

¡FORJA TU DESTINO CON FUEGO INFERNAL!

Bienvenido a Puerta de Baldur, una ciudad de ambición, corrupción y asesinatos. ¡Acabas de empezar tu carrera como aventurero y ya formas parte de una conspiración que abarca desde las sombras de Puerta de Baldur hasta el frente de la Guerra de la Sangre!

¿Tienes lo que hace falta para utilizar máquinas de guerra infernales y pactos perversos contra la archidiabla Zariel y sus legiones diabólicas? ¿Podrás hallar un camino seguro para volver a casa cuando te enfrentes con los infinitos males de los Nueve Infiernos?

Una aventura de **DUNGEONS & DRAGONS**
para personajes de niveles 1-13.

Utilízala con la quinta edición del
Player's Handbook, *Monster Manual*
y *Dungeon Master's Guide*.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



DUNGEONS & DRAGONS

PUERTA DE BALDUR • DESCENSO A AVERNO



PUERTA DE BALDUR DESCENSO A AVERNO

DUNGEONS & DRAGONS

Peligros diabólicos aguardan en esta aventura
para el juego de rol más importante del mundo



PUERTA DE BALDUR

DESCENSO A AVERNO

DUNGEONS & DRAGONS

Peligros diabólicos aguardan en esta aventura
para el juego de rol más importante del mundo

PUERTA DE BALDUR

DESCENSO A AVERNO



CRÉDITOS

Creadores de la historia: Adam Lee (líder), James Introcaso, Ari Levitch, Mike Mearls, Lysa Penrose, Christopher Perkins, Ben Petrisor, Matthew Sernett, Kate Welch, Richard Whitters y Shawn Wood.

Asesores de la historia: Joe Manganiello y Jim Zub.

Redactores: Bill Benham, MT Black, Dan Dillon, Justin Donie, James J. Haeck, James Introcaso, Adam Lee, Chris Lindsay, Liane Mersiel, Shawn Merwin, Lysa Penrose, Christopher Perkins, F. Wesley Schneider, Amber Scott y James Sutter.

Desarrolladores: Jeremy Crawford, Dan Dillon, Ben Petrisor y Kate Welch.

Edición: Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray, Hannah Rose y F. Wesley Schneider.

Editor jefe: Christopher Perkins.

Directora de arte: Kate Irwin.

Diseñadores gráficos: Emi Tanji y Trish Yochum.

Director de arte conceptual: Richard Whitters.

Directora de arte creativo: Shauna Narciso.

Ilustración de la portada: Tyler Jacobson.

Ilustraciones interiores: Victor Adame Minguez, Even Amundsen, Alexey Aparin, Mark Behm, Michael Berube, Zoltan Boros, Aleksi Briclot, Christopher Burdett, Sam Burley, Wesley Burt, Clint Cearley, Sidharth Chaturvedi, Daarken, Olga Drebas, Steve Ellis, Nils Hamm, Leesha Hannigan, Ralph Horsley, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Sam Keiser, Julian Kok, Daniel Landerman, Larian Studios, Titus Lunter, Brynn Metheney, Scott Murphy, Claudio Pozas, Vincent Proce, Chris Rallis, Mike Schley, Ilya Shkipin, David Sladek, Zack Stella, Matt Stewart, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Unit Image, Richard Whitters, Shawn Wood y Ben Wootten.

Ilustraciones conceptuales: Aleksi Briclot, Daarken, Max Dunbar, Titus Lunter, Vince Proce, Richard Whitters, Shawn Wood.

Diseñador de la fuente infernal: Daniel Reeve.

Cartografía interior: Dyson Logos y Mike Schley.

Cartografía del mapa mural: Jared Blando.

Productores: Dan Tovar, Bill Benham.

Ingeniera del producto: Cynda Callaway.

Técnicos de imagen: Sven Bolen, Carmen Cheung y Kevin Yee.

Administración artística: David Gershman.

Especialista en preimpresión: Jefferson Dunlap.

Estrategia global de franquicia y marca: Nathan Stewart.

Directora de derechos y publicación: Liz Schuh.

Gestión de derechos: Hilary Ross.

Marketing y comunicación: Bart Carroll, Pelham Greene, Greg Tito, Anna Vo.

Gestión de marca: Shelly Mazzanoble.

Coordinador de pruebas de juego: Bill Benham.

Obtuvimos material e inspiración de los siguientes libros de D&D: Greenwood, Ed, Matt Sernett, Alexander Winter y Steve Winter.

Murder in Baldur's Gate. 2013.

Greenwood, Ed y otros. *Lords of Darkness.* 1988.

Kenson, Steve, y otros. *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada.* 2015.

Mearls, Mike, Jeremy Crawford y otros. *Tomo de Enemigos de Mordenkainen.* 2018.

-----, *Guía de Volo de los Monstruos.* 2016.

Perkins, Christopher, Will Doyle y Steve Winter.

La Tumba de la Aniquilación. 2017.

Villa Vanthampur está inspirada en un diseño arquitectónico de Dean Turner.



EN LA PORTADA

El símbolo de Bhaal llena el cielo de Averno mientras el río Estigio hierve por debajo. El ilustrador Tyler Jacobson muestra a la archidiabla Zariel alcanzando su espada, un recordatorio de su origen angelical, mientras su malvado secuaz Haruman la sigue hacia la condenación.

Descargo de responsabilidad: Esta aventura es una obra de ficción destinada a brindarte a ti y a tus amigos muchas horas de entretenimiento fantástico. Aunque los diablos y los Nueve Infernos juegan papeles destacados en esta historia, el mal que representan está destinado a ser combatida y vencido. Wizards of the Coast respalda absolutamente patear el culo del mal. ¡Que coigo la oscuridad y preveleza la luz! Te recomendamos encarecidamente que no juegues esta aventura hacia atrás, no sea que Asmodeo se aparezca en una nube de humo para hablar de política, como es costumbre entre los archidiablos.

EAN: 8435407629394

Edición española, 2020

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. ©2020 Wizards of the Coast LLC.

Impreso en Lituania. Manufactured by Standartu Spaustuvė, Dariaus ir Girėno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
©2020 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

LOCALIZACIÓN: EDGE ENTERTAINMENT

Coordinador de traducción: Rodrigo García Carmona.

Traducción: Iván Calderó.

Corrección: Rodrigo García Carmona.

Responsable editorial (en forma contempladora): Moisés Busanya.

EDGE

EQUIPO DE PRODUCCIÓN DE GALE FORCE NINE:

Director del proyecto: Matthew Vaughan.

Equipo del proyecto: Chris Forgham, Emily Harwood, Xander Weeks.

Productor: John-Paul Brisigotti.



ÍNDICE

Guía de Pronunciación	4	Fragua de Bel	113	Bulezau	229
Sobre la aventura	5	Sibriex	116	Bafomet	231
Descripción de la aventura	5	Fortaleza volante siniestrada	118	Crokek'toeck	232
Trasfondo de la aventura	7	Otras ubicaciones	122	Gólem de carne infernal	232
Interpretar a los diablos	8	Atalayas del Estigio	123	Gorro rojo	232
La vida en los Nueve Infernos	9	Cadenas Rotas	124	Infernavispa	234
Capítulo 1: Historia de dos ciudades	10	Dársena del Estigio	124	Merregon	235
La caída de Etlurel	10	Emporio Errante	126	Narzugon	235
El mal en Puerta de Baldur	11	Fortaleza volante de Zariel	130	Nupperibo	236
Dirigir este capítulo	11	Encuentro en el camino:		Sectarios de los Tres Muertos	236
La Puerta del Basilisco	12	Sonriente el Profanador	133	Tressym	241
La taberna de la Canción Élfica	16	Capítulo 4: La Espada de Zariel	134	Yeenoghu	242
La mazmorra de los Tres Muertos	20	Aproximación a la ciudadela	134	Zariel	243
El Fanal	28	La costra	134	Ap. E: Menú del Éxtasis Infernal	244
Villa Vanthampur	32	Entrar en la Ciudadela	139	Ap. F: Arte conceptual de la aventura	246
Bajo la Villa	37	Idyllglen	140	Ap. G: Escritura infernal	256
Encuentros finales		Reclamar la espada	145	Mapas	
en Puerta de Baldur	42	Capítulo 5: Huida de Averno	146	1.1: Puerta de Baldur	13
Viaje a Candlekeep	43	¿Quién debería gobernar Averno?	146	1.2: Taberna de la Canción Élfica	17
Candlekeep	45	¿Se salvará Etlurel?	150	1.3: Mazmorra de los Tres Muertos	21
Llegar hasta Averno	50	Fin de partida en Etlurel	154	1.4: El Fanal	29
Capítulo 2: Etlurel ha caído	52	Compendio sobre Puerta de Baldur	158	1.5: Villa Vanthampur	33
Dirigir este capítulo	52	Historia de Puerta de Baldur	158	1.6: Bajo la Villa	37
Llegada a Etlurel	52	Puerta de Baldur en la actualidad	159	2.1: Etlurel	56
Salón Alto	58	Gobierno	161	2.2: Catedral del Salón Alto	61
Cementerio Mayor	64	Ciudadanía	164	2.3: Nivel del coro de la catedral del Salón Alto	62
Huir del asedio	71	Economía y comercio	165	2.4: Catacumbas del Salón Alto	63
Capítulo 3: Averno	74	Religión	166	2.5: Capilla del Cementerio Mayor	67
Dirigir este capítulo	74	Peligros en Puerta de Baldur	170	2.6: Nivel del osario del Cementerio Mayor	69
¿Qué es Averno?	75	Lugares de interés de la ciudad	174	3.1: Averno	79
Características de Averno	76	Alta Ciudad	176	3.2: Nido de infernavispas	95
Uso del mapa mural	79	Baja Ciudad	184	3.3: Cripta de los Jinetes Infernales	101
Fuerte Nudillo	80	Ciudad Exterior	194	3.4: Zarzal de Hueso	108
¡Raggadragga al ataque!	87	Más allá de Puerta de Baldur	201	3.5: Fragua de Bel	114
Caudillos de los páramos de Averno	90	Trasfondos de personaje de Puerta de Baldur	202	3.6: Fortaleza volante siniestrada	120
Búsqueda de la espada	92	Secretos oscuros	208	3.7: Atalaya del Estigio	123
Colina de Haruman	92	Ap. A: Pactos diabólicos	212	4.1: Vista lateral de la costra	137
Nido de infernavispas	94	Contratos infernales	214	4.2: Idyllglen	141
Senda de los Demonios	96	Sortilegios de archidiablo	215	La Costa de la Espada	160
Árboles Ponedores	96	Ap. B: Máquinas de guerra infernales	216	Puerta de Baldur	172
Torre de Urm	97	Perfiles	216	Mapa de Etlurel	
Obelisco	98	Reglas	216	de los jugadores	Mapa mural
Espejo de Mephistar	99	Variantes infernales	221	Mapa de Averno	
Simade Shummrath	100	Persecuciones en Averno	222	de los jugadores	Mapa mural
Cripta de los Jinetes Infernales	101	Ap. C: Objetos mágicos	223		
Portales de Ulloch	103	Ap. D: Criaturas	228		
Fauces de Kostchtchie	104	Amnizu	228		
Senda de los Diablos	106	Abishai blanco	229		
Matademonios	106	Almofante	229		
Zarzal de Hueso	107				
Tumba de Uldrak	109				
Torre de Arkhan	110				
Monumento a Tiamat	112				

GRACIAS A NUESTROS JUGADORES DE PRUEBA

Trisha Arozqueta, Cory Bennett, Khrys Bennett, Cody Bowen, Jean-Luc Caron, Trevor Clare, Drake Delgado, Mikayla "Irish" Ebel, Christian "Shiny" Eckert, Zach "Static" Eckert, Andrew Evans, Nathan Fisher, Jesse Foltz, Thomas Freed, David Hanson, Maris Hanson, Brenna Holkins, Jerry Holkins, Danny Hyun, Joshua Kiper, Shayne Li, Jonathan Christopher Marquiss, Zack Merritt, Emmanuel John Mitsinikos, Blake Morrison, David Park, Nancy Rexford, Leonardo Rivera, Luke Sargent, Brandon Smith, Rob Spieldenner, Rebecca Stein, Nevin Vorfeld y Andrew White.

GUÍA DE PRONUNCIACIÓN

Esta guía muestra cómo pronunciar muchos de los nombres extraños que aparecen en esta aventura.

Nombre	Pronunciación	Descripción
Abishai	[abisháy]	Diablo leal a Tiamat que existe al margen de la jerarquía infernal
Amnizu	[amnízu]	Diablo mayor que vigila las entradas a los Nueve Infernos
Amrik Vanthampur	[ámrik vanzámpur]	Segundo hijo de la duquesa Thalamra Vanthampur de Puerta de Baldur
Arkhan el Cruel	[árkaan]	Campeón dracónido malvado de Tiamat
Asmodeo	[asmodéo], o [asmodío]	Archidiablo, dios mayor y Señor de los Nueve Infernos
Bafomet	[bafomét]	Señor demoníaco adorado por los minotauros
Balarystul	[balarístul]	Dragón de cobre anciano que se ha infiltrado en el Emporio Errante
Bazelsteen	[béidsełstin]	Diablo astado que supervisa las reparaciones de la fortaleza volante en la Dársena del Estigio
Belynn Stelmane	[bélin stélmein]	Una de los cuatro duques del Consejo de los Cuatro que gobierna Puerta de Baldur
Bhaal	[baal]	Letal dios del asesinato, y uno de los Tres Muertos
Bulezau	[búledsou]	Demonio astado con la piel podrida
Crokek'toeck	[cráukektouik]	Demonio gargantuesco que lleva otros demonios en su interior
Dillard Portyr	[díłard portír]	Uno de los cuatro duques del Consejo de los Cuatro que gobierna Puerta de Baldur
Falaster Fisk	[fálasteř físk]	Servicial espía encarcelado en la mazmorra bajo la Villa Vanthampur
Fhet'Ahla	[fetála]	Amnizu que regenta De aquí a Averno en el Emporio Errante
Gabourey D'Vaelan	[gáburi daváilan]	Cocinera que trabaja en la Villa Vanthampur de Puerta de Baldur
Gargauth	[gargáuz]	Diablo de la sima encarcelado en el <i>Escudo del Señor Oscuro</i>
Haruman	[héřuman]	Paladín caído de Elturel, ahora un diablo narzugon leal a Zariel
Jhessa Brightstar	[jéssa bráıtestar]	Sacerdotisa de Lathander en Idyllglen
Kaejil Orūnmar	[kéiyil órunmar]	Recaudador de impuestos encarcelado en la Villa Vanthampur
Klim Jhasso	[klím yáso]	Miembro de la familia patricia (noble) Jhasso de Puerta de Baldur
Kostchtchie	[koschíchi]	Señor demoníaco adorado por algunos gigantes de escarcha
Laraela Thundreth	[laréila zándrez]	Propietaria de El Fanal, una taberna en Puerta de Baldur
Liara Portyr	[liára portír]	Comandante del Puño Ardiente reconvocada a Puerta de Baldur
Lulu	[lúlu]	Almofante que sufre de amnesia
Matalotok	[matalótok]	Martillo mágico que Zariel robó a Kostchtchie
Mordenkainen	[mordenkéinen], o [mordenkáignen]	Famoso archimago que habita la Torre de Urm en Averno
Mortlock Vanthampur	[mórtloc vanzámpur]	Tercer hijo de la duquesa Thalamra Vanthampur de Puerta de Baldur
Myrkul	[mířkul]	Dios mortal de la muerte y la nigromancia, y uno de los Tres Muertos
Nariangela	[nariányela]	Erinia oficial de puente a bordo de la fortaleza volante de Zariel
Nupperibo	[nuperíbo]	Diablo menor común en los Nueve Infernos
Olanthus	[olánzius]	Paladín caído de Elturel, ahora un caballero de la muerte que juró obedecer a Zariel
Pherria jynks	[féřria yıńks]	Acólita de Torm en la catedral del Salón Alto de Elturel
Reya Mantlemorn	[réia mántelmorn]	Jinete Infernal que juró proteger y defender Elturel
Satiir Thione-Hhune	[satír zıáun-jıun]	Miembro de la familia patricia (noble) Hhune de Puerta de Baldur
Shaleen Zoraz	[shálin dsóras]	Encargada de mantenimiento de alcantarillas encarcelada en la Villa Vanthampur
Sibriex	[sıbrıex]	Demonio que parece un saco hinchado de carne purulenta
Sylvira Savikas	[silvíra savıkas]	Archimaga tiefling y experta en los Nueve Infernos
Thalamra Vanthampur	[zalamra vanzámpur]	Una de los cuatro duques del Consejo de los Cuatro que gobierna Puerta de Baldur
Thavus Kreeg	[zéivius kríg]	Antiguo clérigo de Torm y alto observador de Elturel
Thurstwell Vanthampur	[zéřstguel vanzámpur]	Primer hijo de la duquesa Thalamra Vanthampur de Puerta de Baldur
Tiamat	[tıamat]	Reina de los dragones malvados con cinco cabezas atrapada en los Nueve Infernos
Trantolox	[trántoulox]	Nalfeshnee hallado fuera de la Ciudadela Sangrante
Traxigor	[tráxegor]	Archimago transformado en nutria
Ulder Ravengard	[úldeř ráivengard]	Gran duque de Puerta de Baldur y líder del puño Ardiente
Yael	[yáiel]	Fallecida defensora de Elturel, actualmente un fantasma en los Nueve Infernos
Yeenoghu	[yinógu]	Señor demoníaco adorado por los gnolls
Zariel	[dsáriel], o [dsáiriel]	Archidiablesa y gobernante de Averno, la primera capa de los Nueve Infernos

SOBRE LA AVENTURA



ISEÑADA PARA UN GRUPO DE AVENTUREROS compuesto por entre cuatro y seis personajes de nivel 1, *Puerta de Baldur: Descenso a Averno* es una aventura de DUNGEONS & DRAGONS que comienza en la ciudad de Puerta de Baldur y termina en Averno, la primera capa de los Nueve Infernos. Al final de la misma, los personajes deberán tener nivel 13 o incluso más. Para dirigir esta aventura necesitas la quinta edición del *Player's Handbook*, del *Dungeon Master's Guide* y del *Monster Manual*.

Usa la primera sesión de juego para ayudar a tus jugadores a crear sus personajes de nivel 1. Como parte de este proceso, los jugadores pueden elegir el oscuro secreto de su grupo (consulta la página 208).

DESCRIPCIÓN DE LA AVENTURA

La ciudad sagrada de Elturel ha desaparecido de los Reinos Olvidados y descendido hasta Averno, la primera capa de los Nueve Infernos. Este suceso se produjo como resultado de un pacto infernal entre la archidiabla Zariel, que gobierna Averno, y el traicionero alto observador de Elturel, Thavus Kreeg. Zariel está conquistando ciudades y utilizando a sus ciudadanos como carne de cañón en el actual conflicto entre demonios y diablos conocido como Guerra de la Sangre. La siguiente ciudad en su lista es Puerta de Baldur, la vecina de Elturel. Los personajes pueden convertirse en los héroes que descendan a Averno, salven Elturel de una destrucción segura y eviten a Puerta de Baldur un destino similar.

PROBLEMAS EN PUERTA DE BALDUR

El Capítulo 1 comienza en la ciudad independiente de Puerta de Baldur, donde los personajes se encuentran atrapados tras las murallas de la ciudad después de que se cierran los portones para mantener fuera a cientos de refugiados de la vecina tierra de Elturgard. Sin embargo, las puertas no pueden contener las noticias de que la capital de Elturgard ha caído y de que el gran duque Ulder Ravengard de Puerta de Baldur ha desaparecido, perdido en una misión diplomática en Elturel. El hecho de que la desgracia de esta ciudad coincidiera con la visita de Ravengard ha dejado a los baldureños preguntándose si la suya sufrirá el mismo destino.

Los personajes son reclutados por el Puño Ardiente, el ejército de mercenarios encargados de proteger Puerta de Baldur, pero sin el gran duque Ulder Ravengard para liderarlos, estos mercenarios son poco más que matones con pretensiones. Las órdenes de los personajes son ayudar a mantener la paz eliminando y destruyendo a los seguidores de Perdición, Bhaal y Myrkul, dioses malvados conocidos colectivamente como los Tres Muertos. Estos viles sacerdotes, asesinos y nigromantes están asesinando a gente de la ciudad al azar, y el Puño Ardiente está demasiado distraído y desorganizado como para perseguirlos y descubrir su guarida. En el transcurso de su investigación, los personajes se enteran de que Thalamra Vanthampur, una de los tres duques que preside el gobierno de Puerta de Baldur, está financiando en secreto a los sectarios de los Tres Muertos con el dinero robado del tesoro de Tiamat, la malvada reina de dragones encarcelada en los Nueve Infernos.

Con el Gran Duque Ulder Ravengard fuera de la ecuación, Thalamra está sufragando a los Tres Muertos para romper la confianza en el Puño Ardiente y que así se supriman todos los pagos a la decapitada organización. Thalamra, una devota discípula de la archidiabla Zariel, ha negociado un acuerdo que le permitirá reclamar el puesto de gran duque cuando el Puño Ardiente se disuelva, allanando el descenso a Averno de la ciudad. Para lograr este último objetivo, Thalamra necesita un artefacto llamado el *Escudo del Señor Oculto*, en el que está encarcelado un diablo de la sima llamado Gargauth. Hasta hace poco, el escudo estaba confinado en una tumba debajo de la ciudad, pero los hijos de Thalamra lo robaron recientemente y lo llevaron a la mazmorra bajo su villa. Este artefacto es tan corrupto que su mera presencia en Puerta de Baldur ha favorecido la decadencia moral de la ciudad durante décadas.

Para impedir que Puerta de Baldur caiga en las garras de Zariel, los personajes deben alejar el escudo de la ciudad. Reya Mantlemorn, una joven caballero de Elturel, sospecha que los Vanthampur están alojando a Thavus Kreeg en su hacienda y prestándole ayuda. Si los personajes asaltan esta villa encuentran a Thavus escondido en la mazmorra que hay debajo. Thavus está ayudando a Thalamra Vanthampur a usar el *Escudo del Señor Oculto* para provocar la caída de Puerta de Baldur del mismo modo que usó el Compañero (consulta la página 7) para condenar Elturel. Si los personajes matan a Thavus, su alma viaja a los Nueve Infernos y renace en Averno como un diablo amnizu (lee la página 132).

VISITA A CANDLEKEEP

Es probable que mientras los personajes se encargan de Thavus Kreeg y la familia Vanthampur se hagan con el *Escudo del Señor Oculto*, así como con una caja de rompecabezas infernal que no pueden abrir. También podrían liberar a un espía encarcelado en la mazmorra del duque Vanthampur que trabaja para Sylvira Savikas, una tiefling experta en los Nueve Infernos. Decidida a frustrar a los adoradores diabólicos en posiciones de poder a lo largo de las Tierras Centrales Occidentales, Sylvira opera desde la biblioteca de Candlekeep, y ha pasado años vigilando la actividad infernal en Puerta de Baldur, Elturel y la región circundante. Sus espías están detrás de la caja de rompecabezas, que se cree que contiene una copia del contrato diabólico que Thavus firmó para sellar el destino de Elturel.

Si los personajes quieren ayudar todavía más a Puerta de Baldur, deben viajar a los Nueve Infernos y rescatar a Ulder Ravengard de lo que queda de Elturel. Se insta a los personajes a buscar a Sylvira Savikas en Candlekeep, pues ella conoce el secreto para abrir la caja de rompecabezas de Thavus. También puede facilitar el descenso de los personajes a Averno y proporcionarles un mapa (aunque no muy fiable). Sylvira les aconseja que dejen el *Escudo del Señor Oculto* a su cargo. Sin embargo, llevarlo les reportaría beneficios, ya que Gargauth puede guiarlos a través de los Nueve Infernos como nadie. Con o sin el escudo, los personajes parten de Candlekeep y visitan al amigo de Sylvira, Traxigor, un mago que puede usar el conjuro de *desplazamiento entre planos* para llevarlos a Elturel. En la torre de este mago conocen a una almofante llamada Lulu (consulta la página 229).

CAPÍTULO 1: HISTORIA DE DOS CIUDADES

Para personajes de niveles 1–4

Reclutados a la fuerza por el Puño Ardiente, los personajes buscan y destruyen a los sectarios de los Tres Muertos que amenazan Puerta de Baldur. Cuando las maquinaciones de la familia Vanthampur salen a la luz, los aventureros tienen la oportunidad de enfrentarse a Thavus Kreeg, el arquitecto de la caída de Elturel, antes de viajar a Candlekeep para abrir una misteriosa caja de rompecabezas y obtener un paso seguro a los Nueve Infernos.

CAPÍTULO 2: ELTUREL HA CAÍDO

Para personajes de niveles 5–6

Después de trabar amistad con una almofante llamada Lulu, los personajes ayudan a los supervivientes en Elturel, una ciudad anclada con cadenas sobre el río Estigio en la primera capa de los Nueve Infernos, y buscan al gran duque Ulder Ravengard de Puerta de Baldur.

CAPÍTULO 3: AVERNO

Para personajes de niveles 7–10

Los personajes se internan en los eriales de Averno en busca de aliados, se enfrentan a señores de la guerra e infernales, y buscan una forma de destruir al Compañero o romper las cadenas de Elturel.

CAPÍTULO 4: LA ESPADA DE ZARIEL

Para personajes de niveles 11–12

La *Espada de Zariel* podría ser la clave para la salvación de Elturel, pero para obtenerla los personajes deben encontrar la Ciudadela Sangrante, un pedacito de cielo atrapado en el infierno. Después de desbloquear los recuerdos de Lulu y reclamar la espada, los aventureros deben decidir quién es apto para esgrimir un arma del bien tan poderosa.

CAPÍTULO 5: HUIDA DE AVERNO

Para personajes de nivel 13 y superior

Los aventureros recurren a los tesoros que han adquirido y los pactos que han hecho para sacar a Elturel (y a sí mismos) de Averno. ¿Usarán la *Espada de Zariel*, o harán un pacto infernal para liberar al planeta atrapado en el Compañero? ¿Convencerán a un demonio de que rompa las cadenas de Elturel? ¿O harán un trato con la archidiabla Zariel?

¡A LOS NUEVE INFIERNOS!

El capítulo 2 comienza con la llegada de los personajes a Elturel, que está anclada por enormes cadenas y atrapada bajo la siniestra luz del Compañero. Si los aventureros no hacen nada, la ciudad será arrastrada hacia el río Estigio y atada a los Nueve Infernos para siempre. Lulu hace todo lo posible para servir como cicerone del grupo en Averno, pero sus recuerdos están fragmentados. No obstante, queda claro que tiene una relación personal con Zariel que se remonta a la antigua existencia angelical de la archidiabla.

Después de recorrer Elturel en busca de supervivientes y enfrentarse con los habitantes de Averno, los personajes se encuentran con el valiente Ulder Ravengard, que se ha visto en la extraña situación de defender una ciudad a la que se opuso durante mucho tiempo. El asediado Ravengard insta a los aventureros a hacer todo lo posible para liberar Elturel y devolver lo que queda a Faerûn. Para lograrlo deben buscar en Averno los medios para destruir al Compañero o romper las enormes cadenas que retienen la ciudad, tal y como se describe en el capítulo 3.

Averno ha sido durante mucho tiempo un campo de batalla en la interminable Guerra de la Sangre. Además de enfrentarse a demonios y diablos, los insignificantes señores de la guerra recorren los páramos de Averno en busca de tesoros, objetos útiles y combustible para sus infernales máquinas de guerra. Los personajes que forjen una alianza con uno de estos caudillos corren el riesgo de enemistarse con los demás. Al adquirir una máquina de guerra infernal, los aventureros pueden viajar por Averno rápidamente: un dominio plagado de almas torturadas, instigadores de conflictos y diablos ansiosos por atraer héroes potenciales a pactos corruptores del alma.

Cuanto más tiempo pasa con los personajes, más recuerdos olvidados rememora Lulu sobre la *Espada de Zariel*, un arma angelical con poder para destruir al Compañero. Después de la caída en desgracia de Zariel, la espada se escondió en una fortaleza llamada la Ciudadela Sangrante, un santuario celestial atrapado en Averno. La búsqueda de la espada es el punto crucial del capítulo 4, lo que lleva a la revelación de que Zariel puede redimirse.

El éxito de los personajes no depende de la obtención de la *Espada de Zariel*, ni de ayudar a Zariel a encontrar la redención, como no tarda en señalar Gargauth si los aventureros le preguntan. Hay otras formas de liberar Elturel, pero solo si están dispuestos a hacer tratos con los habitantes más malvados de Averno. Los personajes podrían llegar a un acuerdo con el depuesto archidiablo Bel, que anhela reemplazar a Zariel y recuperar su título de gobernante de Averno. También podrían avivar la ira de un horrible demonio llamado Crokek'toeck y engañarlo para que roa las cadenas de Elturel. Incluso podrían llegar a un acuerdo con un malvado paladín dracónido llamado Arkhan el Cruel, y usarlo como intermediario para negociar un pacto con Tiamat: devolverle su tesoro robado podría persuadirla de que rompa las cadenas de Elturel.

Por tentadores que resulten esos objetivos, los aventureros deben tener cuidado, ya que los pactos con diablos, los señores demoníacos y la ira de Tiamat se cuentan entre las mayores amenazas del multiverso. Además, la propia Zariel podría enfadarse con los personajes por atreverse a inmiscuirse en sus asuntos diabólicos. La conclusión de la aventura depende de las elecciones de los personajes, el caos que fomenten y los acuerdos que forjen, tal y como se detalla en el capítulo 5.

DIAGRAMA 0.1: DIAGRAMA DE FLUJO DE LA AVENTURA



TRASFONDO DE LA AVENTURA

En el plano de Monte Celestia, la ángel Zariel reprendió a sus iguales por no implicarse en la Guerra de la Sangre. Zariel creía que era responsabilidad de la hueste angelical destruir el mal en el multiverso en lugar de quedarse atrás y ver a los demonios y los diablos aniquilarse entre sí, destruyendo vastas regiones del multiverso en el proceso. Desafiando a sus superiores, Zariel dejó Monte Celestia y fue a Elturel, donde reunió un ejército de guerreros y los entrenó para combatir en la Guerra de la Sangre, prometiéndoles que los guiaría a la batalla en Averno cuando estuvieran listos.

Zariel sacó a su ejército de Elturel en medio de una multitud de simpatizantes y orgullosos ciudadanos en el 1354 CV. En una carga épica conocida como la Cabalgada, el ejército de Zariel entró en Averno y llevó la batalla hasta el archidiablo Bel y sus legiones infernales. Muchos de los guerreros de Zariel lucharon valientemente, pero para otros los horrores de los Nueve Infernos resultaron ser demasiado, así que huyeron a través del portal, sellándolo tras ellos y sin revelar jamás su vergonzosa retirada y su traición. Los Jinetes Infernales, tal era su apodo, llevarían este deshonroso estigma hasta la tumba.

LA CAÍDA DE ZARIEL

Zariel perdió algo más que su ejército en Averno: una de sus manos le fue amputada en la batalla. Cuando su espada cayó al suelo, Zariel ordenó a Yael, su más devota general, que cogiera el arma y la escondiera para que los

diablos no la destruyeran ni la corrompieran. Yael tomó la espada y huyó junto a Lulu, la fiel compañera almofante de Zariel. Sus otros dos generales, Olanthus y Haruman, se negaron a abandonarla, y los tres fueron capturados y enviados a Neso, la última capa de los Nueve Infernos. Allí, Zariel fue llevada ante Asmodeo, que la recibió con los brazos abiertos. El Señor de los Nueve elogió a Zariel por su destreza en combate y la fuerza de sus convicciones, y le ofreció el gobierno de Averno, para disgusto de Bel. Jurando lealtad a Asmodeo y a los Nueve Infernos, Zariel podría usar su ira contra los demonios y seguir luchando en la Guerra de la Sangre con legiones de diablos bajo su mando. El ángel aceptó sus condiciones, consumando su caída en desgracia. Haruman se condenó voluntariamente junto a su señora y se transformó en un diablo narzugon, mientras que Olanthus, que se quitó la vida en lugar de inclinarse ante Asmodeo, fue traído de vuelta para servir como caballero de la muerte bajo la llameante mirada de Zariel.

EL COMPAÑERO

Zariel nunca olvidó a quienes la traicionaron: aquellos que huyeron del campo de batalla. Vigiló de cerca Elturel, esperando el día en que pudiera ejecutar su venganza, día que llegó en el 1444 CV, cuando la ciudad fue conquistada por un señor vampiro. Un sacerdote de Torm llamado Thavus Kreeg pidió auxilio a cualquier poder para que le ayudara a salvar su ciudad sagrada. En ese instante, Zariel emergió de una columna de fuego y le ofreció un trato que Thavus aceptó sin reparos.

En el cielo de Elturel apareció una radiante esfera llamada el Compañero, centelleando como un segundo sol. Alimentado por un planetar encarcelado en su interior,

el Compañero bañó de luz sagrada Eturel y los terrenos circundantes, enviando al señor vampiro en busca de las sombras y arrasando su ejército de muertos vivientes. Thavus Kreeg, que se atribuyó el mérito de invocar al Compañero, fue aclamado como salvador de la ciudad y se erigió en su alto observador. Bajo el gobierno de Kreeg, que duró varias décadas, Eturel inició el camino de convertirse no solo en una ciudad santa, sino en nación sagrada de Elturgard.

LA TRAICIÓN DE THAVUS

A Thavus le dijeron la hora exacta en que el Compañero dejaría de proteger Eturel. En las semanas previas a ese fatídico momento, instó al gran duque Ulder Ravengard de Puerta de Baldur a visitar Eturel para intentar resolver viejas disputas entre las dos urbes. Debido a las presiones políticas domésticas, Ravengard accedió a regañadientes. Después de recibir a la delegación de Ravengard, Thavus Kreeg huyó de Eturel en secreto y contempló desde una distancia segura cómo el Compañero pasaba de ser un sol radiante a un orbe negro lleno de una crepitante energía que arrancó a Eturel del Plano Material, transportándola a Averno junto con casi todos sus habitantes. Algunas otras personas de la ciudad lograron huir antes de que Eturel desapareciera, y el lugar donde se asentaba es ahora un cráter.

Disfrazado de refugiado, Thavus Kreeg fue uno de los primeros de sus compatriotas en llegar a Puerta de Baldur con noticias sobre la “destrucción” de Eturel. Se deslizó entre los portones de la metrópoli con ayuda de su influyente amiga, la duquesa Vanthampur, y se refugió en su casa.

INTERPRETAR A LOS DIABLOS

Como DM, puedes interpretar a los diablos como graciosos, distantes, ampulosos, intrigantes o despistados, pero debes tener siempre presente que los diablos no tienen interés alguno en hacer el bien. Cuando alternan con mortales, siempre están buscando cómo explotarlos y corromperlos, a menudo disimulando tras expresiones de fingida preocupación y falso encanto.

REFERENCIAS IMPORTANTES

Esta aventura presenta los Nueve Infernos, descritos en el capítulo 2 del *Dungeon Master's Guide*. Como los diablos son sus principales habitantes, juegan un papel destacado en esta historia. Antes de dirigir la aventura, vale la pena tomarse un tiempo en familiarizarse con el apartado “Diablos” del *Monster Manual*, que no solo describe los tipos más comunes, sino que también explica su jerarquía, su comportamiento debido a su alineamiento legal malvado, lo que les agrada y les enfurece y por qué les asusta morir en su plano de origen.

Perfiles. El *Monster Manual* contiene los perfiles de la mayoría de monstruos y PNJ que aparecen en esta historia. Siempre que esta aventura presente un nuevo monstruo o PNJ, encontrarás su perfil cerca del encuentro en el que aparece, o en el apéndice D. Cuando el nombre de una criatura aparece en **negrita**, se trata de una señal visual que te emplaza al perfil de la criatura en el *Monster Manual*. Si el perfil aparece en otra parte, el texto de la aventura te dirá dónde encontrarlo.

Conjuros y objetos mágicos. Los conjuros y el equipo no mágico mencionados en la aventura se describen en el *Player's Handbook*. Los objetos mágicos se describen en el *Dungeon Master's Guide*, a menos que el texto de la aventura te indique que su descripción se encuentra en el apéndice C.

Un diablo que corrompe con éxito a un mortal obtiene el equivalente infernal a una medalla y esperará con impaciencia que un superior se dé cuenta y le conceda el ascenso que tanto merece. Mientras tanto, cuando ese mortal muere, su alma queda condenada a los Nueve Infernos, donde renace en forma de lémur (a menos que se use para algún otro macabro propósito). Al diablo no le importa el futuro de las almas que corrompe; solo quiere ser ascendido a una forma superior de infernal. Así es como un lémur puede convertirse en un diablo de la sima con el paso de las eras.

Pero los diablos hacen algo más que corromper; también luchan en la Guerra de la Sangre. Asmodeo da fe de que servir en su legión infernal es un honor sagrado, porque los diablos que lo hacen ayudan a proteger el multiverso de la destrucción demoníaca. Y por impresionante que parezca ese motivo, la mayoría de los diablos solo participan en la Guerra de la Sangre para distinguirse entre sus iguales y ascender en la cadena de mando. La lucha interminable contra los demonios no es la razón por la que se alistaron la mayoría de los diablos.

Si uno de ellos muere en un lugar distinto a los Nueve Infernos, se recompone de nuevo en dicho plano y, por lo tanto, no muere de verdad. Sin embargo, un diablo abatido en los Nueve Infernos está muerto para siempre; así que no es sorprendente que los diablos tiendan a ser más cautelosos cuando hacen tratos en casa que fuera de ella.

RASGOS DE LOS DIABLOS

Entre los atributos comunes de los diablos se hallan los siguientes:

Encanto. Los diablos son seductores consumados, aunque al igual que los humanos, unos son mejores que otros.

Los buenos disfrutaban con el intercambio de bromas, hablan en términos comedidos o señalan detalles agradables sobre el entorno o el atuendo de un personaje.

Paciencia. Los diablos rara vez tienen prisa por hacer un trato o firmar un acuerdo. Como maestros de las estafas a largo plazo, los diablos cierran acuerdos que resultan muy beneficiosos para los mortales, consiguiendo así de ellos una gratitud y confianza de las que aprovecharse en futuros pactos más relevantes.

Cortesía. A los demonios les gusta fingir que siguen las mismas reglas y obedecen las mismas convenciones sociales que los mortales. Los diablos no tienen problemas para mostrarse y actuar como necesiten para lograr su objetivo final, generalmente un contrato por servicio o un alma. Han aprendido que puede conseguirse más comportándose de una manera civilizada que reaccionando con rabia o violencia.

Doble. Los diablos no envejecen, por lo que rara vez tienen sensación de urgencia en sus planes de conquista o corrupción de un alma. Esto permite sinuosas estrategias que rara vez son lo que parecen. Para los diablos menores, la simple aceptación de un don maligno puede bastar, mientras que los diablos mayores disfrutaban enredando a los personajes en elecciones que comprometan sus valores.

Desaprensión. Al ser malvados y carecer de alma, los diablos no pueden cohibirse ni avergonzarse, ni sentir culpa ni remordimiento, y están dispuestos a cometer los actos más atroces para obtener lo que quieren.

Miedo a la degradación. Un diablo que decepciona a un superior puede ser degradado, lo que le transformaría instantáneamente en un diablo de menor categoría. Cuanto mayor es el diablo, más teme la degradación y la pérdida de su poder. Por lo tanto, un diablo se esfuerza mucho en ocultar sus fracasos o en achacárselos a otro.

LA VIDA EN LOS NUEVE INFIERNOS

Gran parte de la aventura tiene lugar en la primera capa de los Nueve Infiernos que, por decirlo suavemente, no es simplemente un escenario de D&D más. Los siguientes consejos y trucos pueden ayudarte a hacer que la estancia de los personajes en Averno sea memorable.

TODO EL MUNDO ES INFELIZ

Los Nueve Infiernos es un lugar de miseria abyecta donde nadie es feliz. Los diablos más débiles son explotados y atormentados por sus superiores, mientras que los más fuertes viven con el miedo constante a no ser ascendidos o incluso a ser degradados. Hasta cuando parece que algo va bien, la alegría es fugaz y solo alimenta la sospecha de que las cosas están a punto de empeorar. Este pesimismo irremediable lleva a muchas criaturas a volverse apáticas y rencorosas, y disfrutan vilmente extendiendo su infelicidad como una plaga.

Puedes recordar a los jugadores que los Nueve Infiernos es un lugar de tristeza y sufrimiento de las siguientes maneras:

- En las conversaciones con los personajes, los nativos de los Nueve Infiernos se regodean lamentándose de su desgracia y culpando a otros por sus horribles vidas.
- Cuando un personaje logre algo, puedes socavar ese éxito de forma moderada. Por ejemplo, el cinturón del personaje podría romperse, o un insecto infernal podría picarle en el cuello y dejarle una roncha.
- Si un personaje saca un 1 natural en una tirada de ataque realizada con un arma no mágica, puedes determinar que el arma se rompe.

TODO ES ESPANTOSO

Averno es traicionero en su manera de fomentar la codicia, y hace que los visitantes paguen o regateen por todo cuanto necesitan para sobrevivir. La mayoría de la vida silvestre en Averno no resulta comestible para los mortales, y casi todas las fuentes de agua son venenosas o están contaminadas. La escasez de alimentos comestibles y agua potable incentiva una actitud acaparadora.

Puedes recordar a los jugadores lo horrible que es Averno de las siguientes maneras:

- Cualquier comida o bebida que los personajes lleven consigo, o que conjuren por arte de magia, retiene su valor nutricional, pero sabe fatal cuando se ingiere en Averno: la comida sabe a ceniza, el agua a bilis y el vino a leche en mal estado.
- Si los personajes quieren algo que sepa bien deben comprarlo a vendedores autorizados, como Mahadi el rakshasa, que dirige un restaurante llamado Éxtasis Infernal (mira la página 128). El precio de una comida con buen sabor siempre es un poco excesivo.
- Si un personaje comete un acto egoísta, puedes recompensar ese egoísmo concediéndole inspiración (como se describe en el capítulo 4 del *Player's Handbook*). A diferencia de la inspiración normal, el beneficio no puede transferirse a otra criatura.

PARAÍSO PERDIDO

Antes de que la Guerra de la Sangre lo redujera a un páramo devastado, Averno era una dulce trampa creada por Asmodeo, un paraíso de delicias infinitas diseñado para

atraer y cautivar a los mortales. Fragmentos de este paraíso perdido aún caen del cielo como ardientes meteoritos, y la tierra está salpicada de ruinas de palacios y jardines idílicos que fueron obscenamente hermosos en eras pasadas.

Recordatorios fugaces de este antiguo paraíso pueden llegar a los personajes de las siguientes maneras:

- Mientras viajan por Averno, los aventureros vislumbran un espejismo fantástico: un gran palacio o un bucólico oasis que desaparece cuando se acercan a 100 pies.
- Un personaje al azar oye una música o unas risas maravillosas, capta un aroma de flores o de perfume o experimenta una suave caricia. La sensación no tiene un origen discernible y se desvanece pasados unos momentos.
- Los personajes encuentran una reliquia que sobrevivió a la caída del paraíso, como un hermoso jarrón o una estatua derribada. El primer personaje en tocar la reliquia experimenta un fugaz momento de pura alegría.

CUALQUIER PARTE ESTÁ EN TODAS PARTES

La geografía se deforma al antojo de los Nueve Infiernos. Uno de los aspectos liberadores de este rasgo planar es que no tienes que ser exigente a la hora de registrar la posición relativa de las ubicaciones.

Si bien la distorsión espacial puede resultar inquietante para los visitantes, te proporciona los siguientes beneficios como DM:

- Puedes decidir cuánto tardan los personajes en llegar de un lugar a otro. Por ejemplo, los aventureros pueden necesitar recorrer 6 millas para ir de Fuerte Nudillo a la Colina de Haruman y 60 para hacer el viaje de vuelta.
- Si los personajes tienen prisa por llegar a algún lado, podría aparecer un diablillo de la nada y, por el precio de una *moneda de alma* u otro objeto valioso, mostrarles un atajo que reduzca a la mitad la distancia que deben recorrer para alcanzar su destino.
- El Emporio Errante (consulta la página 126) puede aparecer en casi cualquier lugar de los Nueve Infiernos, y en cualquier momento. Si los jugadores no saben a dónde ir o qué hacer a continuación, o si quieres sorprenderlos con divertidas oportunidades de interpretación, haz que el Emporio Errante llegue hasta ellos, independientemente de dónde lo vieron por última vez.

ESE TOQUE PERSONAL

Hay formas sencillas de adaptar la aventura para hacer de Averno un lugar aún más infernal para tu grupo concreto de aventureros. Considera usar los siguientes métodos para personalizar la experiencia de tu grupo:

- Descubre qué asusta a los personajes. Al comienzo de la aventura pide a cada jugador que te proporcione una lista de tres cosas que su personaje teme y resérvala hasta que el grupo llegue a los Nueve Infiernos; entonces úsala para personalizar los terrores que pueblan Averno.
- Guarda una lista de los defectos que los jugadores seleccionaron cuando crearon sus personajes para poder recordárselos cuando surjan situaciones que los pongan a prueba. Por ejemplo, un personaje con el trasfondo de héroe del pueblo podría tener el defecto: "Enseguida me da por pensar que alguien está intentando engañarme". Deja que el jugador luche con este defecto en las negociaciones con diablos y otros habitantes de Averno.



CAPÍTULO 1: HISTORIA DE DOS CIUDADES



PUERTA DE BALDUR COMENZÓ COMO CIUDAD portuaria, donde los comerciantes se encontraban con “fareros fantasmales”: personas que usaban luces a lo largo de la Costa de la Espada para atraer al litoral a los barcos atrapados en la niebla. Cuando esas naves encallaban, los fareros fantasmales saqueaban los naufragios y se llevaban el botín para venderlo en Puerta de Baldur, enclavada en la orilla norte de un meandro del río Chionthar.

En los años siguientes, Puerta de Baldur se convirtió en una ciudad amurallada. Hoy sus calles neblinosas se tiñen de rojo con la sangre de los desafortunados que caen presa de pérfidos oportunistas, muchos de los cuales se consideran nobles, comerciantes, piratas y asesinos. Un ejército de soldados mercenarios llamado el Puño Ardiente mantiene el orden en la ciudad; soldados que responden ante el gran duque Ulder Ravengard. Los miembros del Puño Ardiente no se preocupan por la justicia; anhelan poder y riqueza, nada más. Pero a pesar de la reputación de crueldad del Puño, el gran duque es ampliamente reconocido como un hombre honorable y razonable.

La ciudad de Elturel, capital de Elturgard, se encuentra mucho más al interior a lo largo del río Chionthar. Mientras que Puerta de Baldur tiene una bien merecida reputación de ser un nido de víboras, Elturel se considera un decado de fe, orden y cultura. Ambas metrópolis han tenido una larga y amarga rivalidad, que se originó cuando Puerta de Baldur comenzó a robar cargamento y moneda de barcos que iban y venían de Elturel, asfixiando así su comercio marítimo. Aunque los conflictos entre Puerta de Baldur y Elturel nunca han degenerado en una declaración de guerra, las relaciones entre ambas han sido tensas durante mucho tiempo; demasiado, dirían algunos.

LA CAÍDA DE ELTUREL

Hace diez días, el gran duque Ulder Ravengard partió de Puerta de Baldur con una compañía de soldados del Puño Ardiente en una misión diplomática a Elturel, aceptando así la invitación formal de Thavus Kreeg, alto observador de Elturel. Sin embargo, Ravengard no fue de buena gana. Sus compañeros duques, los otros tres miembros del Consejo de los Cuatro de Puerta de Baldur, necesitaron meses para convencerlo de que aceptara la invitación de Elturel y dejara la ciudad en sus capaces manos. La duquesa Thalamra Vanthampur fue especialmente convincente, ya que había reunido peticiones de la nobleza y de los líderes del populacho.

No mucho después de que Ravengard llegara a Elturel, la ciudad fue arrastrada a los Nueve Infiernos; borrada del mapa. Dada la distancia entre ambas ciudades, no sorprende que los residentes de Puerta de Baldur no supieran del destino de Elturel hasta que los refugiados de Elturgard empezaron a llegar en masa. Los rumores sobre la desaparición de dicha ciudad corrieron como la pólvora, avivando los temores a que Puerta de Baldur fuera la siguiente. Al mismo tiempo, el pánico se extendió entre las filas del Puño Ardiente, que se encontró de pronto sin un líder fuerte.

En ausencia del gran duque, el gobierno de Puerta de Baldur sigue funcionando bajo el mandato de los tres duques restantes: Belynn Stelmane, Dillard Portyr y Thalamra Vanthampur. El duque Portyr ha llegado al extremo de convocar a su sobrina, Liara Portyr, comandante del Puño Ardiente en Fuerte Beluarian en Chult, con la esperanza de que pueda mantener dicha compañía bajo control. Sin embargo, su barco tardará en llegar. Mientras tanto, los refugiados de

Elturgard siguen llegando con la terrible historia de que todo lo que queda de Elturel es un cráter en la tierra.

Entre quienes huyeron de Elturgard se cuentan varios Jinetes Infernales: paladines que juraron defender la capital. Estos guerreros escaparon del destino de la ciudad solo porque no estaban allí cuando cayó, y el Puño Ardiente los arresta nada más verlos por temor a que causen problemas en Puerta de Baldur. Sin embargo, los Jinetes Infernales oponen resistencia, lo que deviene en violencia y derramamiento de sangre.

EL MAL EN PUERTA DE BALDUR

Sin Ulder Ravengard para contener su mano, los capitanes del Puño Ardiente están ejerciendo brutalmente su autonomía bajo la fachada del mantenimiento del orden. Han cerrado los portones exteriores para mantener Puerta de Baldur a salvo de la “amenaza” de los refugiados, atrapando a todos los efectos a los baldureños tras sus propios muros. Con el Puño Ardiente distraído por la crisis de refugiados, la gente de la ciudad está siendo cazada y asesinada en las calles por los sectarios de los Tres Muertos, los dioses malvados Perdición, Bhaal y Myrkul. Sin el Puño Ardiente para contenerlos, estos sectarios se han envalentonado y ahora campan a sus anchas por la ciudad, con la duquesa Thalamra Vanthampur financiando y apoyando en secreto sus actividades.

Entre los primeros refugiados en llegar a Puerta de Baldur se encontraba el mismísimo Thavus Kreeg, el arquitecto de la perdición de Elturel. La duquesa Vanthampur está cobijándole en la mazmorra bajo su villa hasta que Puerta de Baldur sufra el mismo destino que Elturel. Al igual que Kreeg, la familia Vanthampur tiene una fuerte deuda con Zariel, la archidiabla de Averno. Con el dinero que los secuaces de Zariel hurtaron del tesoro de Tiamat en Averno, la duquesa Vanthampur contrató a los sectarios de los Tres Muertos para alterar el orden mientras sus hijos robaban el *Escudo del Señor* ●culto de una tumba bajo la ciudad. Usando el poder de este escudo mágico, la duquesa Vanthampur y Thavus Kreeg creen que pueden provocar la caída de Puerta de Baldur de la misma manera que el Compañero fue utilizado contra Elturel. El escudo tiene atrapada en su interior la esencia de un poderoso diablo llamado Gargauth, cuya presencia en Puerta de Baldur ha fomentado gran parte del mal que acecha en los corazones de sus residentes.

Para salvar Puerta de Baldur, los aventureros deben derrotar a los sectarios de los Tres Muertos, localizar a quienes los financian, arrebatar el *Escudo del Señor* ●culto a la duquesa Vanthampur y perseguir al gran duque Ulder Ravengard hasta los Nueve Infiernos.

DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

El diagrama 1.1 es un diagrama de flujo que presenta secuenciados los eventos clave de este capítulo. Los personajes empiezan en nivel 1, progresando al nivel 2 si sobreviven al encuentro en la Taberna de la Canción Élfica (página 16) y al nivel 3 después de conquistar la mazmorra de los Tres Muertos (página 20). Los desafíos que deben superar en El Fanal (página 28) y Villa Vanthampur (página 32) son lo suficientemente importantes como para avanzar al nivel 4. Después de conquistar el complejo que se encuentre en el alcantarillado bajo la villa (página 37) y obtener valiosa información en Candlekeep (página 45), los aventureros llegan al nivel 5 antes de entrar en los Nueve Infiernos en el capítulo 2.

LA PUERTA DEL BASILISCO

Para personajes de nivel 1

Poco después de su llegada a la Puerta del Basilisco, los aventureros son reclutados por un capitán del Puño Ardiente y reciben órdenes de buscar y destruir a los seguidores de los Tres Muertos, responsables de una ola de asesinatos.

LA TABERNA DE LA CANCIÓN ÉLFICA

Para personajes de nivel 1

Los aventureros interrogan a una espía llamada Tarina. A cambio de su ayuda, les dice dónde se esconden los seguidores de los Tres Muertos.

LA MAZMORRA DE LOS TRES MUERTOS

Para personajes de nivel 2

Los aventureros acorralan en una mazmorra a los seguidores de los Tres Muertos y a uno de los hijos de la duquesa Vanthampur antes de un encuentro fortuito con los sectarios de Tiamat.

EL FANAL

Para personajes de nivel 3

Los personajes se enfrentan a otro de los hijos de la duquesa Vanthampur en una taberna del muelle llamada El Fanal. Allí conocen a una Jinete Infernal fugitiva llamada Reya Mantlemorn.

VILLA VANTHAMPUR

Para personajes de nivel 3

Armados con pruebas de que la duquesa Vanthampur es un peligro evidente y real para Puerta de Baldur, los aventureros atacan su villa y adquieren una caja de rompecabezas infernal del último de sus tres hijos.

BAJO LA VILLA

Para personajes de nivel 4

En las mazmorras y alcantarillas bajo la Villa Vanthampur, los aventureros se topan con Thavus Kreeg y encuentran el *Escudo del Señor* ●culto.

CANDLEKEEP

Para personajes de nivel 4

Los aventureros llevan la caja de rompecabezas infernal de Thavus Kreeg a una erudita tiefling en Candlekeep. Para salvar Elturel, ella les proporciona un mapa de Averno, un medio para llegar a los Nueve Infiernos y una guía almofante.

DIAGRAMA 1.1: DIAGRAMA DE FLUJO DEL CAPÍTULO 1

LA PUERTA DEL BASILISCO

Lee o parafrasea la siguiente caja de texto a tus jugadores para comenzar la aventura:

Bienvenidos a Puerta de Baldur, un verdadero nido de ratas y víboras aferrado a las rocosas laderas con vistas al río Chionthar. Desde sus atalayas en la Alta Ciudad, los nobles locales, conocidos como patricios, observan con disimulado desprecio a la chusma de la mugrienta Baja Ciudad junto al puerto entre brumas. Toda Puerta de Baldur apesta a sangre, crimen y oportunidades, y no es difícil entender por qué piratas y comerciantes se sienten atraídos por este lugar como los buitres por un cadáver.

Seguir el río hacia el este llevaría a Elturel, capital de la tierra sagrada de Elturgard, o al menos así era hasta hace unos días. La riada de refugiados de Elturel ha empeorado desde que llegaron las primeras noticias sobre su caída. Todos dicen que le seguirá Puerta de Baldur, pero nadie sabe realmente quién o qué ha reclamado Elturel.

Los patricios pagan a un ejército mercenario llamado el Puño Ardiente para proteger sus intereses en Puerta de Baldur y, por extensión, la ciudad misma. El Puño Ardiente ha ganado aún más poder desde que Ulder Ravengard, su carismático líder, se adjudicó el título de gran duque hace unos años. Pero, al parecer, Ravengard ha desaparecido. En su ausencia, el Puño Ardiente ha sellado las puertas de la ciudad para detener el flujo de refugiados: no se deja entrar ni salir a nadie.

Todo esto llamó vuestra atención poco después de que el Puño Ardiente os reclutara para ayudar a defender la ciudad. Vuestras órdenes son hablar con el Capitán Zodge en la Puerta del Basilisco, en la muralla este de la ciudad, que recibe su nombre por las diferentes estatuas que descansan en sus nichos y se encaraman en sus almenas. Más allá del atrancado portón se extiende invisible un camino de tierra a través de los barrios marginales de la Ciudad Exterior hasta el puente conocido como el Paso de la Sierpe, que conduce tras cruzarlo a reinos lejanos.

Docenas de soldados del Puño Ardiente están tratando de controlar a una multitud enojada de plebeyos ansiosos por abandonar la ciudad. Al ir provistos solo con una vaga descripción del capitán Zodge (un hombre alto de pelo largo y negro y un parche de cuero en el ojo), os lleva un tiempo encontrarlo. Al fin, cuando estalla una riña entre soldados y plebeyos, veis al capitán tuerto meterse en la refriega y comenzar a lanzar puñetazos. Se trata de un día como cualquier otro en la Ciudad de la Sangre.

La afluencia de refugiados de Elturgard, junto con la incertidumbre sobre el destino del gran duque Ulder Ravengard, han convencido al capitán Darmin Zodge, un **veterano humano legal malvado**, a demostrarse digno de liderar el Puño Ardiente, no vaya a ser que algún rival aproveche la oportunidad en los próximos días. Zodge también sabe que Liara Portyr, que dirige la fortaleza del Puño Ardiente de Fuerte Beluarian en Chult, ha sido convocada a Puerta de Baldur por su tío, el duque Dillard Portyr. Zodge espera impresionar a la comandante Portyr con su habilidad para mantener la paz en Puerta de Baldur hasta su llegada.



ESCUDO DE ARMAS
DEL PUÑO ARDIENTE

Aunque Zodge no sabe lo que es la decencia, se preocupa por el bienestar de los soldados que sirven bajo su mando. Las turbas enfurecidas pueden ser peligrosas y Zodge se apresura a eliminar a los instigadores para que la ira de la multitud se convierta rápidamente en miedo. Nadie es arrestado durante las peleas que presencian los aventureros, pero varios plebeyos son golpeados y despojados de sus bolsas de dinero después de una breve escaramuza con Zodge y sus soldados. Explica a los jugadores que sus personajes no se sorprenden con la gestión que hace Zodge de la situación: los capitanes de Puño Ardiente son sumamente libres a la hora de mantener la paz en Puerta de Baldur, especialmente en la Baja Ciudad.

Es sobradamente conocido que la mejor manera de lidiar con los soldados del Puño Ardiente es el soborno. Aquellos capaces de pagar 10 po o más (en lugar de la tarifa habitual de paso de 2 pc) pueden pasar a través de una puerta después de regatear un poco.

ENCUENTRO CON EL CAPITÁN ZODGE

El capitán Zodge está esperando a los personajes, pero si eligen no hablar con él, acaba por buscarlos. El Puño Ardiente tiene contactos en toda la ciudad, por lo que es difícil esconderse de Zodge a menos que los aventureros conozcan a alguien que pueda cobijarlos. Zodge mantiene cerca a seis soldados del Puño Ardiente (**veteranos humanos**) en todo momento. Sus nombres son Issio, Minaqua, Nelestree, Oliver, Soltus y Thalkara.



MAPA 1.1: PUERTA DE BALDUR

Cuando no está ejercitando su músculo militar o aceptando sobornos, el capitán Zodge se muestra como un hombre directo y sensato que trata a los demás con el mismo respeto que exige recibir. Cuando los personajes estén listos para escuchar lo que tiene que decir, lee la siguiente caja de texto a los jugadores:

—La crisis de los refugiados —dice el capitán Zodge—, ha avivado los temores a que Puerta de Baldur pueda sufrir el mismo destino que Elturel, de la que al parecer no ha quedado más que un agujero en la tierra. Nuestro gran duque, Ulder Ravengard, estaba visitando la ciudad en una misión diplomática cuando fue destruida. ¿Coincidencia? No lo creo.

»Los caballeros de Elturgard se llaman a sí mismos los jinetes Infernales. Unos pocos escaparon de la destrucción y piensan que, de alguna manera, tenemos la culpa de la caída de Elturel. ¡Menuda panda de santurrones agitadores! Los estamos arrestando según los vemos, pero eso nos ha dejado sin personal para lidiar con otro problema. Por eso necesito vuestra ayuda.

El Capitán Zodge no aceptará un “no” por respuesta. El Puño Ardiente está autorizado a reclutar aventureros en casos de emergencia. Puede ejecutarlos en el acto por negarse a ayudar, aunque preferiría que aceptaran. Da a cada personaje una insignia de cobre que lleva el escudo de armas del Puño Ardiente, insignias que otorgan a los personajes derecho a actuar en nombre de Zodge.

Cuando los personajes estén listos para seguir escuchando, lee la siguiente caja de texto:

—Puerta de Baldur lleva tiempo plagada de seguidores de los Tres Muertos, los dioses Perdición, Bhaal y Myrkul. Pensé que los habíamos eliminado, pero parece ser que no. Estos repartidores de terror y muerte están aprovechando la crisis actual para cometer asesinatos por toda la ciudad. Como mis delegados designados en este asunto, tendréis permiso para matar a estos desgraciados nada más verlos. Encontrad su guarida y borrarla del mapa. Eliminad a todo el que se interponga en vuestro camino y no os preocupéis por los daños colaterales.

»Si hacéis lo que os digo, me encargaré de que cada uno reciba doscientas piezas de oro, además de mi gratitud, que vale mucho más.

»A pocas manzanas de la Puerta del Basilisco se encuentra la taberna de La Canción Elfica. Una espía llamada Tarina suele ir por allí a cosechar rumores para el Gremio. Me debe un favor, así que decidle que trabajáis para mí, y preguntadle qué sabe de los Tres Muertos. Y, por el amor de Balduran, sed amables. Tarina tiene amigos peligrosos.

Cuando pase una decana sin ningún informe de ataques de los seguidores de los Tres Muertos, Zodge asegura los fondos para pagar a los personajes, manteniendo su parte del acuerdo. Aunque recupera sus insignias antes de recompensarles.



CUANDO LA NIEBLA SE DESPEJA, PUERTA DE BALDUR
RESPLANDECE A ORILLAS DEL RÍO CHIONTHAR.

LA TABERNA DE LA CANCIÓN ÉLFICA

Los personajes pueden visitar la taberna de La Canción Élfica siguiendo los deseos del Capitán Zodge, o hacer lo que se les antoje. Sus objetivos en la taberna son contactar con una espía llamada Tarina y averiguar qué sabe sobre los Tres Muertos.

Zodge tiene espías que lo mantienen informado sobre el progreso de los aventureros. Si los personajes no visitan la taberna de la Canción Élfica dentro de las cuarenta y ocho horas posteriores a la entrevista con Zodge, este envía una brigada de seis **veteranos** del Puño Ardiente y una **calavera llameante** para escoltarlos a la taberna, matar a quien se niegue a ir y volver a informarle. Si los personajes eliminan esta brigada o le dan esquinazo, Zodge moviliza otras dos brigadas para perseguirlos.

SOBRE LA TABERNA

La ubicación de la taberna de la Canción Élfica está señalada en el mapa 1.1 (consulta la página 13), mientras que el mapa 1.2 muestra su interior.

De vez en cuando, la voz incorpórea de una elfa inunda la taberna con una canción melancólica, lo que da nombre al establecimiento. La balada no es lo suficientemente fuerte como para interrumpir las conversaciones, pero la mayoría de los parroquianos dejan de hablar cuando comienza,

TABERNAS EN PUERTA DE BALDUR

Ninguna persona sensata camina por las calles de Puerta de Baldur, ni entra en una de sus tabernas sin un arma o una escolta armada. Cualquiera que haya pasado más de una decena en la ciudad lo sabe por experiencia. Las tabernas pueden parecer seguras a primera vista, pero se encuentran entre los lugares más peligrosos de Puerta de Baldur, llenas de alcohol, tentadoras monedas y gente sin escrúpulos. Volothamp Geddarm, un cuentacuentos de mala reputación conocido por sus reseñas de las tabernas, resume su experiencia en Puerta de Baldur como "difícil para el estómago, especialmente cuando alguien te clava un cuchillo en él". Se espera que los clientes cuiden de sí mismos cuando empiezan las peleas y nadie debería esperar ayuda ni compasión del Puño Ardiente. Los asesinatos en las tabernas son habituales y generalmente terminan con la pobre víctima arrastrada y tirada a un callejón (para que los ladronzuelos los limpien y las ratas se los coman), o arrojada al puerto.

Los huesos de Baldur. Los huesos de Baldur es un popular juego de dados en las tabernas de la ciudad. Cada jugador necesita varios dados de seis caras, y las reglas son las siguientes:

- Cada jugador pone en el bote la apuesta acordada.
- Cada jugador tira tres dados. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa, con el anfitrión de la partida en último lugar.
- En su turno, un jugador puede elegir "plantarse" o "tirar". Si se planta, el siguiente jugador puede jugar su turno. Un jugador que tira coge un dado adicional y lo lanza. Si la suma total de sus dados excede de 21, "quiebran" y quedan fuera de la partida. De lo contrario, pueden seguir tirando dados adicionales hasta plantarse o quebrar.
- Después de que todos hayan jugado un turno, la puntuación total más alta (excluyendo a los jugadores que quebraron) gana la partida y se queda el bote.

y reanudan la charla cuando termina. Muchos clientes frecuentan la taberna con la esperanza de escucharla. Los que hablen elfo pueden entender la letra, que llora la desaparición de un amante anónimo en el mar. Nadie está seguro de cómo el espíritu llegó a rondar por la taberna, como tampoco puede predecir cuándo volverá a cantar.

Alan Alyth, el actual gerente y propietario de la taberna, es un **plebeyo** semielfo neutral con visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies. Alan cumplió recientemente setenta y cinco años y ha llevado el establecimiento durante décadas. Su sangre élfica, recibida de su madre semielfa, lo ha mantenido vivo todo este tiempo, y con mejor aspecto que el de la mayoría de los humanos de su edad. Además, dirige un negocio de crédito, ofreciendo préstamos a clientes de confianza. Raramente concede créditos a aventureros, consciente de lo volubles que pueden ser, pero podría ofrecerles una copa de vino de elverquisst gratis si cree que así mantendrán sus espadas envainadas (consulta el apartado "Tabernas en Puerta de Baldur").

PARROQUIANOS DE LA TABERNA

Si los personajes llegan a la taberna de La Canción Élfica en busca de Tarina, el contacto del capitán Zodge, la encuentran jugando a las cartas arriba, en la zona T7. Entre las docenas de clientes ven que algunas ratas se escabullen, y también a los siguientes PNJ notables, que no juegan ningún papel en la aventura pero puedes involucrar en la historia como mejor te parezca:

- Skrawldar Fane (**plebeyo** humano neutral), un estúpido calafateador que carece de cejas.
- Lala Stout (**espía** mediana piesligeros neutral malvada), una ladrona con la cara cortada que juguetea con una moneda.
- Oloric Witmirth (**plebeyo** humano neutral bueno), un dramaturgo arruinado que garabatea sus pensamientos y observaciones privadas en un pequeño diario.
- Whaul Nightley (**matón** semiorco neutral con visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies), un jovial exterminador de mandíbula cuadrada y risa escandalosa.
- Rahima Sajiressa (**acólita** humana legal neutral de Savras, dios de la adivinación y el destino), una dócil astróloga que adora jugar.
- Willow Brownbug (**druida** mediano fortector neutral bueno), un presumido boticario con una vistosa capa.

Si los personajes necesitan ayuda para encontrar a Tarina, una habitual de la taberna les dirige al segundo piso (consulta "Tratar con Tarina", en la página 18).

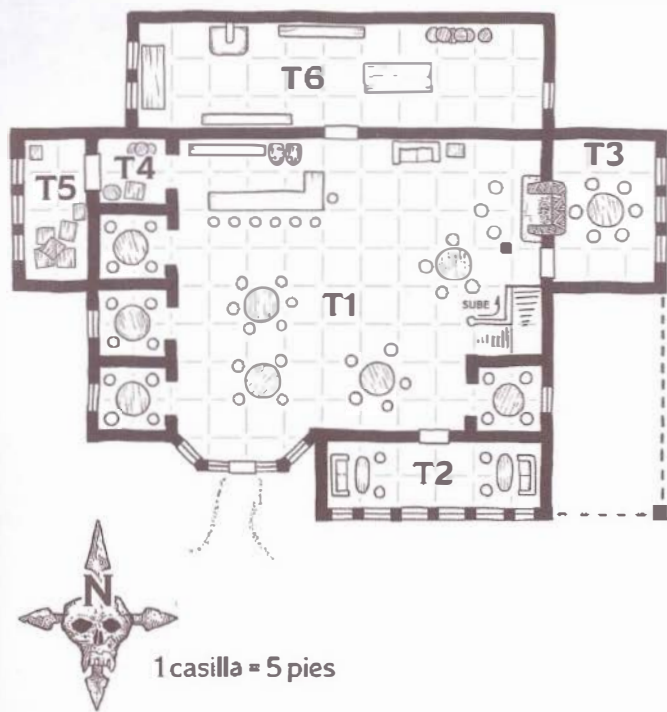
ZONAS DE LA TABERNA

Las siguientes zonas descritas están señaladas en el mapa 1.2.

T1. BARRA

Alan Alyth atiende la barra mientras dos jóvenes llamados Falten y Yimiur (**plebeyos** humanos) toman nota de los pedidos, sirven comida y bebida en las mesas y bromean con la clientela. Dos guardias flanquean la entrada: una **armadura animada** llamada Klank y una arisca **semiogra** llamada Skoona. Ambas están aquí para proteger al resto del personal, no a los clientes, y solo detendrán una pelea si hay uno de los suyos implicado.

Los parroquianos bien armados (**plebeyos** y **matones** en su mayoría) se apiñan alrededor de las mesas del salón principal y en los reservados. Hay tres sillas acolchadas de



MAPA 1.2: TABERNA DE LA CANCIÓN ÉLFICA

cara a la chimenea de la pared este, debajo de la ruinosa escalera de madera que sube al primer piso. El sofá de la pared norte suele estar ocupado por borrachos inconscientes y, junto a él, hay un baúl de madera con varios juegos (tableros de Ajedrez Dragón, barajas de cartas usadas de Apuesta de los Tres Dragones, etcétera).

T2. SALÓN

Aunque se permite fumar en cualquier parte de la taberna de La Canción Élfica, este salón es el lugar de reunión favorito de los miembros de un club local de fumadores llamado los Pescahumos. La mayoría de sus miembros son pescadores y mariscadores locales.

T3. COMEDOR PRIVADO

Esta habitación se llama la Sala del Dragón Verde por la cabeza de dragón verde joven que cuelga en la pared sur.

T4. DESPENSA

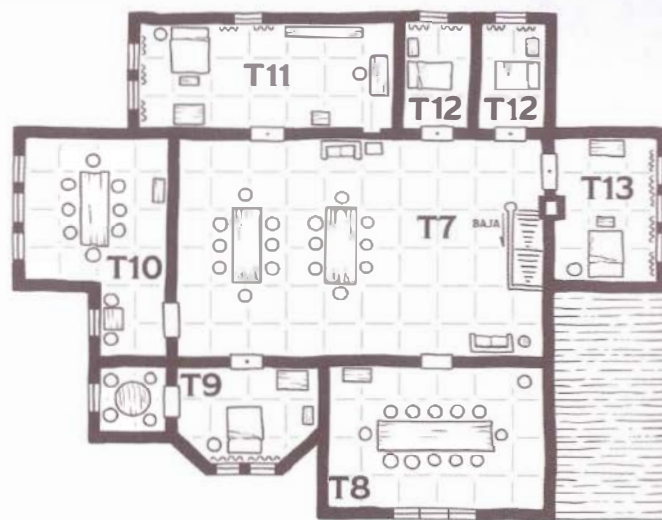
Aquí se guardan cajas de fruta, toneles de agua dulce y barriles de sirope y aceite.

T5. ALMACÉN

Esta habitación contiene cajas de alimentos y especias, además de trapos de limpieza, escobas, sillas rotas y herramientas para reparar muebles.

T6. COCINA

Alan Alyth emplea a tres cocineros (**plebeyos**) para preparar las comidas: un alegre cocinero jefe mediano fortector llamado Chenna Fatrabbitt, un irritable chef humano llamado Azar Valsheem y un pastelero humano ciego llamado Klav Martilmur. Trabajan desde el mediodía hasta la medianoche. Sus especialidades son los pasteles de pescado, los de cangrejo, una densa sopa de queso y patata y el pudín de hojaldre en almíbar decorado con almendras ligeramente saladas.



T7. COMEDOR SUPERIOR

Linternas encendidas cuelgan de las vigas de esta sala sin ventanas. Las alfombras cubren el suelo de madera y ayudan a amortiguar el ruido de los clientes borrachos reunidos alrededor de dos grandes mesas para comer y jugar a los huesos de Baldur (consulta el apartado "Tabernas en Puerta de Baldur").

Una de las personas sentadas a la mesa más cercana a las escaleras es Tarina, el PNJ que buscan los personajes (lee "Tratar con Tarina", en la página 18).

T8. COMEDOR PRIVADO

Esta habitación se llama la Sala Mole Sombría por la cabeza de molc sombría que cuelga en la pared este.

T9. HABITACIÓN DE LUJO

Este cuarto está libre actualmente y tiene la puerta cerrada. Además de la llave que proporciona a los huéspedes, Alan tiene una llave maestra que también abre la puerta. Forzar la cerradura requiere herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 10.

La habitación lujosamente decorada contiene cortinas de terciopelo, cuadros de barcos enmarcados, una cama con dosel, una mesita de noche, un baúl y un armario. La puerta del oeste da a un comedor privado.

T10. COMEDOR PRIVADO

La cabeza de una bestia desplazadora cuelga de la pared este cerca de un pequeño guardarropa para dar nombre a esta habitación: la Sala de la Bestia Desplazadora.

T11. HABITACIÓN GRANDE

Este cuarto alberga a un huésped inusual: una **sacerdotisa sahuagi'n** llamada Oshalla. Lleva una capa hecha de redes de pesca y habla común y sahuagin. Fue exiliada de las profundidades por planear un golpe de estado contra su rey.

Oshalla es reservada y ha pedido que le lleven la comida tres veces al día. La puerta de su habitación está cerrada con llave, que ella lleva en una cuerda alrededor del cuello. Alan tiene una llave maestra que también abre la puerta. Forzar la cerradura requiere herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 10.

Además de una cama, una mesita de noche y un baúl, esta habitación contiene un escritorio, una silla, varias pinturas de escenas costeras y submarinas, una bañera portátil y una estantería de diez pies de largo y ocho de altura que contiene la colección de baratijas de Oshalla recogidas en el océano (conchas, cráneos cubiertos de percebes y cosas de ese estilo). Oshalla no permite que el personal de la taberna limpie su habitación ni cambie el agua de la bañera, así que ambas están sucias.

Tesoro. Los personajes que busquen en el cajón del escritorio encuentran una bolsa de piel de tiburón que contiene 66 po y 49 pp que Oshalla usa para pagar la comida y la habitación. Descansando contra la pared sur hay un pequeño cofre de madera que contiene una capilla de Sekolah, el dios tiburón adorado por los sahuagin. El interior del cofre está forrado con dientes de tiburón y contiene una escultura coralina de Sekolah de 5 libras con perlas rojas como ojos (que vale 250 po como objeto artístico).

T12. HABITACIONES SENCILLAS

Las puertas de estas dos habitaciones están cerradas. Además de la llave que proporciona a los huéspedes, Alan tiene una llave maestra que también abre ambas puertas. Forzar cualquier cerradura requiere herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 10.

Cada habitación contiene una cama cómoda, un baúl de madera vacío y cortinas en la ventana.

T13. HABITACIÓN DE ALAN

Alan lleva una llave maestra que abre la puerta de su habitación privada. Forzar la cerradura requiere herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 15.

La habitación de Alan contiene una cama con un marco de hierro ornamentado, un baúl con patas de garra, una mesita de noche y un armario. Extendida en el suelo frente al armario hay una **alfombra asfixiante** que ataca a cualquiera que la pise o abra el cofre y no sea Alan.

Tesoro. El interior del baúl está dividido en tres compartimentos de igual tamaño que contienen 91 po, 176 pp y 288 pc, respectivamente. Alan usa este dinero para pagar al personal y mantener la taberna.

TRATAR CON TARINA

Tarina es una **bandida** humana caótica malvada de mente artera. Juega regularmente al huesos de Baldur (consulta el apartado "Tabernas de Puerta de Baldur" en la página 16) con una cuadrilla de tarados locales en una mesa de la zona T7. Sus compañeros de juego no se dan cuenta de que hace trampas.

Evidentemente, "Tarina" no es su nombre real. Antes de retirarse a Puerta de Baldur, Tarina fue una pirata conocida como Rhonda Thunderbell (que tampoco es su nombre real). Después de meses sirviendo lealmente al capitán

Murosko Sessprin del *Serpiente Descortés*, robó el botín de sus colegas piratas y huyó antes de que pudieran detenerla. La mayor parte del mismo se lo ha gastado en los últimos años, aunque ha escondido lo suficiente como para asegurarse de no pasar hambre. También tiene buena relación con Nueve Dedos, líder del gremio local de ladrones, que a veces le encarga trabajos.

Tarina ha escuchado recientemente el rumor de que sus antiguos compañeros de travesías la habían rastreado hasta Puerta de Baldur, y acepta ayudar a los personajes si se quedan en la taberna de La Canción Élfica para ver si aparecen los piratas y matarlos a todos.

MATAR EL TIEMPO EN LA TABERNA

El momento exacto en el que lleguen los antiguos asociados de Tarina depende de ti, pero los aventureros deben gozar de algún tiempo libre antes de que aparezcan (como se describe en "Con amigos como estos...", en la página 19). Los personajes que deambulen por la taberna pueden escuchar a los clientes hablar sobre los acontecimientos recientes en Puerta de Baldur y los rumores sobre Elturel:

- "¿Apuesto mi última pieza de cobre a que esos mal llamados refugiados son una avanzadilla de exploradores del ejército que está preparándose para atacar Puerta de Baldur!"
- "El Puño Ardiente ha sido decapitado. Los capitanes ya han comenzado a discutir sobre quién debería estar al mando tras la desaparición de Ulder Ravengard".
- "Con Ravengard fuera de escena me pregunto quién será el próximo gran duque. Apuesto por Thalamra Vanthampur. Prácticamente nació en las alcantarillas, y es más crueZl que un enjambre de ratas".

LA CANCIÓN ÉLFICA

En algún momento antes de que lleguen los socios de Tarina, la taberna se sumerge en el lamento fantasmal del espíritu élfico que merodea el lugar. Sin embargo, en esta ocasión el espíritu no canta sobre un amante perdido hace mucho tiempo, sino sobre Elturel. Esto sorprende a todos, incluyendo a Alan Alyth, que nunca ha escuchado al espíritu cambiar de estilo. Los personajes que entiendan elfo pueden traducir la letra:

*Oh, canta una canción de Elturel
de agua, bosques y collados,
donde el sol ruboriza sus acantilados
y sus campos verdes y calmados.*

*Este lugar de eterno contento,
hogar de los fuertes y los bravos,
conocido por todos y en todos los feudos,
y que nunca jamás fue esclavo.*

*Oh, canta una canción de Elturel
cuando los enemigos estén a sus puertas
y sus campos abiertos por pezuñas hendidas
de seres llegados desde la infernal orilla.*

*Alzaos, poderosos Jinetes Infernales,
tomad vuestras espadas rápidas y afiladas
y cargad sobre el frente infernal
para dispersar las diabólicas hordas del mal.*

*Oh, canta una canción de Elturel
y cuando caiga la noche,
duerme tranquilo bajo
el brillo del Compañero
hasta que el alba prenda su broche.*

*Estamos ligados por un pacto fatal
que solo la muerte puede romper;
y así cantaremos a Elturel
hasta que dejemos de respirar.*

Cualquier personaje que haya estado en Elturel, o que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 15, sabrá que “el Compañero” mencionado en la canción es el nombre dado al sol artificial que brilla sobre Elturel, protegiendo la ciudad y sus tierras circundantes de los muertos vivientes.

Los aventureros que hablen con Alan tras escuchar la canción pueden preguntarle al respecto, ya que habla elfo además de común. Sin embargo, le sorprendió tanto la nueva letra que solo recuerda algunas partes. El espíritu cantará la canción una segunda vez, pero solo si un elfo o semielfo le suplica que lo haga y supera una prueba de Carisma (Persuasión) CD 10.

Hay dos palabras de la canción que se le han quedado clavadas a Alan: “Jinetes Infernales”. Los personajes podrían recordar que el capitán Zodge usó el término para describir a los caballeros de Elturel. Alan y la mayoría de residentes de Puerta de Baldur lo emplean de manera similar. Cualquier personaje que haya estado en Elturel o que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20 recordará que los Jinetes Infernales fueron así bautizados hace mucho tiempo, cuando descendieron a caballo a los Nueve Infernos para combatir a los diablos. La mayoría nunca regresó. Es posible que algún otro cliente de Alan conozca este fragmento de historia.

CON AMIGOS COMO ESTOS...

Los personajes que esperan a los colegas piratas de Tarina ven su paciencia recompensada al cabo de un rato. Lee lo siguiente a los jugadores cuando llegue el momento de que entren los piratas:

Ocho humanos variopintos se adentran en la taberna. El líder es un hombre musculoso con un ojo derecho blanquecino, una mueca cruel y chulería pirata. Los demás son un grupo desagradable y pendenciero que actúan como si fueran los dueños del lugar.

—Buscamos a una vieja amiga —dice el hombre del ojo muerto, y olisquea el aire—. Se llama Tarina, o eso me han dicho. Le encanta hacer trampas a los huesos de Baldur.

El capitán Murosko Sessprin fue asesinado durante un motín hace seis meses, dejando su barco, el *Serpiente Descortés*, bajo el mando de su traicionero primer oficial, un sinvergüenza llamado Lekard “Ojo Muerto” Cadavrus. Ojo Muerto es un **capitán bandido** neutral malvado cuyo apodo se debe a la catarata que emblanquece su ojo derecho. No le gusta bañarse, y su aliento huele a pescado podrido. Le acompaña una pandilla de siete **bandidos** que comparten su inclinación al mal.

Ojo muerto ofrece un gran vaso de cerveza a quien le brinde información sobre el paradero de Tarina, y varios parroquianos aceptan la oferta rápidamente. Los personajes pueden enfrentarse a los piratas si lo desean, pero Ojo Muerto no les permitirá interponerse entre él y su venganza. Dos piratas vigilan la salida para asegurarse de que Tarina no pueda escapar mientras los demás atacan a cualquiera que se cruce en el camino de Ojo Muerto, que intentará matar a Tarina nada más verla. Ni Alan ni los

gorilas intervienen en la pelea, a menos que se implique algún miembro del personal. Los demás clientes permanecen al margen de la reyerta tanto como sea posible, aunque algún aventurero puede intentar sobornar a un PNJ amistoso o indiferente usando una acción para que se una. El PNJ acepta el soborno si la prueba de Carisma (Persuasión) CD 15 tiene éxito (de Engaño si la oferta no es sincera). Entonces tira iniciativa y se une a la refriega en su próximo turno, poniéndose del lado de los personajes hasta que la pelea termine. Si el pago prometido es de 10 po o más, la prueba se hace con ventaja. ●Ojo Muerto puede usar la misma táctica, persuadiendo a los clientes de la taberna con monedas.

Los personajes pueden intentar sobornar a Ojo Muerto para que abandone la taberna de la Canción Élfica sin satisfacer su venganza, pero exige una compensación de 5.000 po en monedas o bienes. Si los personajes afirman tener esa suma en otro lugar, se ríe de ellos y dice que no se cree sus palabras. Es demasiado desconfiado como para dejarse engañar por un truco tan obvio y tampoco se cree que alguien valore tanto la vida de Tarina.

TESORO

En el chaleco de Ojo Muerto hay una bolsa con 32 po y 15 pp. También lleva dos collares de oro (25 po cada uno) y un anillo de oro ennegrecido con una perla blanca engastada (125 po). Cada uno de los demás piratas lleva una bolsa con 1d6 pp.

El barco de Ojo Muerto, el *Serpiente Descortés*, está amarrado al final de un muelle en la parte este del puerto. Lo vigilan once **bandidos**, y no hay ningún tesoro a bordo. Si los personajes se deshacen de todos los piratas pueden quedarse el barco, aunque para pilotarlo es necesaria una tripulación de veinte, y al menos la mitad debe tener competencia en vehículos acuáticos.

El *Serpiente Descortés* tiene el perfil de un velero (consulta el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*). Si necesitas un plano de la cubierta, use el mapa de barco en el apéndice C del *Dungeon Master's Guide*. Aunque el navío vale 10.000 po intacto, en Puerta de Baldur no hay nadie que quiera comprarlo por su infame reputación.

LO QUE SABE TARINA

Una vez que hayan despachado a sus colegas piratas, Tarina comparte con los personajes la siguiente información:

—Varias manzanas al noroeste de aquí hay unas termas públicas con un jardín amurallado y unas ninfas juguetonas talladas en el portal delantero. Se ha visto a los seguidores de los Tres Muertos yendo y viniendo de allí, y me han dicho que dentro hay una puerta secreta que conduce a una mazmorra. Ahí es donde se esconden los asesinos.

Si Tarina muere, los personajes pueden entregar su cuerpo al capitán Zodge, que hace las gestiones con un sacerdote para lanzar *hablar con los muertos* sobre el cadáver. Una vez revela lo que sabe, Zodge transmite esa información a los personajes.

Con el conocimiento proporcionado por Tarina o su cadáver, los personajes pueden dirigirse a las termas y registrar la mazmorra oculta que hay debajo. Asegúrate de que los personajes suban a nivel 2 antes de continuar con la aventura. Cuando lleguen a las termas, sigue con la sección “La mazmorra de los Tres Muertos”.

LA MAZMORRA DE LOS TRES MUERTOS

Antes de dirigir esta parte de la aventura, lee la información sobre los Tres Muertos en el apéndice D. Ahí encontrarás también los perfiles de sus seguidores.

La mazmorra de los Tres Muertos está escondida debajo de unas termas que pertenecen secretamente a la familia Vanthampur, que también las gestiona. Mortlock Vanthampur, uno de sus miembros, está en la mazmorra ayudando a coordinar los ataques de los sectarios de los Tres Muertos por la ciudad. Estos asaltos están destinados a mostrar a los ciudadanos de Puerta de Baldur que el Puño Ardiente no puede protegerlos.

LLEGADA A LAS TERMAS

Cuando los aventureros lleguen a este lugar, lee en voz alta la siguiente caja de texto:

La termas son un edificio estucado de una planta con vidrieras y tejas de arcilla. Unos muros de diez pies de altura rodean un gran patio en el exterior de la esquina sureste del edificio. Las puertas de madera cerradas que conducen a él tienen talladas imágenes de ninfas sonrientes bailando y rebotando en el agua.

No hay nada aparentemente sospechoso en las termas, que cuentan con uno de los sistemas de cañerías más sofisticados de la ciudad. Las puertas que dan al patio (zona M1) no están atrancadas y carecen de vigilancia. Las termas cierran a medianoche y vuelven a abrir al amanecer, y los ciudadanos van y vienen durante todo el día y hasta la noche.

UBICACIONES DE LAS TERMAS

Las siguientes zonas descritas están señaladas en el mapa 1.3.

M1. PATIO

Describe esta ubicación a los jugadores de la siguiente manera:

Este patio en forma de "L" cuenta con un césped podado y arbustos perfectamente recortados. El patio está decorado con bancos de mármol blanco y fuentes de piedra con forma de ninfas sonrientes inclinando cántaros que derraman agua en una pileta de piedra circular.

Un diablillo invisible está posado sobre la fuente sureste. Si los personajes parecen tener la intención de causar problemas, el diablillo los observa en silencio hasta que entran en las termas, y luego vuela a Villa Vanthampur en la Alta Ciudad para alertar a Thurstwell Vanthampur, el hijo mayor de la duquesa Thalamra Vanthampur. Thurstwell ordena al diablillo que regrese a su puesto, pero no adopta más medidas con la esperanza de que los personajes se deshagan de su hermano, Mortlock.

M2. BAÑOS

Desde el amanecer hasta la medianoche, los aventureros pueden esperar encontrarse con 1d6 plebeyos humanos

bañándose en cualquier momento. Y desde la medianoche hasta el amanecer, tres cuchillas nocturnas humanas (consulta la página 236 para ver su perfil) montan guardia cerca de las piscinas y atacan a los intrusos en cuanto los vean. Si estalla una pelea aquí, el necrólito de Myrkul de la zona M4 se une a la refriega en el segundo asalto de combate.

Describe esta ubicación a los jugadores de la siguiente manera:

Las paredes de esta sala con columnas de veinte pies de altura están adornadas con frescos de la realeza bañándose. La luz natural fluye a través de las vidrieras, creando coloridos patrones en las baldosas azules de mármol pulimentado que cubren el suelo. Tres piscinas poco profundas y a ras de suelo contienen agua perfumada y rutilante. Hay bancos de mármol blanco repletos de toallas secas cerca de las piscinas, cada una de las cuales está equipada con un par de grifos de latón.

Los grifos vierten agua caliente y fría de las tuberías que corren por debajo del suelo. Un ajustado tapón de piedra en el fondo de cada piscina evita que el agua se drene, y numerosos orificios de desagüe pequeños cerca del borde superior de las piscinas impiden su desborde.

M3. SALA DE MASAJE SUR

Esta sala contiene una mesa de masaje cubierta de toallas limpias. Las botellas de perfume almacenadas bajo la mesa se utilizan para aromatizar las piscinas de la zona M2. La luz natural entra por una vidriera ubicada en la pared sur.

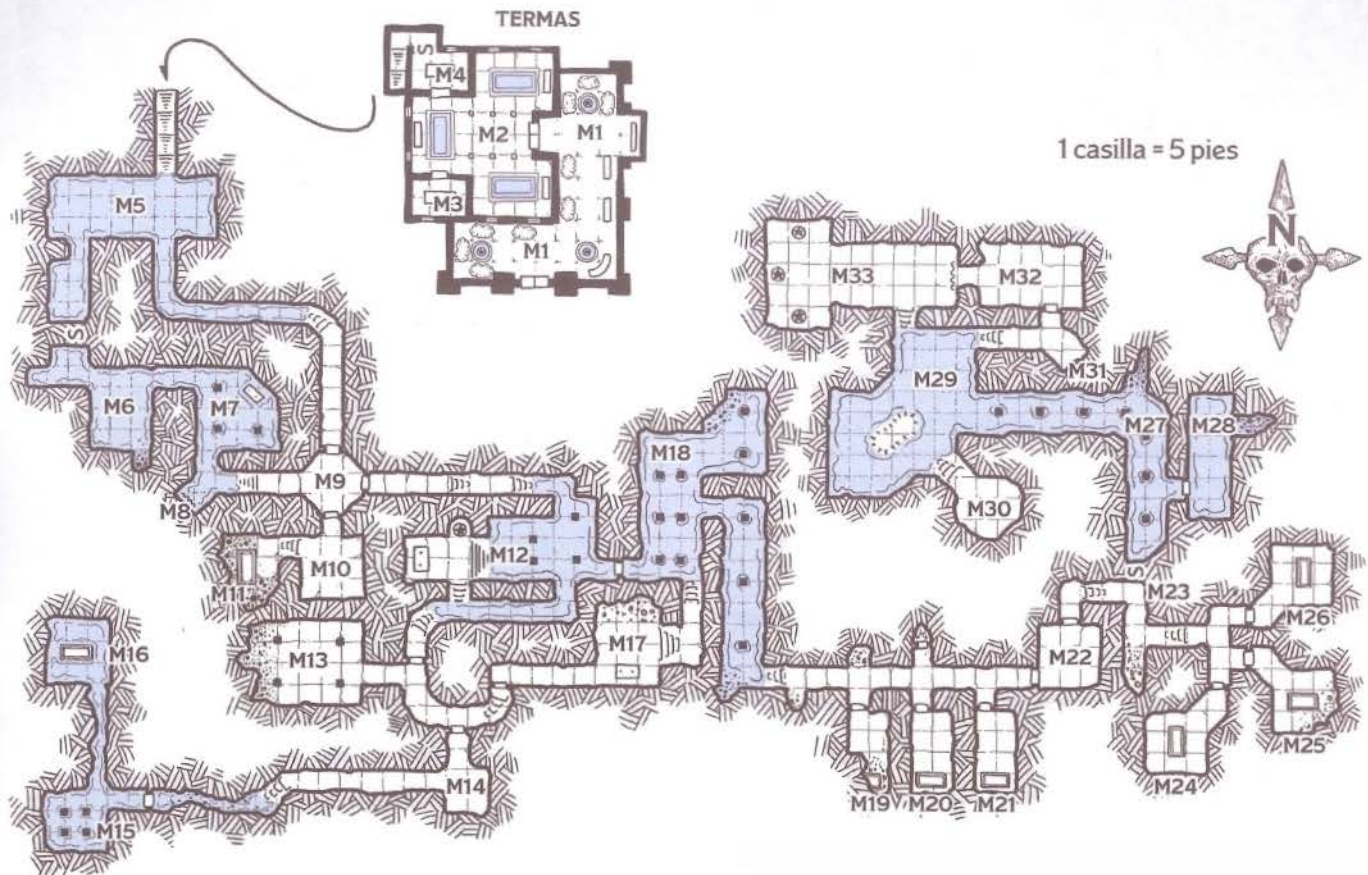
Durante las horas en que las termas están abiertas, un masajista humano andrógino (plebeyo neutral bueno) llamado Jabaz trabaja aquí. Jabaz sabe que las termas son propiedad de la duquesa Thalamra Vanthampur y están dirigidas por Mortlock, su tío.

Mortlock le ha dado a Jabaz órdenes estrictas de no quedarse en el centro después del cierre. Jabaz sospecha que Mortlock dirige algún tipo de negocio turbio y que está usando el establecimiento como fachada para ocultar sus oscuros tejemanejes a espaldas de la duquesa. También conoce la ubicación de la puerta secreta en la zona M4, pero no dará esa información voluntariamente por temor a las represalias de Mortlock. Ignora qué hay detrás de dicha puerta.

M4. SALA DE MASAJE NORTE

Desde la medianoche hasta el amanecer, un necrólito de Myrkul humano (mira su perfil en la página 238) vigila esta sala, a menos que ruidos de pelea le atraigan a la zona M2. Durante las horas en las que las termas están abiertas trabaja aquí una masajista humana (plebeya neutral buena) llamada Qurmilah. Ella sabe la misma información que Jabaz de la zona M3 y actúa de forma similar.

Esta habitación está amueblada del mismo modo que la zona M3, con la característica adicional de una puerta secreta en la pared norte. Un personaje que busque en ella y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 encontrará la puerta secreta, que se abre hacia dentro al empujarla. Un hedor asqueroso de alcantarilla recibe a quien la abra. Detrás hay una escalera de suaves escalones de piedra y paredes de ladrillo que desciende 20 pies hasta la zona M5. Dos titilantes antorchas en apliques de pared iluminan la escalera, pero la mazmorra de abajo permanece a oscuras.



MAPA 1.3: MAZMORRA DE LOS TRES MUERTOS

M5. BIENVENIDOS A LA MAZMORRA

La duquesa Vanthampur supo de esta antigua mazmorra mientras administraba los servicios públicos de agua y el sistema de alcantarillado de la ciudad y construyó las termas para ocultarla.

La sala al final de la escalera está vacía, sin luz e inundada de un agua maloliente que alcanza los 2 pies de profundidad (consulta "Características de la mazmorra" a continuación para obtener más información).

Características de la mazmorra. La mazmorra de los Tres Muertos tiene las siguientes características recurrentes:

- Las habitaciones, los pasillos y las escaleras de la mazmorra son de piedra caliza labrada y sin iluminación, salvo cuando el texto indique lo contrario. Los seguidores de los Tres Muertos llevan antorchas o confían en su visión en la oscuridad para ver en la mazmorra.
- Los pasillos de 5 pies de ancho de la mazmorra tienen techos de 8 pies de altura. Los de las habitaciones son de 9 pies, a menudo reforzados con vigas de madera. Cada viga es un objeto grande con CA 15, 10 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. La destrucción de todas las vigas de la zona tiene un 25 % de probabilidades de provocar el derrumbe del techo, obligando a todas las criaturas en el área a hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 22 (4d10) de daño contundente si fracasan, o la mitad si la superan. A partir de ese momento la zona sigue siendo transitable, pero es terreno difícil.
- Las puertas normales están hechas de madera endeble y podrida. Cada una es un objeto grande con CA 15, 5 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y

de veneno. Las puertas secretas están talladas para parecerse a las paredes de piedra caliza circundantes, y descubrirlas requiere superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. Una vez se detecta alguna, es fácil de abrir.

- Ciertas zonas de la mazmorra (como se muestra en el mapa 1.3) están inundadas de agua turbia con una profundidad de 2 pies que las convierte en terreno difícil. El agua se filtra desde las alcantarillas cercanas a través de grietas en la piedra caliza, huele fatal y no se puede beber.

M6. CADÁVER HINCHADO

El cadáver tumefacto de un humano sin camisa y con heridas de cuchillo en la espalda flota boca abajo en medio de esta habitación inundada. El cuerpo era de un adorador de Bhaal llamado Hiskaal, que fue asesinado por sus compañeros sectarios por permitir que un objetivo escapara durante un ataque reciente a la ciudad. Cualquier personaje que inspeccione el cadáver y supere una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10 concluirá que el hombre lleva dos días muerto.

M7. ALTAR DE BHAAL

Describe esta ubicación a los jugadores de la siguiente manera:

Tres vigas de madera sostienen el techo de esta sala inundada, que alberga un altar de piedra cubierto de entrañas en la esquina noreste. Colgando de la pared sobre el altar hay una máscara de acero de tres pies de altura moldeada en forma de cráneo humano.

La máscara de acero de la calavera representa el rostro de Bhaal y no tiene propiedades mágicas.

Las entrañas de humanoides se pusieron sobre el altar como ofrenda al dios del asesinato. Verter un vial de agua bendita sobre ellas hace que se derritan y que el altar arda lentamente.

M8. TAPIZ MOHOSO

La pared posterior de este nicho seco está cubierta con un tapiz de 5 pies de ancho y 7 de altura. Representa una escena espeluznante de cuatro figuras sin rostro destrozando a una quinta que está gritando. Los personajes que inspeccionen el tapiz sin tocarlo advierten un moho amarillo creciendo alrededor de sus bordes. De hecho, hay un parche cuadrado de moho amarillo de 5 pies de lado (consulta el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*) adherido a la parte posterior del tapiz que libera sus esporas mortales si este se mueve.

M9. PUERTAS DE LOS TRES MUERTOS

Esta sala está vacía, pero no carente de decoración. En cada una de sus tres puertas hay tallada una imagen de cuerpo entero de uno de los Tres Muertos. Un personaje reconoce todas las figuras si supera una prueba de Inteligencia (Religión) CD 10.

Puerta este. Esta puerta muestra una talla de Perdición, el dios legal malvado de la tiranía, representado como un hombre alto con armadura que lleva un yelmo barril. Su guantelete derecho está pintado de negro y agarra un juego de grilletes.

Puerta norte. Esta puerta muestra una talla de Bhaal, el dios caótico malvado del asesinato. Se lo representa como un hombre poderoso con una calavera por cabeza y cuchillas largas y curvas por manos.

Puerta sur. Esta puerta muestra una talla de Myrkul, el Señor de los Huesos neutral malvado. Lo retratan como una figura con capa cuyo rostro está cubierto por una capucha. Con sus manos esqueléticas agarra un cráneo humano aullante.

M10. HABITACIÓN DE LOS NECRÓLITOS

Las criaturas que hay aquí vigilan la zona M9 a través de una grieta en la puerta, y cualquier señal de aproximación de los personajes les permite montar una suerte de emboscada. Lee la siguiente caja de texto para describir la sala a los jugadores:

En el suelo de esta habitación vacía yacen en disposición triangular los pálidos cuerpos de tres humanos con túnicas negras y sucias. Entre ellos hay una antorcha encendida. A su izquierda hay una escalera toscamente tallada que lleva a otra sala iluminada por antorchas.

Estos tres **necrólitos de Myrkul** (mira sus perfiles en las páginas 238-239) están haciéndose los muertos, y ocultan sus flagelos con cabeza de calavera bajo sus túnicas. Cualquier personaje que observe los cuerpos con atención y supere una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 10 se dará cuenta de que están vivos.

Los necrólitos se levantan y atacan cuando cualquier personaje entra en la habitación (o si les atacan primero). Luchan hasta la muerte para proteger el tesoro de la zona M11.

M11. CRIPTA PARCIALMENTE DERRUMBADA

Esta sala se ha derrumbado parcialmente alrededor de un sarcófago de piedra que fue abierto y saqueado hace mucho tiempo.

Tesoro. Los necrólitos de la zona M10 escondieron tres libros de conjuros (robados a sus víctimas asesinadas) bajo el polvo y los huesos humanoides del ataúd.

El libro de conjuros 1 está encuadernado en cuero rojo y contiene los siguientes conjuros: *detectar magia*, *disfrazarse*, *imagen silenciosa*, *manos ardientes*, *nube de oscurecimiento* y *rayo nauseabundo*.

El libro de conjuros 2 tiene la runa personal de su anterior dueño chamuscada en su tapa marrón oscuro. Este libro contiene los siguientes conjuros: *dormir*, *encontrar familiar*, *hechizar persona*, *identificar* y *proyector mágico*.

El libro de conjuros 3 está encuadernado con la piel escamosa y negra de un reptil, y contiene los siguientes conjuros: *armadura de mago*, *caída de pluma*, *nube de dagas*, *detectar magia*, *proyector mágico*, *risa horrible de Tasha* y *visión en la oscuridad*.

M12. ALTAR DE PERDICIÓN

Si los personajes no se cuidan de acercarse en silencio y sin fuentes de luz, alertarán a los ocupantes de la habitación. Describe esta zona a los jugadores de la siguiente manera:

La parte este de la sala se encuentra a oscuras, inundada y reforzada con vigas de madera del suelo al techo. Los toscos escalones suben desde el agua turbia hacia la parte oeste de la habitación, que está seca e iluminada por dos antorchas en apliques flanqueando un altar de piedra. Encadenado a la pared detrás del altar hay un hombre muy flaco con taparrabos y un saco de arpillería en la cabeza. Un nicho en la pared norte contiene una armadura de placas (sin el yelmo) que se sostiene sin apoyos.

De pie frente al altar hay dos figuras sombrías: una mujer de poderosa constitución esgrimiendo una maza y un hombre aún más grande con un yelmo barril. El hombre del casco está golpeando al prisionero con una lanza, haciendo que se retuerza. Ambas figuras llevan cotas de malla, y la mujer porta un escudo de madera con una calavera maliciosa pintada.

Las dos figuras acorazadas son Kazzira, una **puño de Perdición** humana (ve a la página 240 para ver su perfil), y Yignath, un **cónsul de hierro** humano (ve a la página 240 para ver su perfil). Yignath está torturando al prisionero por diversión mientras Kazzira observa. Ambos atacan a los intrusos, pero prefieren permanecer en suelo seco. El cráneo en el escudo de Kazzira ha sido pintado con sangre fresca, y del cinturón de Yignath cuelga un llavero de hierro con siete llaves: una para los grilletes sobre el altar, dos para los grilletes de la zona M22 y cuatro que abren los cofres de la zona M30.

El prisionero amarrado a la pared oeste es Klim Jhasso, un noble humano capturado en la Baja Ciudad hace dos días, después de que asesinaran a su guardaespaldas. Klim es un **noble** neutral malvado al que le queda 1 punto de golpe. No tiene ni armadura (CA 10), ni armas; habla común y elfo, pero no posee ninguna información útil. Klim asegura que su familia pagará una generosa recompensa si le devuelven sano y salvo a su hacienda en la Alta Ciudad, pero está mintiendo. Su madre está muerta, su padre patricio enfermo y sus tres hermanos menores prefieren dividir la herencia en tres partes que en cuatro. La parte del negocio

de compraventa que posee la familia tiene dificultades y no puede permitirse pagar un gran rescate o recompensa.

Los grilletes de Klim tienen CA 19, 10 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno.

La armadura está soldada y es inofensiva, pero sus guanteletes son desmontables. Ambos son objetos animados con un perfil idéntico al de las **espadas voladoras**, salvo que infligen daño contundente en vez de daño cortante. Los guanteletes se desprenden de la armadura y atacan a cualquiera que los mueva o libere al prisionero de sus grilletes.

M13. MORGUE

Si los personajes no se acercan en silencio y sin fuentes de luz, alertan a los presentes. Describe la zona a los jugadores de la siguiente manera:

Esta habitación parcialmente derrumbada tiene tres vigas de madera que sostienen el techo. Entre ellas hay una mesa de madera chamuscada sobre la que descansa un cadáver humano. Una mujer terriblemente delgada, con una túnica negra y el rostro mayormente oculto por una capucha, está estudiando el cuerpo. Alrededor de sus pies se apiña un enjambre de ratas esqueléticas.

La nigromante que se inclina sobre el cadáver es Flennis, una **erudita de almas** humana (mira su perfil en la página 239) y la seguidora de Myrkul de mayor rango en la mazmorra. Usa el perfil del **enjambre de ratas** en el *Monster Manual* para representar las ratas esqueléticas de Flennis, que son muertos vivientes en vez de bestias. El enjambre puede ser expulsado por cualquier personaje con el rasgo de Expulsar Muertos Vivientes, pero los conjuros que tengan a bestias como objetivo no surten efecto.

Flennis está preparándose para convertir el cadáver sobre la mesa en un zombi, pero el conjuro *animar a los muertos* tarda 1 minuto en lanzarse, lo que significa que primero debe lidiar con los personajes. Sus ratas esqueléticas atacan al enemigo más cercano, y ella lanza conjuros mientras usa la mesa para cubrirse.

Tesoro. Además de su túnica y su flagelo, Flennis lleva un polvoriento libro de conjuros con todos los conjuros que ha preparado. El tomo tiene las tapas de cuero negro y un diminuto mecanismo de cierre con forma de calavera. Flennis tiene la llave escondida en su cabellera, pero un personaje puede forzar la cerradura usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 10.

La primera vez que una criatura que no sea Flennis abra el libro, de sus páginas brota una nube de humo negro que se condensa para formar una calavera que ríe locamente durante unos segundos antes de disiparse. La criatura que sostenga el libro cuando aparece el humo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedará maldita durante 24 horas, tiempo durante el cual será vulnerable al daño necrótico. Un conjuro de *levantar maldición* o un efecto mágico similar finaliza la maldición sobre la criatura.

M14. RATA HAMBRIENTA

Una **rata** ordinaria correteando por esta habitación en busca de restos de comida. Si los personajes usan un conjuro de *hablar con los animales* u otro efecto mágico parecido para comunicarse con la rata, esta puede compartir su conocimiento de la mazmorra con ellos, y se pone cariñosa con los personajes que le ofrezcan comida.

El conocimiento de la rata se limita a los lugares que ha visitado, concretamente las zonas desde la M5 a la M26. Ignora la ubicación de las puertas secretas, así que desconoce las zonas M27 a M33, ocultas detrás de la puerta secreta de la zona M23.

M15. HABITACIÓN INUNDADA

Los túneles inundados y llenos de escombros que entran y salen de aquí se estrechan hasta los 2 pies y medio en algunos tramos. Cuatro vigas de madera podridas se alzan del agua turbia para apuntalar el techo, y no hay nada de interés entre los escombros apilados en la esquina noroeste.

M16. CRIPTA INUNDADA

Agua turbia y maloliente rodea un sarcófago de piedra abierto que descansa en mitad de esta cripta, cuya tapa de piedra yace rota en tres pedazos bajo el agua en la parte norte. Un conjuro de *detectar magia* revela un aura de magia de evocación alrededor del ataúd. Los personajes que saquen del agua los fragmentos de tapa advierten que fue tallada para representar a un bárbaro aullante esgrimiendo un hacha.

La exposición a la humedad ha descompuesto los huesos en el sarcófago, reduciéndolos a un lodo negro.

Trampa. Si el contenido del sarcófago se mueve o altera, aparece sobre él un hacha de guerra fantasmal. Esta hacha es originada por una magia similar a la del conjuro *arma espiritual*, y a efectos de disiparla se considera un efecto de conjuro de nivel 2. El hacha de guerra fantasmal no puede ser dañada, no puede salir de la sala y solo elige como objetivo a criaturas, actuando en el orden de iniciativa 20. En cada uno de sus turnos se mueve hasta 10 pies y realiza un ataque cuerpo a cuerpo (+5 a impactar) contra un blanco disponible, infligiendo 6 (1d8 + 2) de daño de fuerza al impactar. El efecto termina cuando no queda ninguna criatura en la habitación y la trampa se reinicia pasadas 24 horas.

M17. ALTAR DE MYRKUL

Lee o parafrasea la siguiente caja de texto a los jugadores cuando sus personajes entren en la sala por primera vez:

Esta habitación seca y parcialmente derrumbada contiene un altar de piedra con cráneos y huesos humanoides alrededor. La parte superior del altar está cubierta con docenas de velas semiderretidas hechas de cera negra, todas apagadas.

Si se enciende alguna de las velas negras del altar, arroja una luz verdosa que revela una escritura negra en las paredes. El texto, que no resulta visible de otra manera, dice en común: “¡ALZAOS Y HACEOS OÍR!” Si estas palabras se pronuncian en voz alta a 5 pies o menos del altar, las letras se desvanecen mientras los huesos ocultos bajo los escombros en el extremo norte de la sala se alzan y se unen, formando tres **esqueletos** humanos animados. Los esqueletos son muertos vivientes malvados, pero obedecen las órdenes de quien pronunció las palabras que los alzaron, sirviendo a ese individuo hasta que sean destruidos o su señor muera.

M18. CÚMULO DE GAS

El techo de esta sala inundada está soportado por numerosas vigas de madera. Aquí el aire huele a huevos podridos, un hedor pútrido que llega más allá de la habitación. Cualquier personaje que se acerque a esta zona y supere una

prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 10 se da cuenta de que el hedor es un indicio de gas inflamable en la sala. Este gas se dispersa antes de alcanzar otras zonas de la mazmorra, y los sectarios de los Tres Muertos apagan sus antorchas antes de moverse por esta zona.

Traer una antorcha encendida u otra llama descubierta a la habitación llena de gas desencadena una explosión que la engulle por completo. Las criaturas completamente sumergidas en el agua no sufren daño, pero todas las demás deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 14 (4d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad si tienen éxito. Todas las vigas de madera que sostienen el techo son destruidas en la explosión, lo que puede causar un derrumbe del techo (consulta "Características de la mazmorra" en la zona M5). La explosión también consume el gas, que vuelve a acumularse lentamente y se torna peligroso de nuevo pasadas 24 horas.

M19. CRIPTA PARCIALMENTE DERRUMBADA

Gran parte de esta habitación se ha derruido y el montón de escombros cubre casi por completo un sarcófago de piedra que fue saqueado hace años. No queda nada de interés.

M20. CRIPTA PARCIALMENTE SAQUEADA

Hay un sarcófago abierto al fondo de esta cripta polvorienta, con su pesada tapa de piedra de lado entre el ataúd y la pared sur. La parte norte del sarcófago muestra pinturas descoloridas de guerreros empuñando lanzas y cargando a caballo a través de llanuras doradas.

Tesoro. Un registro casual del sarcófago no revela más que polvo y algunos huesos humanoides dispersos. Pero si algún personaje hace una búsqueda exhaustiva, advierte que el sarcófago tiene un fondo falso hecho de yeso de una pulgada de grosor. Romper esta capa de yeso revela una cavidad que contiene una momia humana flotando en una pileta poco profunda con salmuera roja. La momia tiene dos adularias incrustadas en las cuencas de los ojos (50 po cada una) y una *bolsa de joyas* donde tendría que estar su corazón. Los aventureros deben abrir intencionalmente el pecho de la momia para encontrar la bolsa oculta. La momia está exánime y no se queja por el robo.

M21. CRIPTA ZOMBI

Los personajes que escuchan en la puerta de esta habitación oyen débiles gemidos humanoides al otro lado. Describe la zona a los jugadores de la siguiente manera:

Seis humanos gimientes con la piel podrida se arrastran por esta cripta polvorienta, que apesta a muerte. Un sarcófago de piedra abierto descansa junto a la pared del fondo, con su tapa hecha pedazos en el suelo.

Los temblorosos cadáveres son seis **zombis** creados por Flennis (mira la zona M13) a partir de los restos de las víctimas mortales de los sectarios de los Tres Muertos. Los zombis solo obedecen a su creadora y atacan a todos los demás, incluyendo otros miembros de la secta.

En la parte norte del sarcófago hay talladas horribles imágenes de canibalismo humano. El ataúd fue saqueado hace mucho, y un registro del interior solo aporta un cráneo humano sin mandíbula y algunos fragmentos de hueso.

M22. CÁMARA DE TORTURA

Aquí es donde los seguidores de Perdición torturan e interrogan a los prisioneros. Describe esta sala a los jugadores de la siguiente manera:

Las paredes y el suelo de esta habitación están cubiertos de manchas y salpicaduras de sangre seca. Dos cuerpos cuelgan encadenados en las paredes este y sur. Uno es un humano varón de cierta edad; el otro, una joven tiefling. Ambos están cubiertos de cortes sanguinolentos y ninguno se mueve. En el centro de la cámara hay una robusta silla de madera sobre la que descansa un látigo ensangrentado. En el suelo hay un cubo parcialmente lleno de sal.

Los seguidores de Perdición frotan con sal las heridas de los prisioneros que torturan aquí. Yignath, el cónsul de hierro (consulta la zona M12) lleva las llaves de ambos juegos de grilletes, que tienen CA 19, 10 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Un personaje puede abrirlos usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15.

El hombre está muerto; era Effinax Zalbor, un coordinador de caravanas empleado por la familia patricia Jhasso, copropietaria de un negocio que opera por todas las Tierras Centrales Occidentales (consulta la zona M12).

La tiefling tiene 0 puntos de golpe y está inconsciente, pero estable. Es Vendetta Kress, una plebeya neutral que habla común e infernal. Tiene resistencia al daño de fuego y visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies. Vendetta distribuye vino y licores para la familia patricia Oathoon de Puerta de Baldur, y fue atacada en la Baja Ciudad, noqueada y traída aquí para su tortura. En el interrogatorio dio a sus captores información sobre los Oathoons y la disposición de su seguridad. También fue testigo del interrogatorio y muerte de Effinax, al que preguntaron extensamente sobre la familia Jhasso.

Si es liberada, Vendetta se queda con los personajes hasta que se presente la oportunidad de escapar. Sin embargo, antes de eso, comparte la siguiente información con sus libertadores. Durante su encarcelamiento escuchó lo que parecía una pesada puerta de piedra abriéndose y cerrándose de vez en cuando, acompañada por el sonido de pasos chapoteando. El ruido venía del norte. Esta información puede llevar a los aventureros a buscar una puerta secreta en esa dirección (consulta la zona M23).

Si Vendetta sobrevive a su terrible experiencia en la mazmorra, difunde la historia de su desgarradora fuga a través de su red de contactos en Puerta de Baldur, que incluye a casi todos los propietarios de tabernas de la ciudad.

M23. PUERTA SECRETA Y CENTINELA

Este túnel inundado tiene una puerta secreta en la pared norte que da a la zona M27. Al sur de la misma, firme sobre el suelo inundado, con una antorcha encendida y vigilando la escalera oeste, hay un **puño de Perdición** (tienes su perfil en la página 240). En su primer turno tras ver a los personajes se retira a la zona M25 y golpea la puerta para despertar a sus colegas sectarios, gritando "¡intrusos!" a pleno pulmón para alertar también a la ocupante de la zona M26.

M24. EL REPOSO DE MYRKUL

Los seguidores de Myrkul usan esta cripta saqueada como lugar de descanso. Descríbela a los jugadores de la siguiente manera:

Cuatro titilantes antorchas en apliques de pared iluminan esta cripta, cuya mitad está ocupada por un sarcófago de piedra abierto. El ataúd no tiene tallas ni ornamento alguno, pero está lleno de cráneos y huesos humanoides. A su alrededor yacen seis petates polvorientos.

Los mirkulitas llenaron el sarcófago de calaveras y huesos encontrados por toda la mazmorra, creando una especie de altar para el Señor de los Huesos.

M25. EL REPOSO DE PERDICIÓN

Despatarrados contra las paredes de esta cripta saqueada y parcialmente derrumbada duermen cuatro **puños de Perdición** (tienes su perfil en la página 240). Todos están totalmente acorazados y tienen sus armas cerca. Si se despiertan por ruidos fuertes o por el guardia de la zona M23, toman sus armas y se movilizan rápidamente para repeler cualquier intrusión.

La sala está iluminada por dos antorchas chisporroteantes sobre apliques en las paredes norte y oeste. En mitad de la sala hay un sarcófago de piedra vacío, con la tapa detrás y medio enterrada bajo los escombros del suelo.

M26. EL REPOSO DE BHAAL

Lee o parafrasee la siguiente caja de texto cuando los personajes entren en esta zona por primera vez:

Cuatro parpadeantes antorchas sobre apliques de pared iluminan esta cripta parcialmente derrumbada. En medio de este lugar hay un sarcófago abierto lleno de sangre, que ha manchado los lados al derramarse y encharcado la base del mismo. La tapa del sarcófago yace medio enterrada bajo los escombros que hay detrás.

A los adoradores de Bhaal les gusta bañarse en la sangre humana que llena el sarcófago. Una **segadora de Bhaal** (tienes su perfil en la página 237) se esconde detrás del sarcófago, empapada en sangre de la cabeza a los pies. A la primera señal de intrusos, lanza un conjuro de *disfrazarse* para mostrarse como una frágil anciana llamada Nebra. Bajo este aspecto afirma ser una florista capturada por los Tres Muertos y traída a la mazmorra como esclava. Si los personajes se tragan la interpretación y llevan a Nebra con ellos, esta asegura conocer la ubicación de una puerta secreta (zona M23), e intenta guiarlos por la zona M29, donde espera encontrar refuerzos. Si conduce al grupo a un lugar ocupado por otros sectarios, abandona su disfraz y ataca. Hará lo mismo si su conjuro termina antes de que suceda esto.

M27. ECOS DE BATALLA

Este pasadizo inundado de 10 pies de ancho está reforzado por vigas de madera a intervalos regulares. Viejos restos de antorchas flotan en el agua turbia. Allí donde el túnel gira hacia el oeste en dirección a la zona M29, los personajes escuchan ecos de una batalla que está desarrollándose allí.

M28. ANTIGUA BODEGA

Esta habitación inundada fue una vez una bodega, y el pasillo derrumbado del este revela una escalera que antes conducía a una residencia en la ciudad. Escondidos bajo el agua turbia hay cuatro **esqueletos** humanos animados que se levantan y atacan a cualquiera que cruce la habitación.

M29. MORTLOCK VANTHAMPUR

Los ruidos de pelea se intensifican a medida que los personajes se acercan a esta zona. Descríbeles la escena de la siguiente manera:

Al final del pasillo hay una sala inundada con toscos escalones que suben hacia el sur, al norte y al noreste. El suelo asciende por encima de la línea del agua en el centro de la habitación, formando una pequeña isla. Cadáveres y antorchas apagadas flotan a su alrededor, y sobre ella hay dos hombres armados trazando círculos. Uno de ellos, un bruto alto y sin armadura con un garrote y el rostro lleno de cicatrices, destaca sobre su oponente, pero está gravemente herido. La figura más pequeña es musculosa y va a pecho descubierto. Empuña una daga ensangrentada en una mano y una antorcha en la otra, y su cráneo carece de piel que lo recubra.

El hombre del garrote grande es **Mortlock Vanthampur**, de veintinueve años, (tienes su perfil en la página 26), al que le quedan 30 puntos de golpe. Su oponente es un **cráneo de la muerte de Bhaal** (tienes su perfil en la página 237) ileso llamado Vaaz. En el agua yacen los cadáveres de otros cuatro sectarios de los Tres Muertos, con las cabezas machacadas por Mortlock.

Mortlock es tolerado por su madre, la duquesa Thalamra Vanthampur, y despreciado por sus hermanos mayores, Thurstwell y Amrik, que lo consideran un papanatas y una abominación. Medio rostro de Mortlock quedó marcado por el fuego cuando era niño, y esa desfiguración le otorga un semblante aterrador. Su madre lo envió a la mazmorra de las termas para ayudar a los seguidores de los Tres Muertos a coordinar los ataques contra la ciudad. Cuando quedó claro que los sectarios podían operar sin el apoyo de Mortlock, Thurstwell y Amrik conspiraron con varios sectarios de Bhaal para asesinar a Mortlock a espaldas de su madre.

Mortlock y Vaaz dejan de luchar cuando llegan los personajes. Creyendo que son asociados de Mortlock, Vaaz abandona la pelea en su próximo turno y se retira a la zona M33, donde resistirá hasta el final. Vaaz se lleva su antorcha y, en lugar de perseguirlo, Mortlock intenta forjar una alianza con los personajes. Si estos llegan a un acuerdo con él, les ofrece la siguiente información a cambio de una promesa de amnistía:

- “Fui traicionado. Estos asesinos conspiraron con mis hermanos para matarme. Si no hubierais llegado, estaría muerto. Os debo la vida”.
- “Mi familia está pagando a los sectarios de los Tres Muertos por asesinar a ciudadanos. Nuestro objetivo es demostrar que el Puño Ardiente no puede hacer su trabajo. Una vez la ciudad deje de pagar a sus miembros, estos no tendrán razones para quedarse en Puerta de Baldur. Sin ellos, no habrá quien se interponga en el camino de mi madre para convertirse en la próxima gran duquesa de la ciudad. Si se sale con la suya, Puerta de Baldur compartirá el destino de Elturel y será arrastrada a los Nueve Infernos”.



MORTLOCK VANTHAMPUR

Humanoide Mediano (humano), legal malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 90 (12d8 + 36)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Habilidades: Atletismo +6, Intimidación +5

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: común

Desafío: 3 (700 XP)

Indómito (2/Día). Mortlock puede repetir una tirada de salvación que haya fallado, pero debe quedarse el nuevo resultado.

ACCIONES

Ataque múltiple. Mortlock realiza dos ataques con su garrote grande.

Garrote grande. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d4 + 4) de daño contundente, más 5 (2d4) de daño contundente si Mortlock ha sufrido algún daño desde su último turno.

Ballesta pesada. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10 + 2) de daño perforante.

- “Mi madre es uno de los tres miembros que quedan del Consejo de los Cuatro que gobierna Puerta de Baldur. Ella jugó un papel decisivo para convencer a Ulder Ravengard de viajar a Elturel y encontrarse con su alto observador, Thavus Kreeg. Con Ravengard desaparecido, el Puño Ardiente carece de líder y es vulnerable”.
- “Los sectarios de los Tres Muertos reciben desembolsos regulares de mi hermano, Amrik, que dirige su propio negocio de préstamos en una taberna llamada El Fanal. Mi madre no espera mucho de mí, pero cree ciegamente en Amrik. Siempre ha sido su favorito”.
- “Mi hermano mayor, Thurstwell, emplea diablillos como espías por toda la ciudad. Tiene las termas vigiladas y probablemente sepa que estáis aquí. Está muy enfermo y rara vez abandona la hacienda de nuestra madre”.
- “Si habéis llegado hasta aquí, habréis acabado con la mayoría de los líderes de la secta de los Tres Muertos. Sin ellos, la secta se desintegrará, y los sectarios guardan su tesoro cerca”. Mortlock señala a la zona M30.

Si los personajes lo dejan ir, Mortlock se ocultará en la ciudad hasta que pueda reservar un pasaje en un barco y salir de Puerta de Baldur; no tiene intención de volver.

Mortlock tiene miedo de enfrentarse a su madre o sus hermanos. Dicho esto, una prueba de Carisma (Persuasión) CD 14 con éxito puede convencerlo de que ayude a los aventureros a capturar o matar a Amrik en El Fanal (consulta la página 28). Una vez hecho esto, Mortlock abandona la ciudad lo más rápido posible para escapar de la ira de su madre.

M30. EL TESORO ROBADO DE TIAMAT

Un corto tramo de escaleras asciende hasta una cámara circular en cuyo centro hay apilados cuatro cofres de madera con candado. Los cofres están cerrados, pero los personajes podrían haber robado las llaves al cónsul de hierro de la zona M12. Un aventurero también puede usar herramientas de ladrón para forzar un candado si supera una prueba de Destreza CD 15.

Tesoro. Cada cofre vacío pesa 25 libras, y los cuatro contienen el tesoro robado a Tiamat en Averno. Este botín fue llevado a Puerta de Baldur por los diablos conchabados con Zariel, y Amrik Vanthampur se lo entregó a los sectarios de los Tres Muertos en nombre de su madre, la duquesa Thalamra Vanthampur. El contenido de cada cofre se describe a continuación.

El cofre 1 contiene 4.500 pc y dos viales de cristal rojo con tapones de oro (25 po cada uno). Cada uno contiene una *poción de aliento de fuego*. Con las monedas y los viales dentro, el cofre pesa 70 libras.

El cofre 2 guarda diez ágatas de ojo (10 po cada una) dispersas entre 1.250 pp. Con las monedas y las gemas dentro, el cofre pesa 37 libras.

El cofre 3 alberga una delicada máscara de dragón de porcelana (25 po) que descansa sobre un lecho de 2.400 pc y 500 pp. Con las monedas dentro, el cofre pesa 55 libras; la máscara pesa 1 libra.

El cofre 4 contiene una corona de bronce de cinco puntas (250 po). Cada punta está pintada y modelada para parecerse a uno de los cinco tipos de dragones cromáticos (negro, azul, verde, rojo y blanco). La corona pesa 2 libras y media.

M31. ANTORCHAS

En este nicho vacío solo hay una caja de madera con capacidad para sesenta antorchas, pero hay que rellenarla porque solo quedan cinco.

M32. BIENES ROBADOS

En esta sala hay nueve cajas de madera desperdigadas. Seis inofensivas **ratas** (como la de la zona M14) corretean entre ellas.

Tesoro. Seis de las cajas están vacías, salvo por el relleno de paja. Las otras tres contienen bienes robados que los sectarios no han repartido aún, incluyendo raciones para diez días, una bolsa con veinte abrojos, tres frascos de fuego de alquimista, seis juegos de esposas, cuatro yesqueros, nueve dagas y cuatro pociones de curación en viales de cristal.

M33. LA ALIANZA DE LOS TRES MUERTOS

Si Vaaz huyó de la zona M29, estará plantado frente a las estatuas en la parte oeste de la habitación, con su antorcha chisporroteando en el suelo junto a sus pies. Describe la sala a los jugadores de la siguiente manera:

Restos de antorchas consumidas cubren el suelo de esta habitación, cuyo extremo occidental está ocupado por tres estatuas de madera policromada de seis pies de altura. Cada una se alza sobre un bloque de piedra roja de dos pies de altura, por lo que parecen aún más imponentes y ominosas.

La estatua central representa a un hombre fuertemente acorazado cuyo rostro se oculta tras la terrible visera de su yelmo. Está pintada de rojo, salvo el guantelete derecho, que es negro y empuña una lanza roja como la sangre apuntando hacia arriba. La estatua del norte representa a un noble vestido de púrpura con una máscara de arlequín y sosteniendo una daga a la espalda. La estatua del sur representa un esqueleto que lleva una túnica negra, tiene las mandíbulas abiertas y las huesudas manos extendidas.

Seguidores de Perdición, Bhaal y Myrkul se reúnen en esta sala para planear los ataques contra la ciudad. Estas reuniones suelen ser polémicas, aunque generalmente los seguidores de Bhaal y Myrkul se pliegan a los caprichos de los adoradores de Perdición, con más capacidad estratégica.

Cada estatua es de madera maciza, pesa 150 libras y puede derribarse de su pedestal superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10.

Estatua de Perdición. La estatua del hombre con armadura representa a Perdición. Su lanza es auténtica, pero no mágica. La primera vez que un humanoide se acerque a 5 pies de esta estatua, deberá superar una tirada de salvación de Carisma CD 12 o se sentirá obligado a arrodillarse. Mientras se arrodilla ante la estatua, no puede moverse ni realizar acciones o reacciones. Una criatura puede repetir esta tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

Estatua de Bhaal. La máscara de arlequín de esta estatua es una pieza separada que puede desprenderse y retirarse para descubrir el espantoso y cadavérico rostro de Bhaal.

Estatua de Myrkul. Quienquiera que profane esta estatua será maldecido por el Señor de los Huesos. Hasta que no se retire la maldición con un conjuro de *levantar maldición* o un efecto mágico similar, el profanador no obtendrá beneficio alguno de la curación mágica.



ULTISS, SECTARIO DE TIAMAT

¡SORPRESA! ¡SECTARIOS DRAGONTINOS!

Si los personajes libran la mazmorra de los adoradores de Perdición, Bhaal y Myrkul, los restantes seguidores de los Tres Muertos evitarán tanto esta como las termas al comprender que esos lugares ya no son seguros.

Cuando los personajes salen de la mazmorra y abandonan las termas tienen un último encuentro en el patio (zona M1). Lee o parafrasea la siguiente caja de texto a los jugadores:

Cuando dejáis las termas, cinco figuras bajan saltando del muro del patio y se os encaran. Además de armaduras de cuero negro, llevan unas máscaras y capas extrañas que les proporcionan una apariencia dragoncina. Las cinco esgrimen cuchillas de acero curvas que recuerdan a las garras de un dragón.

Las figuras son cuatro **sectarios** humanos de Tiamat liderados por un **sectario fanático** humano llamado Ultiss. Estos adoradores caóticos malvados de Tiamat han sido enviados

por Arkhan el Cruel (consulta el capítulo 3) para recuperar el tesoro que robaron los agentes de Zariel a la reina dragón en Averno; tesoro cedido a la duquesa Vanthampur y sus hijos para comprar la lealtad de los seguidores de los Tres Muertos.

Guiados por las visiones que les envió Tiamat, los sectarios saben cuándo están a menos de 1.000 pies del tesoro robado. Si los personajes cogieron algo del mismo en la zona M30, los sectarios los atacan para recuperarlo. De lo contrario, exigen a los aventureros que se echen a un lado y no se metan en sus asuntos. Una vez que aseguren el tesoro perdido de la reina dragón, planean buscar y matar a los Vanthampur y a cualquier otro que consideren un agente de Zariel en Puerta de Baldur. Los sectarios que sobrevivan a este encuentro pueden presentarse en otro momento para ayudar u obstaculizar a los personajes, según prefieras.

Si el diablillo invisible de la zona M1 está presente cuando los sectarios de Tiamat se encaran con los aventureros, observa el encuentro en silencio antes de informar a Thurstwell Vanthampur en la villa de su familia.

¿Y AHORA QUÉ?

Convencido de que sus dos hermanos mayores conspiraron para matarlo, Mortlock Vanthampur insta a los personajes a capturar o matar a Amrik en una taberna junto al muelle llamada El Fanal. La aventura asume que ese será el siguiente paso de los personajes. Si necesitan un incentivo adicional para perseguir a Amrik, Mortlock les asegura que su madre valora el bienestar de su hermano lo suficiente como para negociar su liberación si fuera capturado. También sugiere que sería muy imprudente oponerse sin apoyo alguno a un duque de Puerta de Baldur. Si los personajes deciden atacar Villa Vanthampur, salta a la sección “Villa Vanthampur” (página 32).

Después de haber conquistado la mazmorra de los Tres Muertos, los aventureros deberían llegar a nivel 3 antes de dirigirse al Fanal o a Villa Vanthampur.

MÁS ENCUENTROS CON LOS TRES MUERTOS

Los personajes que limpien la Mazmorra de los Tres Muertos podrían encontrarse con más sirvientes de Perdición, Bhaal o Myrkul en otras zonas de Puerta de Baldur. Estos villanos (consulta el apéndice D) operan normalmente como grupos mixtos de seguidores de Perdición, Bhaal y Myrkul. Aquí hay algunos encuentros adecuados para un grupo de cuatro o cinco personajes de niveles 3 a 5:

Cuadrilla de secuestradores (para personajes de nivel 3).

Cuatro puños de Perdición, tres cuchillas nocturnas y dos necrófitos de Myrkul intentan raptar a uno o más residentes de la ciudad con la esperanza de torturarlos o pedir rescate.

Cuadrilla de asesinos (para personajes de nivel 4). Un cónsul de hierro con dos puños de Perdición como guardaespaldas emplea a tres cuchillas nocturnas como batidores y asesinos para matar a transeúntes al azar. Un calavera azotadora de Myrkul proporciona apoyo mágico, lanzando conjuros de *oscuridad* para confundir a los enemigos y facilitar la huida.

Cuadrilla de vindicadores (para personajes de nivel 5). Un guantelete negro de Perdición va tras los personajes con dos segadores de Bhaal y un erudito de almas, que comanda una fuerza muerta viviente de seis esqueletos o cuatro zombis.

EL FANAL

El Fanal es un viejo barco mercante de tres mástiles permanentemente atracado en la zona este del puerto. Muy lejos de poder navegar, el navío se convirtió en una taberna y casino que abre todo el día y toda la noche. El juego de dados los huesos de Baldur es tan popular aquí como en cualquier otra taberna de la ciudad (consulta el apartado “Tabernas en Puerta de Baldur”, en la página 16).

SOBRE LA TABERNA

La ubicación de El Fanal está señalada en el mapa 1.1 (página 13), mientras que el mapa 1.4 muestra su interior. Describe la taberna a los jugadores de la siguiente manera:

La bruma nubla El Fanal hasta que estáis a cien pies de él, momento en el que se divisan sus altos mástiles y su casco chirriante. El barco convertido tiene aparejos pero no velas, y está anclado al muelle por gruesas cadenas. Una escalera de madera sube desde el borde del embarcadero hasta la cubierta principal. Un farol en la proa emite una escalofriante luz verde para indicar que la taberna está abierta.

El Fanal está tranquilo durante el día, con solo unos pocos parroquianos bebiendo y jugando bajo cubierta. El lugar cobra vida por la noche, y es un sitio popular para celebrar reuniones clandestinas con algunos de los habitantes menos escrupulosos de la ciudad, incluyendo piratas y mercenarios del Puño Ardiente fuera de servicio.

La gerente y propietaria es Laraelra Thundreth, una maga humana de mediana edad conocida como “la Capitana” por su personal y clientes habituales. Laraelra es neutral y no se preocupa por los asuntos privados de su clientela, ni le importa que los visitantes se tornen ruidosos o violentos, siempre y cuando estén dispuestos a pagar los daños correspondientes. En público suele verse a Laraelra con su cangrejo familiar encaramado en un hombro. Desde el amanecer hasta el mediodía se retira a su camarote (zona F4) para comer, descansar y leer su libro de conjuros.

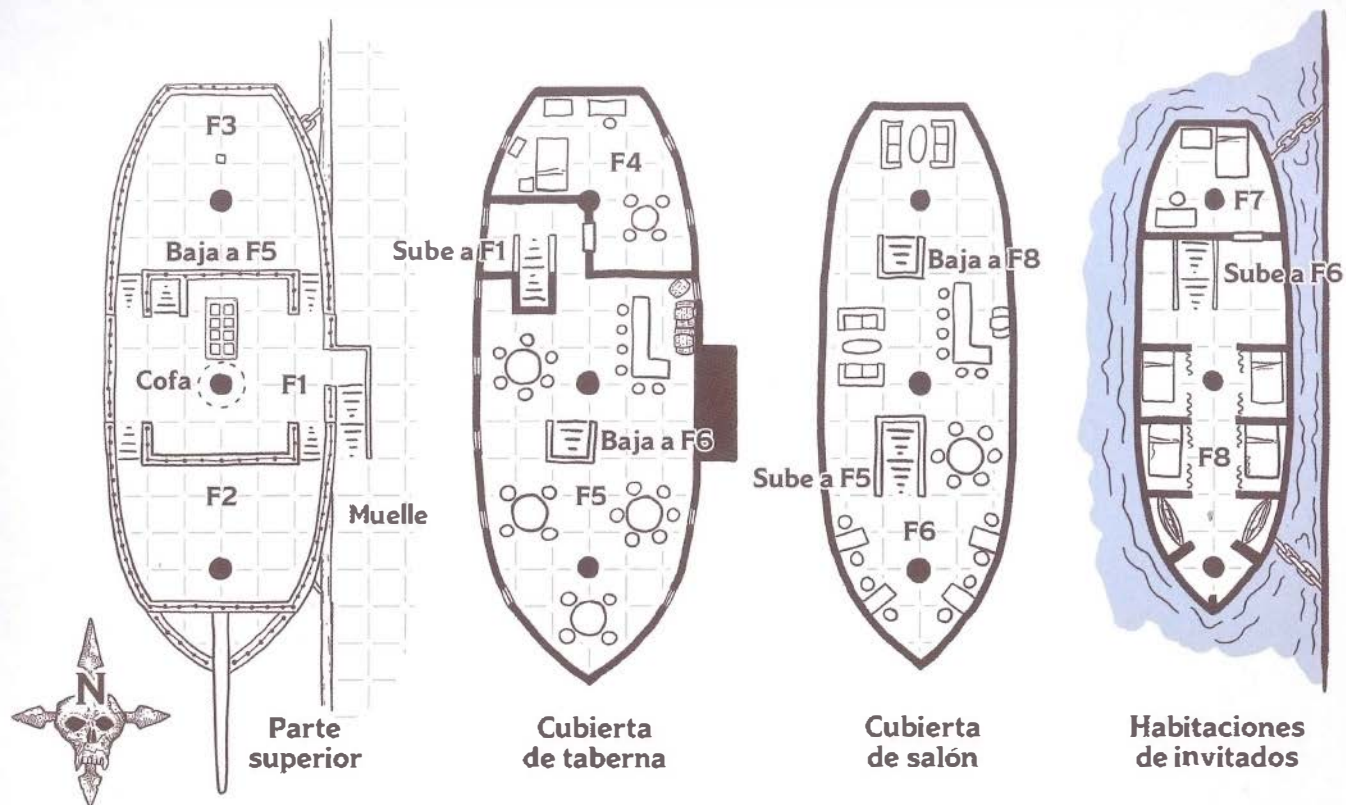
El Fanal sirve bebidas y aperitivos, pero no comidas. En cualquier momento el personal incluye dos camareros **kenkus** y seis guardias (**matones humanos**). El personal opera en tres turnos de ocho horas, y cada grupo sale cuando entra el siguiente turno.

PARROQUIANOS DE LA TABERNA

El Fanal atrae a los residentes menos pudientes de la ciudad, así como a comerciantes y marineros extranjeros con dinero para apostar. Los clientes presentes durante la primera visita de los personajes incluyen a:

- Grimboot (**duergar legal malvado**), un bronco sicario bizco que cobra deudas para el gremio de ladrones local.
- Hitoshi Jade (**plebeyo humano neutral**), un marinero borracho de un barco mercante llamado *Gaviota Dorada*, propiedad de la familia patricia Irlentree.
- Jorunn Nighbury (**plebeyo humano neutral**), un tímido criador de caballos empleado por la familia patricia Belt, pero agobiado por deudas de juego.
- Skadric Salakar (**veterano humano neutral malvado**), un perezoso soldado del Puño Ardiente que fue suspendido diez días sin paga por incumplimiento del deber.

1 casilla = 5 pies



MAPA 1.4: EL FANAL

- Prynn Derringwhistle (**plebeyo** mediano fortector legal neutral), un mariscador de percebes con anteojos al que le gusta cantar a voz en grito por viejos tugurios marineros.
- Aerith y Beldan (**drows** caóticos buenos), torpes e inseparables gemelos que abandonaron el Underdark en busca de aventuras en la superficie.

Amrik Vanthampur dirige su propio negocio al margen de El Fanal con el consentimiento de Laraelra. Los personajes que lo buscan son emplazados a la zona F6.

ZONAS DE LA TABERNA

Las zonas descritas a continuación están señaladas en el mapa 1.4.

F1. CUBIERTA PRINCIPAL

Describe esta zona a los jugadores de la siguiente manera:

La cubierta principal del viejo barco posee escalones de madera que suben al castillo de proa y al de popa, y otro conjunto de escaleras que descienden al interior. La cubierta inferior (la taberna propiamente dicha), puede verse a través de los cristales de una escotilla de madera con candado que funciona como tragaluz. Cuatro gaviotas muertas yacen en la cubierta y dos cuervos os graznan desde su nido en los aparejos del barco, a una altura de cuarenta pies.

Los cuervos son dos **diablillos** que han cambiado de forma. Thurstwell Vanthampur (mira la página 34) los usa para vigilar a su hermano Amrik. Los diablillos sienten un

maligno placer matando a las gaviotas que pasan, mientras que el personal de la taberna no logra entender por qué las cubiertas están siempre llenas de cadáveres de gaviotas. Un personaje que examine una de estas aves muertas y supere una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 13 concluirá que fue agujoneada hasta la muerte.

Si los diablillos ven a Amrik abandonar la nave lo acompañan para asegurarse de que no le sigan. Si advierten que Amrik está en peligro, se lanzan en picado para atacar a quien parezca estar amenazándolo, aunque evitan el combate y se vuelven invisibles para evitar la captura o la muerte.

F2. CASTILLO DE PROA

Esta cubierta está alfombrada con los cadáveres de 1d4 gaviotas (mira la zona F1 para más detalles). En el extremo de la proa del barco cuelga el fanal de cristales verdes que señala que la taberna está abierta. Todos los días, un miembro del personal trepa hasta el final de la proa para apagar el farol, rellenarlo de aceite y volver a encenderlo al mediodía.

En las noches cálidas y despejadas, Laraelra traslada mesas, sillas y linternas a esta cubierta para que los clientes puedan beber y jugar bajo las estrellas.

F3. CASTILLO DE POPA

La rueda del timón ha desaparecido y en su lugar solo quedan agujeros y palancas inútiles. Al igual que en la zona F2, a veces Laraelra mueve mesas, sillas y linternas a esta cubierta para que los clientes puedan estar al aire libre en las noches de buen tiempo.



AMRIK VANTHAMPUR

Humanoide Mediano (humano), legal malvado

Clase de armadura: 17 (armadura de cuero, modificador por Carisma)

Puntos de golpe: 66 (12d8 + 12)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Habilidades: Acrobacias +6, Atletismo +3, Engaño +6, Perspicacia +6

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común, infernal

Desafío: 3 (700 XP)

Defensa Elegante. Mientras Amrik lleve o no lleve armadura o lleve armadura ligera y no empuñe ningún escudo, su modificador de Carisma se suma a su CA.

ACCIONES

Ataque múltiple. Amrik realiza tres ataques de daga.

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d4 + 4) de daño perforante.

Bomba de humo (1/Día). Amrik arroja una bomba de humo a 20 pies o menos de distancia. La bomba explota al impactar, creando una nube de humo negro que llena una esfera de 10 pies de radio. La zona dentro de la nube está muy oscura. Un fuerte viento la dispersará, pero si no es el caso permanecerá hasta el final del siguiente turno de Amrik.

F4. CAMAROTE DE LARAEIRA

La cerradura de la puerta del camarote de Laraelra se ha oxidado hasta el punto de resultar inútil y ella no se ha molestado en reemplazarla. La consecuencia es que su camarote no está cerrado con llave. Uno de los guardias de la zona F5 vigila la puerta y pega una paliza a quien intente abrirla sin ser su legítima inquilina.

Describe las características del camarote a los jugadores de la siguiente manera:

Este camarote está lleno de muebles de madera que no combinan entre sí, incluyendo una cama con postes tallados en forma de sirenas, una mesita de noche, un armario, un escritorio con una silla tapizada en piel y una pequeña mesa de comedor rodeada de cuatro sillas sencillas. Junto al pie de la cama descansa un baúl primorosamente tallado con un candado.

Laraelra esconde la llave del baúl en un compartimento oculto en el poste de la cama adyacente, cuya parte superior se desenrosca. Sin ella, el candado puede forzarse usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 20.

Además de los elementos descritos en "Tesoro" a continuación, el baúl contiene cuatro dagas voladoras que atacan a quienquiera que lo abra aparte de Laraelra. Usa el perfil de una espada voladora para representar las dagas, pero con estos cambios:

- Cada daga voladora es un autómata Diminuto con 7 (3d4) puntos de golpe y un valor de desafío de 1/8 (25 PX).
- Cada daga voladora inflige 3 (1d4 + 1) de daño perforante al impactar.

Tesoro. El cofre contiene un par de buenas botas, una botella de vino de calidad (10 po), un paquete de cartas de un admirador anónimo y el libro de conjuros de Laraelra, que contiene todos los conjuros que ha preparado más *arma mágica*, *don de lenguas*, *dormir*, *identificar*, *ráfaga de viento* y *recado*.

F5. BAR Y CASINO

Esta es la parte más activa y ruidosa del barco, y apesta a sudor, cerveza barata, madera podrida y vómito rancio. Aquí se sitúan tres guardias (*matones*) para poder ver todo lo que pasa. Si Laraelra no se encuentra en su camarote (zona F4), estará sentada en el extremo más corto de la barra con su familiar cangrejo en el hombro.

Laraelra saluda a los recién llegados con un discurso ensayado:

—¡Bienvenidos! Me llamo Laraelra Thundreth, pero la gente del lugar me llama "la Capitana". Si estáis sedientos o buscando apostar, habéis venido al lugar adecuado, pero id con cuidado: las cosas pueden liarse bastante por aquí.

Mira la sección "Parroquianos de la taberna" más atrás para dar cuerpo a los ocupantes de esta zona según sea necesario. Aquí siempre hay alguien ansioso por jugar a los huesos de Baldur.

La taberna se ilumina colgando lámparas de aceite y con la luz natural que se cuela a través de la escotilla de vidrio y los ojos de buey en el barco. Esos ventanucos tienen 1 pie y medio de diámetro y se mantienen cerrados con unos pestillos oxidados interiores.

F6. SALÓN DE LA TABERNA

Este salón de la taberna ocupa toda una cubierta y está iluminado por lámparas de aceite que cuelgan de cadenas de 1 pie de largo fijadas al techo de 8 pies de altura. La cubierta sin ventanas contiene un bar, sofás, mesas de café y mesas donde los clientes pueden relacionarse y jugar. Puede verse perfectamente a tres de los guardias de Laraelra (**matones**) repartidos por la cubierta.

Amrik Vanthampur (mira el perfil adjunto) ha convertido un par de sofás y una mesa de café junto a la pared de popa en su oficina privada. Dirige un negocio de crédito desde este lugar, y muchos de sus clientes habituales son jugadores con mala suerte que no pueden cubrir sus deudas. A cambio de este espacio, Amrik paga el vino que se sirve en El Fanal, haciendo rentable el negocio de Laraelra.

Amrik, de treinta y tres años, se sienta solo en el sofá de estribor, con los pies sobre la mesa y los ojos en la sala. Mantiene libre para clientes el sofá de babor, y tiene dos guardaespaldas. Kasharra, una **diablo espinoso**, ocupa el respaldo del sofá de Amrik. Vhaltus, un **matón humano** legal malvado que se recoge su rojo cabello en una cola de caballo, se sienta en el extremo más cercano de la barra. Lleva un saquito que contiene 150 po que Amrik presta a los clientes. Si cree que su vida está en verdadero peligro, Amrik detona una bomba de humo oculta antes de huir escaleras arriba, dejando que sus guardaespaldas cubran su fuga.

A Amrik le encanta intercambiar chistes con unas bebidas antes de hacer negocios. Ha entrenado al personal de Laraelra para reconocer una variedad de gestos manuales inofensivos indicativos de que le sirvan bebidas a la mesa. Y tiene una señal secreta para pedir que se añada veneno al pedido de sus clientes. Escondida tras la barra hay una botellita que contiene cuatro dosis de letargo (consulta "Venenos" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*), que el barman kenku puede verter en las bebidas cuando Amrik da la señal.

F7. CAMAROTE DE INVITADOS

Este camarote está libre actualmente. El mobiliario incluye una cama, un armario, un escritorio vacío y una silla. Una lámpara de aceite cuelga de un gancho oxidado atornillado al mástil.

La cerradura de la puerta del camarote se ha oxidado hasta el punto de resultar inútil, pero la silla de escritorio puede encajarse bajo el pomo de la puerta para impedir que la abran. Si la silla se emplea de este modo, abrir la puerta requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13 y hace mucho ruido.

F8. HABITACIONES

Esta zona es propensa a las fugas, ya que a esta altura el casco del barco está mayormente sumergido. Hay charcos de agua en las partes donde el suelo se ha combado, y todo el lugar apesta a vómito y orina.

Aquí hay cuatro nichos con catres baratos donde los borrachos pueden dormir la mona. En la proa hay cuatro hamacas que tienen prácticamente el mismo propósito. En cualquier momento pueden encontrarse en esta zona 1d4 **plebeyos** inconscientes durmiendo los efectos de una noche movidita. Si los personajes quieren robarlos, cada plebeyo tiene una bolsa al cinto con 1d6 pp y 2d6 pc.

TRATAR CON AMRIK

A menos que los personajes lo ataquen de inmediato, Amrik asume que acuden a él en busca de un préstamo. Estará encantado de proporcionar uno, con un límite de 150 po (la cantidad que lleva actualmente su guardaespaldas Vhaltus). Los términos de Amrik son sencillos: espera el reembolso a los diez días y cobra un interés del 25 % sobre el crédito. Como miembro de la influyente familia Vanthampur, Amrik tiene mucho poder que puede ejercer sobre cualquiera que incumpla sus condiciones, y la influencia de su familia se extiende más allá de Puerta de Baldur.

Los personajes pueden intentar obtener un préstamo, con o sin intención de devolverlo. Los aventureros que planeen estafar a Amrik deben superar una prueba de Carisma (Engaño) enfrentada a la prueba de Sabiduría (Perspicacia) de Amrik, como se describe en "Tiradas enfrentadas" en el capítulo 7 del *Player's Handbook*.

Los personajes pueden intentar interrogar a Amrik para obtener información, pero es un mentiroso consumado que no se inculpará a sí mismo ni a ningún miembro de la familia al que tema, lo que incluye a su madre y a su hermano mayor. Si los personajes mencionan a Mortlock, Amrik acusa a esa "masa con la cara marcada" de asociarse con lo más bajo de lo bajo de Puerta de Baldur para arruinar a su familia. El absoluto desdén de Amrik por su hermano pequeño es palpable, aunque no admitirá su participación en una conspiración para asesinarle. Si los personajes le acusan, Amrik intenta echarle las culpas a Mortlock. De lo contrario, usará el nombre y la reputación de su madre como escudo, esperando que los personajes se lo piensen dos veces antes de ofender o dañar al hijo preferido de la duquesa Thalamra Vanthampur.

Amrik nunca lucha hasta la muerte, y se rinde si no puede pelear, hablar o escabullirse para salir de una situación peligrosa. Si los personajes derrotan a sus guardaespaldas y lo toman prisionero, obedecerá hasta que se le presente la oportunidad de huir. El personal de El Fanal no interviene.

Si los personajes eliminan a Amrik a bordo de la taberna, Laraelra les advierte de que su muerte provocará la ira de la duquesa Thalamra Vanthampur, y les sugiere que huyan de Puerta de Baldur de inmediato antes de acabar como alimento para peces en el fondo del puerto.

REYA MANTLEMORN

Antes de que los personajes abandonen El Fanal, los saluda una recién llegada. Lee lo siguiente a los jugadores.

Una figura envuelta en una capa y cuya armadura tintinea a cada paso se os acerca. Una mano enguantada descansa sobre la empuñadura de una espada larga, y la otra aparta la capucha para revelar el rostro de una adolescente de piel morena, cabello rojizo y mirada inquietante.

La figura de la capa es **Reya Mantlemorn**, una Jinete Infernal humana legal buena (usa el perfil del **veterano**).

Reya habla común, nació en la región de Turmish y fue a la ciudad sagrada de Elturel para entrenarse como Jinete Infernal cuando tenía doce años. Como fiel seguidora de Torm, Reya se preparó y entrenó para sacrificarse por el bien mayor.

LA HISTORIA DE REYA

Reya estaba entrenando a unas pocas millas al norte de Elturel cuando la ciudad desapareció. Contempló incrédula cómo se apagaba la luz del Compañero, tornándose negra cuando la ciudad pareció desmoronarse y hundirse en el horizonte; una horrible escena que Reya no ha podido olvidar. Regresó a Elturel para encontrar un cráter donde una vez estuvo la ciudad, y luego se encargó de guiar a un grupo de refugiados asustados hacia el oeste camino a Puerta de Baldur. Antes de que el Puño Ardiente cerrara las puertas de la ciudad, Reya y algunos otros lograron colarse dentro, pero no llegaron muy lejos antes de que un grupo de soldados los enfrentara. Los refugiados se dispersaron y Reya no tardó en verse acorralada por un matón de dicha compañía. Ella hirió al soldado con su espada larga, huyó por un callejón y robó una capa para ocultar mejor su armadura y sus armas. Desde entonces es una fugitiva buscada.

Ha pasado mucho tiempo desde que Reya estuviera en Puerta de Baldur, pero rápidamente ha llegado a la conclusión de que es un negro pozo de corrupción donde la muerte acecha en cada brumosa esquina. Está investigando el rumor de que Thavus Kreeg, el alto observador de Elturel, está en la ciudad. Reya no ha confirmado si esto es verdad, pero sus informes dicen que Kreeg fue visto en compañía de cuatro guardias pagados por la familia Vanthampur. La finca Vanthampur se encuentra en la Alta Ciudad, más allá de su alcance, pero se ha enterado de que Amrik Vanthampur dirige un negocio en El Fanal, y pretende interrogarlo sobre la veracidad del rumor.

Reya no sabe nada de la traición de Thavus Kreeg; solo quiere respuestas sobre qué le sucedió a Elturel. Si es posible salvar la ciudad, la Jinete Infernal estará dispuesta a hacer lo que sea necesario para lograrlo. En cuanto a Puerta de Baldur, no le importa lo que le ocurra. "Espero que se la coman las ratas", dice desdeñosa.

Si los personajes parecen valientes y directos, a Reya le caen bien de inmediato. Una vez advierte que sus misiones van de la mano, pide unirse a ellos mientras se preparan para visitar Villa Vanthampur.

Si los personajes revelan que están trabajando para el Puño Ardiente, Reya desenvaina su espada larga presa del pánico, esperando tener que defenderse. Los aventureros pueden calmar sus temores diciendo que no tienen intención de arrestarla. En aras de una confianza plena, Reya admite que el Puño Ardiente está persiguiéndola por un "desafortunado incidente" del que no fue totalmente responsable.

SI REYA SE UNE AL GRUPO

Reya está dispuesta a unirse al grupo de aventureros si los personajes se lo permiten. No tiene amigos en Puerta de Baldur, y no puede llegar a Villa Vanthampur sin ayuda en una ciudad tan fuertemente custodiada. Hará todo lo posible por ayudar al grupo, siempre que las acciones y decisiones de los personajes la acerquen a descubrir la verdad sobre lo que le sucedió a Elturel. Una vez que conozca el destino de la ciudad, Reya aprovechará cualquier oportunidad para rescatarla de los Nueve Infernos.

Como PNJ, Reya queda bajo el control del DM; pero si dirigirla se convierte en una carga demasiado pesada, pregunta si alguno de los jugadores quiere llevar a Reya como personaje secundario. Puedes proporcionar una copia del perfil del veterano en el *Monster Manual* al jugador que acepte.

VILLA VANTHAMPUR

Villa Vanthampur se encuentra en la Alta Ciudad, que está habitada por los residentes más ricos de Puerta de Baldur y fuertemente vigilada por la Guardia. La ubicación de la villa está señalada en el mapa 1.1 (página 13), mientras que el mapa 1.5 muestra su interior. La villa se comunica con el complejo de mazmorras y alcantarillado mostrados en el mapa 1.6 (página 37).

Es posible que los personajes quieran visitar Villa Vanthampur después de salir de la mazmorra de los Tres Muertos o tras ver a Amrik Vanthampur en El Fanal. Si toman prisionero a Amrik, pueden contar con Reya Mantlemorn para vigilarlo de cerca.

LLEGAR A LA VILLA

Veinte **guardias** de la Guardia permanecen vigilantes en cada portalón hacia la Alta Ciudad. Si los personajes presentan las insignias que les dio el Capitán Zodge, los miembros de la Guardia les dejan atravesarlas, incluso yendo en compañía de un prisionero o un fugitivo conocido como Reya Mantlemorn. Cualquier personaje sin insignia es interrogado y debe pagar un peaje de 2 pc.

Si los personajes llevan a Amrik como prisionero, este no hace nada para provocar una confrontación con los guardias de la puerta por temor a resultar herido.

LA FAMILIA VANTHAMPUR

Thalamra Vanthampur es una mujer inhumana de sesenta años, astuta, que adora diablos y es capaz de mirar a los ojos de un sabueso infernal sin inmutarse. Tiene cuerpo de tonel, manos fuertes y antebrazos que denotan su pasado como persona que se ganaba la vida con sus manos. Pasó su juventud en sótanos y alcantarillas de Puerta de Baldur, reparando tuberías y limpiando la porquería de la ciudad. Thalamra ascendió desde un trabajo humilde hasta convertirse en intendente de alcantarillado y obras hidráulicas de la ciudad. Ahora viste las mejores galas, dignas de su posición como duquesa de Puerta de Baldur.

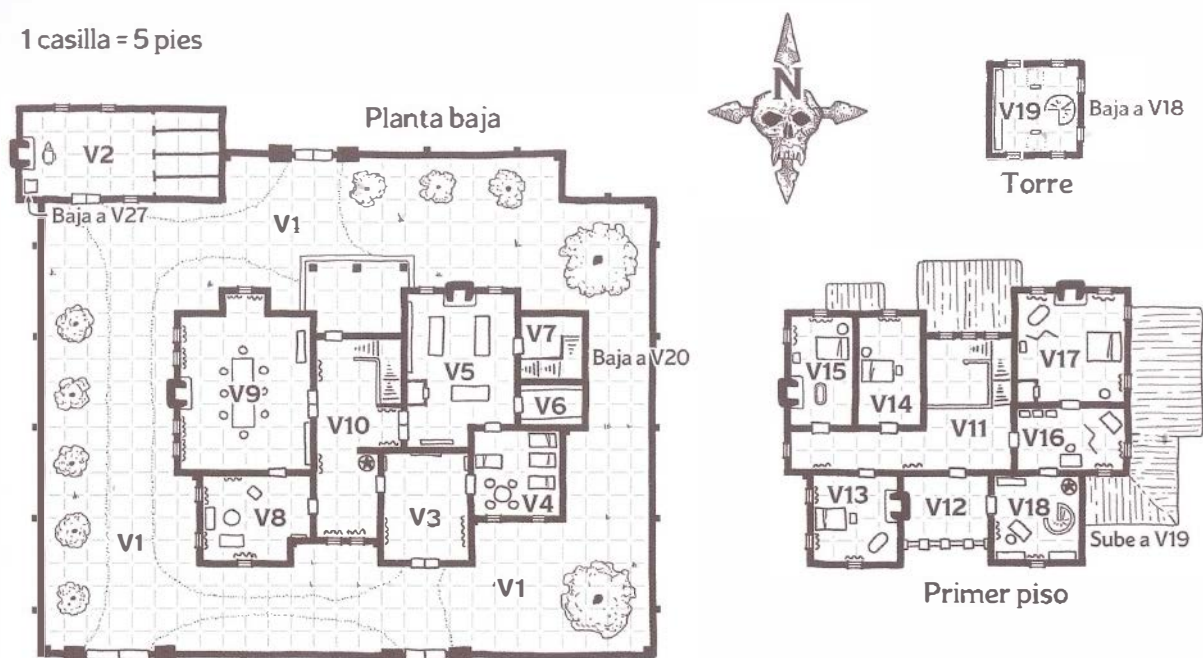
Thalamra orquestó la desaparición del gran duque Ulder Ravengard para cumplir su objetivo final de convertirse en la nueva gran duquesa de la ciudad. Cuando no está ocupada con temas políticos, lleva a cabo sus asuntos más secretos en el complejo de mazmorras debajo de su villa.

Thalamra enviudó tres veces, y cada uno de sus difuntos maridos tuvo la amabilidad de darle un hijo. Su hijo mayor, Thurstwell, es un ermitaño pálido y taciturno de unos cuarenta años. Todo un anacoreta, usa diablillos para espiar a sus hermanos, Amrik y Mortlock. Thurstwell está resentido con los dos: con Amrik por ser el favorito de su madre y con Mortlock por ser un bobalicón monstruoso.

El verdadero problema de Thurstwell es que su madre no lo ve como su sucesor y está preparando a Amrik para cumplir ese papel. Pero, a pesar de sus celos, Thurstwell nunca causaría daño a Amrik por temor a provocar la ira de su madre. Mortlock es otro tema, pues ha quedado bastante claro que Thalamra lo repudiaría si no fuera porque accedió al último deseo de su tercer esposo de cuidar a Mortlock a pesar de sus innumerables defectos.

El último miembro de la familia Vanthampur es Morrobaboso, un tressym (gato alado) de aspecto malvado con el rabo cortado y numerosas heridas de guerra. Los personajes que se encuentren con él pueden intentar trabar amistad (mira la zona V5).

1 casilla = 5 pies



MAPA 1.5: VILLA VANTHAMPUR

SOBRE LA VILLA

Villa Vanthampur es un majestuoso edificio de piedra con una cuadra separada. Ambos edificios tienen tejados inclinados cubiertos con tejas de arcilla roja, y un muro de piedra de 12 pies de altura rodea al área residencial. Las linternas que cuelgan en la cara interna del muro se encienden al caer el sol y se apagan al amanecer para iluminar el patio y la villa durante la noche. El muro tiene tres portales de madera: la entrada principal, la de carromatos al sur y una trasera en el norte.

Dichos portales, así como las ventanas con marco de plomo de la villa, no están atrancados, y los Vanthampur emplean guardias para patrullar el patio (mira la zona V1). Estos empleados no viven aquí, y cambian de turno cada seis horas.

SIRVIENTES

Los Vanthampur emplean a cuatro sirvientes residentes (todos **plebeyos** humanos neutrales):

- Fendrick Gray, un decrepito mayordomo de setenta años.
- Sarvinder Peck, un agudo jardinero y caballero de cincuenta y dos años.
- Gabourey D'Vaelan, una quisquillosa cocinera de treinta y cinco años.
- Ambra Fallwater, una doncella de diecinueve años muy directa.

Ambra fue contratada recientemente para sustituir a la criada anterior, a quien la duquesa Vanthampur tiró por las escaleras por romper un jarrón.

UBICACIONES DE LA VILLA

Las siguientes zonas están señaladas en el mapa 1.5.

V1. PATIO

Nueve **guardias** humanos legales malvados patrullan el patio en tres grupos de tres. Cuando los personajes llegan por primera vez, estos grupos se encuentran en los puntos marcados con "V1" en el mapa 1.5, y recorren el patio en sentido contrario a las agujas del reloj.

Los guardias atacan a cualquiera que entre en la finca sin el permiso o notificación previa de la duquesa Vanthampur o alguno de sus hijos. Si los personajes van con Amrik o Mortlock pueden convencer a cualquiera de los hijos de la duquesa para que los guardias les dejen pasar. De lo contrario, los personajes tendrán que matarlos o pasar a hurtadillas. Estos guardias están demasiado bien pagados para aceptar sobornos y no respetan al Puño Ardiente. Para sortear a un grupo de guardias cada aventurero debe superar una prueba de **Destreza** (Sigilo) CD 13, prueba que se hace con ventaja si es de noche o hay niebla.

V2. CUADRA

Este edificio de piedra contiene establos para cuatro **caballos de tiro**, más una herrería totalmente equipada con un yunque y un hogar. Aquí se puede encontrar a Sarvinder Peck (consulta "Sirvientes"), haciendo y ajustando herraduras nuevas para los caballos.

Trampilla. Una losa cuadrada de piedra de 3 pies de lado en la esquina suroeste de la cuadra sirve como trampilla oculta en el suelo. Cualquier personaje que busque en la zona encuentra la trampilla si supera una prueba de **Sabiduría** (Percepción) CD 15. La piedra cubre un pozo con paredes de ladrillo y una escalera de madera que desciende 15 pies hasta la zona V27 de la mazmorra. Si los Vanthampur necesitan huir de ella, pueden usar la trampilla para llegar a sus caballos rápidamente.



THURSTWELL VANTHAMPUR

Humanoide Mediano (humano), legal malvado

Clase de Armadura: 9

Puntos de golpe: 5 (2d8 - 4)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	8 (-1)	6 (-2)	15 (+2)	17 (+3)	12 (+1)

Habilidades: Engaño +3, Percepción +5, Perspicacia +5, Religión +4

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: común, elfo, infernal

Desafío: 1/8 (25 PX)

Devoción Oscura. Thurstwell tiene ventaja en todas las tiradas de salvación contra ser hechizado o asustado.

Lanzamiento de Conjuros. Thurstwell es un lanzador de conjuros de nivel 2. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 13). Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (a voluntad): *gufa*, *llama sagrada* (consulta "Acciones" a continuación), *taumaturgia*

Nivel 1 (3 espacios): *detectar el bien y el mal*, *orden imperiosa*, *santuario*

ACCIONES

Llama sagrada (truco). Un resplandor llameante desciende sobre una criatura a la que Thurstwell pueda ver a 60 pies o menos de él. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o sufrirá 4 (1d8) de daño radiante, sin obtener beneficio alguno por cobertura.

V3. VESTÍBULO

Si los personajes llaman a la puerta principal, el mayordomo, Fendrick Gray (consulta "Sirvientes", en la página 33), viene hasta aquí desde la zona V10 para recibirlos. Si les esperaban, los acompaña; si no, los rechaza.

Describe esta zona a los jugadores de la siguiente manera:

Además de la entrada principal, esta sala tiene dos salidas. Una repisa de yeso con jarrones ornamentados circunda la habitación desde una altura de nueve pies. Sobre el suelo de baldosa se extiende una alfombra de diez pies de ancho y quince de largo y exquisito diseño que muestra una coronación real. Dos tapices que cuelgan de las paredes representan a un dragón volando sobre un barco y peregrinos sobre camellos, respectivamente.

Cuatro diablillos invisibles acechan entre los floreros de la repisa, uno en cada esquina. Las criaturas se precipitan para atacar a cualquiera que les parezca un intruso, incluyendo a los personajes que lleven a Mortlock o Amrik como prisioneros.

Tesoro. Los jarrones, alfombras y tapices son piezas de arte valiosas, aunque no combinan bien. Cada uno de los dieciséis floreros pesa 2 libras y vale 25 po. La alfombra pesa 50 libras y vale 250 po. Cada uno de los tapices pesa 5 libras y vale 75 po.

V4. HABITACIÓN DEL SERVICIO

Este cuarto sin decoración contiene cuatro camas individuales y una mesa de comedor para los sirvientes de la mansión. Los criados guardan uniformes de repuesto y otras pertenencias personales en cajones bajo sus camas. Aquí no hay nada de valor.

V5. COCINA

Aromas agradables llenan esta zona durante todo el día cuando el cocinero Gabourey D'Vaelan (consulta "Sirvientes", en la página 33) prepara la comida para los Vanthampur y su personal. A Gabourey no le gusta que haya otras personas en la cocina mientras trabaja.

●llas, sartenes y otros utensilios cuelgan sobre tres mesas de cocina de madera en el centro de la habitación, y los estantes están llenos de cuencos, platos, hierbas, especias y alimentos deshidratados. Un montaplatos con un sistema de cuerda y polea manual permite llevar las comidas a la habitación de la duquesa Vanthampur (zona V17). Cada vez que esta quiere que le envíen comida suena una campanilla junto al montaplatos.

Morroboso, el tressym (tienes su perfil en la página 241) ronda por la cocina, matando ratas y comiendo lo que Gabourey le tira al suelo. Morroboso no es leal a la familia Vanthampur, y detesta a Thurstwell y a sus diablillos espías. El tressym se encariñará de cualquier personaje que lo alimente y lo seguirá por la casa usando su atributo de Detectar Invisibilidad para advertirle de enemigos invisibles cercanos.

V6. DESPENSA

Sobre los estantes de esta habitación con olor a humedad se almacena comida y bebida.

V7. ESCALERAS ABAJO

Esta habitación contiene un tonel de agua dulce y una escalera de ladrillo que desciende 15 pies hasta la zona V20.

V8. SALÓN

A la duquesa le gusta sentarse en una austera silla de respaldo alto frente a un par de sofás almohadillados y una mesa de café mientras entretiene a los invitados. Un compartimento oculto en el reposabrazos izquierdo de dicha silla contiene una daga de plata. Un personaje lo descubrirá si examina la silla y supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12.

Finas cortinas cubren las ventanas para tamizar la luz natural, y las paredes están decoradas con cuadros enmarcados de la duquesa, sus tres difuntos maridos, sus tres hijos y el gato alado de la familia, Morrobaboso.

Tesoro. De la pared norte cuelga un tapiz que muestra ángeles ardiendo cayendo del cielo hacia un foso en llamas. El tapiz pesa 5 libras y vale 150 po.

V9. COMEDOR

Thalamra Vanthampur y sus hijos se reúnen aquí una vez cada decana para una siempre tensa cena familiar. Cuando los aventureros vean el lugar, lee lo siguiente:

Una lámpara de araña de hierro forjado cuelga sobre una mesa de comedor de roble negro rodeada de ocho sillas de respaldo alto talladas para parecer diablos. Una chimenea flanqueada por ventanas con cortinas rojas domina una de las paredes, y en otra destaca una hermosa licorera de vino con puertas de vidrio.

Un mecanismo de cuerda y polea permite bajar y subir la araña, sobre la que hay encaramados tres **diablillos** invisibles que se comportan como los de la zona V3. La cuerda se ata alrededor de un gancho fijado en la pared este, cerca de la licorera.

Tesoro. La licorera contiene un juego de ocho copas de cristal rojo (25 po cada una) y dieciséis botellas de vino. Quince contienen vino de calidad (10 po cada una). La última botella está llena de lágrimas de medianoche, un veneno insípido (consulta "Venenos" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*). Esta botella emponzoñada se reserva para los invitados que la duquesa pretende liquidar.

V10. GALERÍA

Cortinas negras cuelgan sobre las ventanas del sur, manteniendo este salón oscuro y fresco. Si no está ocupado con otras tareas, Fendrick Gray, el venerable mayordomo, se pasea por aquí con una linterna mientras Ambra Fallwater, la doncella, quita el polvo (consulta "Sirvientes", en la página 33). Una escalera de madera en el extremo norte de la galería sube 15 pies hacia la zona V11.

Este lugar contiene una ecléctica colección de tapices, pinturas y bustos de alabastro en pedestales destinados a impresionar a los invitados. La duquesa compró las piezas pensando que eran obras valiosas, pero todas son imitaciones de dudosa procedencia. La anárquica colección es un ejemplo de mal gusto.

Estatua de cera. Una estatua de cera de 6 pies de altura en una esquina representa a la duquesa Thalamra Vanthampur acunando en sus brazos a Morrobaboso, la mascota de la familia, que tiene una rata de cera en la boca. Los visitantes que entran en la galería desde el vestíbulo (zona V3) se sobresaltan a menudo por la estatua debido a su ubicación tras la puerta y su aspecto realista.

V11. DISTRIBUIDOR SUPERIOR

Varias linternas cuelgan de las vigas de este distribuidor con corrientes de aire. La escalera del norte desciende 15 pies hasta la zona V10.

Aquí hay apostados cinco **guardias** humanos legales malvados, uno junto a cada puerta. Atacan a cualquiera que no vaya acompañado por un miembro de la familia Vanthampur. Si oyen problemas en otra parte no pueden ser sorprendidos, pero permanecen en sus puestos a menos que un miembro de la familia les ordene moverse. Una pelea aquí alerta a Thurstwell Vanthampur en la zona V13.

V12. BALCÓN

Una almena de piedra rodea este balcón con vistas al patio delantero. Desde aquí hasta el suelo hay una caída de 15 pies.

V13. DORMITORIO DE THURSTWELL

Cortinas opacas cubren las ventanas de esta habitación sencilla, que contiene una cama, un cofre de hierro con candado, una bañera de hierro con patas de garra y una chimenea. De pie en mitad del dormitorio se encuentra **Thurstwell Vanthampur** (mira el perfil adjunto), un hombre frágil y odioso de cuarenta y dos años que sujeta una *caja de rompecabezas infernal* (mira "Tesoro", a continuación). Si le han avisado de la presencia de intrusos, Thurstwell habrá metido la caja de rompecabezas en el cofre de hierro y guardado la llave en el bolsillo de su túnica.

Thurstwell controla a varios diablillos espías, que entran y salen de su habitación por la chimenea, pero solo una de esas criaturas estará presente cuando llegan los personajes. Este **diablillo** es invisible, acecha en la chimenea y ataca a cualquiera que amenace a Thurstwell.

Thurstwell saluda a los intrusos de una forma nada civilizada: lanzando *llama sagrada* al más cercano. En el mismo turno lanza *santuario* sobre sí mismo como acción adicional y usa su movimiento para esconderse detrás de la cama mientras el diablillo le defiende. Si es hecho prisionero, se quejará del fracaso de sus guardias en protegerlo y aguardará el momento en que la situación supere a sus captores para intentar escapar. Si le interrogan, ofrece la siguiente información a cambio de su liberación:

- Su madre, la duquesa, está con Thavus Kreeg en la mazmorra bajo la villa. Ella y el anterior alto observador de Elturel están conspirando para hacerse con el control de Puerta de Baldur.
- Él y sus hermanos robaron hace poco el *Escudo del Señor Oculto* de una cripta bajo la ciudad. Un poderoso diablo llamado Gargauth está atrapado en el escudo y ha prometido ayudar a los Vanthampur a conquistar Puerta de Baldur si es liberado. Thavus Kreeg confía en poder idear una forma de liberar a Gargauth del escudo.
- Thavus llegó a la ciudad hace unos días con la *caja de rompecabezas infernal*. La duquesa insistió en que dejara que la familia custodiara el objeto mientras él estudiaba el escudo.

Tesoro. La *caja de rompecabezas infernal* es un nuevo objeto mágico descrito en la página 223. Cada caja de rompecabezas tiene un diseño único. Esta en particular pertenece a Thavus Kreeg y fue confiada a la duquesa Vanthampur para su custodia. Ella, intrigada por el contenido, se la entregó a Thurstwell, supuestamente su hijo más listo, para ver si podía abrirla; de momento no ha habido suerte. Thurstwell puede ser amenazado para que suelte la caja, o pueden

quitársela fácilmente. Sin embargo, abrirla está más allá de la capacidad de cualquiera de los aventureros. Falaster Fisk, un espía encarcelado en la mazmorra (zona V29), puede aconsejar a los personajes llevar la caja a Candlekeep como mejor opción para descubrir lo que contiene (consulta la página 45). La caja guarda una copia del contrato que Thavus firmó con Zariel para condenar la ciudad de Elturel.

Un personaje puede forzar el candado del cofre usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15. El baúl pesa 50 libras y contiene un revoltijo de prendas arrugadas, velas de cera roja, plumas de escribir, hojas de pergamino en blanco y frascos de tinta. También contiene un cofre de madera que no está cerrado con llave con 73 po, 120 pp y una *poción de curación*, así como un tomo con tapas negras titulado *Apocalypso*, una profecía poética de un autor desconocido que relata el fin del multiverso (y que vale 50 po).

VI4. DORMITORIO DE MORTLOCK

Esta habitación oscura contiene una cama, un cofre de madera con patas con garras y una mesita de noche. El baúl pesa 25 libras y contiene algunas prendas insulsas tejidas para un hombre del tamaño de Mortlock, algunos efectos personales sin valor y una muñeca troll de peluche de la infancia de Mortlock.

VI5. EL DORMITORIO DE AMRIK

Esta habitación decorada con gusto contiene una cama, una mesa auxiliar, una bañera de hierro con patas con garras, una chimenea y un cofre de madera con bandas de hierro. En la pared este, frente al hogar, hay un espejo de tres pies de ancho y seis de alto. Su marco de madera barnizada está tallado con imágenes de ratas, cuervos y arañas.

Tesoro. El cofre de Amrik contiene ropa cuidadosamente doblada y a medida para un noble delgado, y un joyero tallado en hueso (10 po). Esta cajita contiene un anillo de sellar de oro (5 po) con el lema de los Vanthampur: "Los corazones de piedra nunca sangran".

VI6. TOCADOR DE LA DUQUESA

Esta habitación contiene un lavabo con un espejo ovalado enmarcado, botellas de perfume, pinceles, cosméticos, agujas y carretes de hilo. Otros muebles en la habitación incluyen un biombo de madera plegable adornado con un ave de rapiña en pan de oro, un armario alto negro lleno de corsés y ropa de calidad y una alfombra decorativa dorada frente a tres cofres de madera que no están cerrados con llave. Uno está lleno de zapatos, otro contiene tres viejos vestidos de novia y el tercero contiene sombreros de temporada.

Tesoro. El tocador contiene seis botellas de buen perfume (20 po cada una), un cepillo de plata con incrustaciones de lapislázuli (100 po) y un joyero de madera con filigrana de electro (75 po) con un collar de perlas (250 po), un camafeo de platino con forma de gato alado (50 po), y dos *pociones de curación* en viales de cristal fino.

VI7. DORMITORIO PRINCIPAL

La duquesa Vanthampur se retira a esta habitación cuando necesita descansar o librarse de un dolor de cabeza. También hace aquí la mayoría de sus comidas, que se entregan a través de un montaplatos en la esquina suroeste (consulta la zona V5 para obtener más detalles), con un cable que hace sonar la campana en la cocina. Otras características de la habitación incluyen una cama con dosel con un fino velo para mantener a raya a los insectos, una mampara de madera de pie, una bañera de

hierro fundido con patas con garras, una chimenea y un cofre de hierro con candado. El candado tiene la forma del rostro ceñudo de un diablo con cuernos. La llave la tiene Thalamra Vanthampur (consulta la zona V28), pero un personaje con herramientas de ladrón que supere una prueba de Destreza CD 17 puede forzarlo.

Tesoro. El cofre pesa 65 libras y tiene trampa (lee "Trampa", más adelante). Contiene tres finos libros de contabilidad con tapas negras y entradas escritas en infernal (registros de los negocios legítimos de la duquesa Vanthampur), un juego de suministros de calígrafo (15 po), unos útiles de envenenador (50 po), un monedero de vejiga de oveja (que contiene 22 ppt, 85 po y 113 pp), y una *flauta de las cloacas*.

Trampa. El baúl tiene un fondo falso con muelles metálicos. El peso combinado de los artículos en el cofre mantiene el fondo falso hacia abajo, pero si se retiran tres o más, el fondo se eleva y saca el corcho de un frasco de vidrio fino que tiene escondido debajo. El vial descorchado libera una nube de gas venenoso que llena una esfera de 10 pies de radio centrada en el cofre. La nube es estacionaria y perdura 1 minuto o hasta que sea dispersada por un viento fuerte. Cualquier criatura que comience su turno en la nube deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o sufrirá 11 (2d10) de daño de veneno.

VI8. ESTUDIO DE LA DUQUESA

Un escritorio de roble girado para mirar al centro de la habitación tiene una silla a juego detrás y dos candelabros negros encima. Otros muebles incluyen tres estanterías y una armadura de placas negra en pie rematada por un yelmo de barril y complementada con una espada larga y un escudo. Una escalera de caracol de hierro forjado conduce a la zona V19.

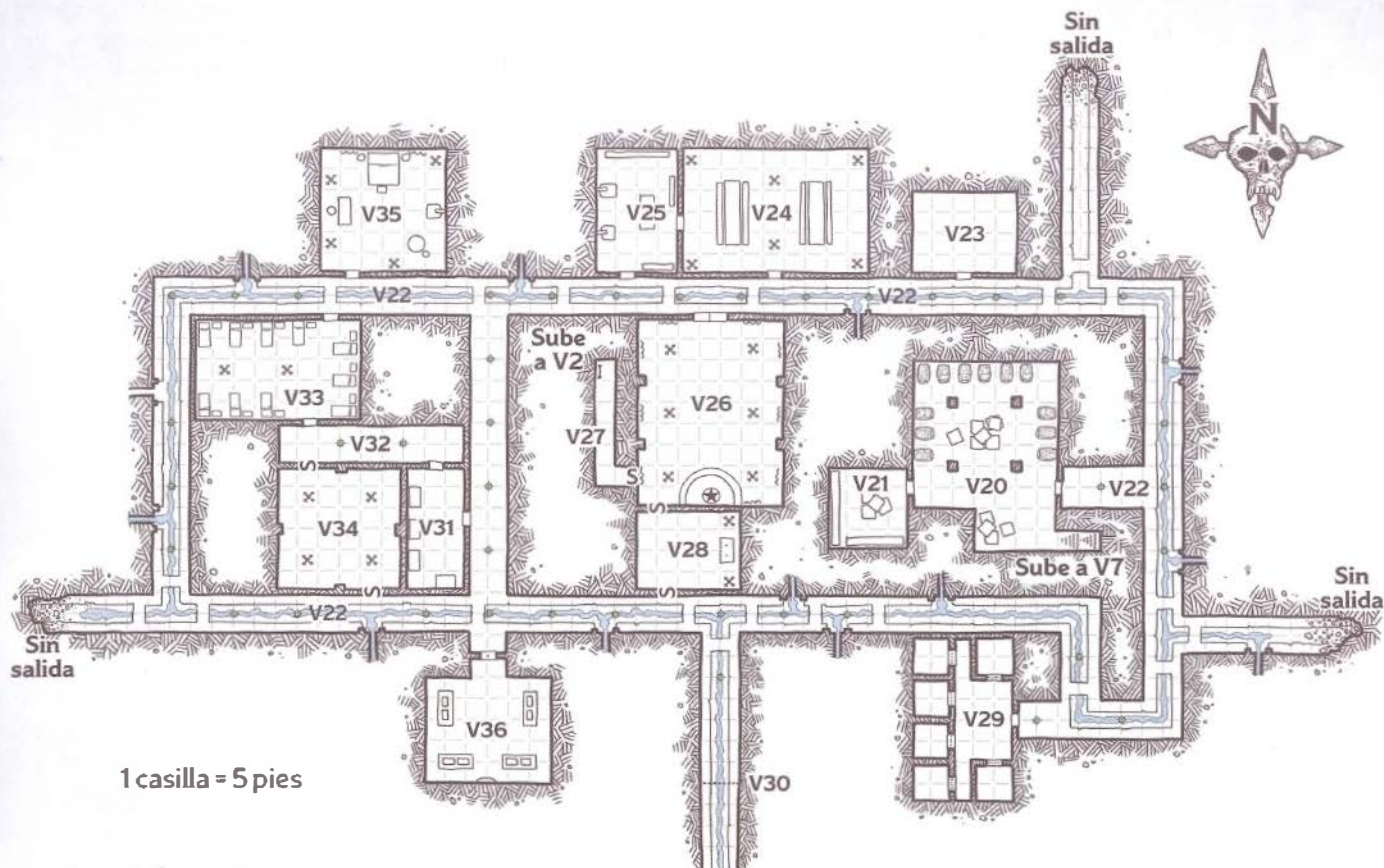
La armadura es un **horror acorazado** que fue diseñado en Averno. El autómatas comprende infernal pero no puede hablar, y es inmune a los siguientes conjuros: *agarre electrizante*, *descarga de fuego* y *llama sagrada*. Las únicas criaturas permitidas en esta zona son la duquesa Vanthampur y sus hijos. Si cualquier otra criatura entra en el cuarto sin escolta, una ardiente luz anaranjada llena el interior hueco del horror acorazado mientras este se lanza al ataque. La armadura persigue a los intrusos más allá de la habitación, regresando aquí solo después de que abandonen la villa o sean reducidos a pedazos.

Librerías. La duquesa Vanthampur aborrece la lectura, pero mantiene una modesta biblioteca de buena literatura para guardar las apariencias. Su estudio alberga doscientos libros. Un personaje que pase 1 hora revisando la colección puede encontrar veinte primeras ediciones raras (25 po cada una). Los libros restantes valen 5 po cada uno para compradores interesados, salvo uno sin valor titulado *La última carga de los Jinetes Infernales*. Un hueco recortado entre sus páginas contiene una pequeña anilla de hierro con dos llaves colgando, llaves que abren las jaulas de la zona V19.

VI9. CIMA DE LA TORRE

Si los personajes suben la escalera de caracol de hierro forjado desde la zona V18, describe esta sala de la siguiente manera:

La escalera de caracol sube quince pies hasta una habitación cuadrada con vigas entrecruzadas a diez pies de altura y un tejado a dos aguas por encima. Una estantería vacía domina la pared oeste, y en el suelo hay dos jaulas sucias con candado, cada una con un prisionero humano y un orinal.



MAPA 1.6: BAJO LA VILLA.

Las llaves para abrir los candados de las jaulas pueden encontrarse en la zona VI8. Un personaje con herramientas de ladrón también puede forzar una cerradura superando una prueba de Destreza CD 15. Las cerraduras no pueden abrirse desde el interior de las jaulas, y encaramados encima de ellas hay dos **diablillos** invisibles. Cuando no hay nadie más por allí, estos atormentan a los prisioneros con burlas y amenazas vacías, y los prisioneros saben que no deben hablar ni gritar si no quieren que los agujeeen. Los diablillos evitan enfrentarse a intrusos bien armados, pero si alguien intenta liberar a un prisionero, el diablillo invisible que tenga más cerca se deslizará a través de los barrotes de la jaula y lo picará hasta matarlo, tornándose visible en el proceso. En su siguiente turno se volverá invisible y se refugiará por encima de las vigas.

Prisioneros. La prisionera en la jaula norte es Shaleen Zoraz (plebeya humana neutral), una supervisora de mantenimiento del alcantarillado que estaba respaldando un intento de extender el sistema de alcantarillado de la Baja Ciudad hasta el espacio subterráneo ocupado por la mazmorra de los Tres Muertos (mira la página 20). La duquesa Vanthampur planea retenerla unos días antes de dejarla marchar. Los diablillos han aterrorizado tanto a Shaleen que, si es liberada, tiene intención de abandonar sus planes de expansión y no decir una palabra desagradable sobre los Vanthampur durante el resto de su vida.

El prisionero en la jaula del sur es Kaejil Orúnmar (plebeyo humano neutral malvado), un recaudador de impuestos que ha estado haciendo pasar un mal rato a los Vanthampur. En cuanto la duquesa Vanthampur esté segura de que nadie importante lo extrañará, planea matarlo y dar sus restos a las ratas en las alcantarillas de la ciudad. Si es liberado, Kaejil planea abandonar Puerta de Baldur y no volver jamás.

BAJO LA VILLA

Como responsable del sistema de alcantarillado de la ciudad, Thalamra Vanthampur acordonó las alcantarillas bajo su villa y creó un complejo privado de mazmorras donde podía llevar a cabo ceremonias religiosas y alojar invitados que compartieran su devoción por la archidiblesa Zariel.

CARACTERÍSTICAS DE LA MAZMORRA

La mazmorra está muy limpia y en excelentes condiciones. Los rasgos comunes a sus zonas se resumen a continuación.

Túneles iluminados. Los túneles tienen 9 pies de altura y techos arqueados. Linternas de aceite con gruesos paneles de vidrio verde cuelgan de cadenas de hierro de 1 pie de largo a intervalos regulares. Cada linterna emite luz tenue en un radio de 10 pies.

Puertas de hierro. Las puertas están hechas de placas de hierro remachadas, con tiradores del mismo material y bisagras bien engrasadas. Como se señala en el texto, algunas puertas tienen cerraduras o ventanas enrejadas. Un personaje puede usar herramientas de ladrón para forzar la cerradura de una puerta si supera una prueba de Destreza CD 15, o reventar una puerta cerrada superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 24.

Superficies y puertas secretas. La mazmorra tiene paredes de ladrillo y suelos de baldosas de piedra, y las habitaciones tienen techos enlucidos de 10 pies de altura. Las puertas secretas se funden con las paredes circundantes, pero un personaje con visión en la oscuridad o luz suficiente puede encontrar una si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10.



DUQUESA THALAMRA VANTHAMPUR

Humanoide Mediano (humano), legal malvado

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 78 (12d8 + 24)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Habilidades: Engaño +6, Intimidación +6, Perspicacia +5, Religión +3

Sentidos: Percepción pasiva 13; lee también "Visión Diabólica", a continuación

Idiomas: común, infernal

Desafío: 4 (1.100 PX)

Devoción Oscura. Thalamra tiene ventaja en todas las tiradas de salvación contra ser hechizada o asustada.

Visión Diabólica. Thalamra puede ver con normalidad en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, a una distancia de 120 pies.

ACCIONES

Ataque múltiple. Thalamra usa dos veces *descarga sobrenatural* o realiza dos ataques sin armas.

Descarga sobrenatural (truco). *Ataque de conjuro a distancia:* +6 a impactar, alcance 120 pies, una criatura. *Impacto:* 9 (1d10 + 4) de daño de fuerza.

Ataque sin armas. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 de daño contundente.

REACCIONES

Repreñión infernal (conjuro de nivel 1; 1/Día). Cuando Thalamra es herida por una criatura que pueda ver y a 60 pies o menos de ella, dicha criatura se ve envuelta en llamas infernales y deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 14, sufriendo 16 (3d10) de daño de fuego si falla o la mitad si tiene éxito.

Olor a incienso. Parejas de **sectarios** humanos con túnicas negras marchan por los pasillos con incensarios, perfumando constantemente las alcantarillas con incienso para contrarrestar lo que de otro modo sería un hedor ligeramente nauseabundo.

LOCALIZACIONES EN LA MAZMORRA

Antes de que los personajes descendan a la mazmorra, deja que suban a nivel 4.

Las zonas descritas a continuación están referenciadas en el mapa 1.6 (página 37).

V20. BODEGA

Los personajes pueden entrar a esta bodega bajando las escaleras de la zona V7, o pueden entrar por la puerta este. Lee la siguiente caja de texto para describir lo que ven desde cualquier dirección:

Cuatro pilares de piedra sostienen el techo abovedado de diez pies de altura de esta bodega seca, en cuyas paredes se alinean una docena de barriles sobre soportes de madera, la mitad de los cuales tiene grifos de latón. La habitación también contiene dos pilas de cajas de madera, una en el centro y otra junto a la pared sur.

La caja superior en la pila de en medio contiene tres **diablos espinosos** que observan esta zona por unos agujeros en los lados de la caja. Estos diablos salen disparados y atacan a los intrusos nada más verlos. Las demás cajas en mitad de la bodega contienen cecina, hogazas de pan, ruedas de queso y otros alimentos variados, suficientes para sustentar durante un mes a los Vanthampur y a los sectarios de la mazmorra. Las cajas del muro sur contienen velas, frascos de aceite, incienso y trampas para ratas.

Seis barriles contienen agua potable, y los otros seis, cerveza.

V21. BODEGA DE VINO

Más de doscientas botellas de vino con corcho se exhiben en estantes de madera de siete pies de altura ocupando las paredes oeste y sur. En medio de la habitación hay cajas vacías de madera apiladas.

Tesoro. Diecisiete de las botellas contienen vino de calidad (10 pp por botella); las demás son de añadas normales (1 pp por botella).

V22. TÚNELES DE ALCANTARILLADO

Los habitantes de la mazmorra usan frecuentemente estos túneles iluminados. Un denso olor a incienso flota en el aire (consulta "Características de la mazmorra", anteriormente).

Las acequias de piedra lisa cavadas en los suelos canalizan el agua y los desechos hacia la zona V30. Estas acequias tienen 4 pies de ancho y 3 de profundidad, y puentes de piedra arqueados las cruzan a intervalos irregulares. Los bordes a cada lado de las acequias miden 3 pies de ancho.

Monstruos errantes. De vez en cuando entran en la mazmorra ratas ordinarias a través de las canalizaciones en las paredes. Los sectarios ponen trampas para atraparlas y matarlas mientras perfuman la mazmorra con incienso. Los personajes pueden encontrarse con estos sectarios en su periplo por los túneles.

Un encuentro típico consiste en dos sectarios humanos legales malvados vestidos con túnicas negras, cada uno con un incensario (lleno de incienso ardiente) y una fina máscara de oro con forma de rostro diabólico (y con un valor de 25 po para un comprador interesado) que cubre toda la cara del portador, salvo los ojos, las fosas nasales y la boca. No hay dos máscaras iguales.

Si este encuentro ocurre en un túnel con una acequia de alcantarilla corriendo por el medio, los dos sectarios están caminando por lados opuestos de la misma, avanzando en la misma dirección mientras balancean suavemente sus incensarios. Puedes dificultar el encuentro sustituyendo a los sectarios por **sectarios fanáticos**, o añadiendo a uno o más **diablillos** invisibles como acompañantes.

Si alguno de los sectarios errantes es derrotado, reduce en consonancia el número de ellos en la zona V33. Si los personajes no hacen ningún esfuerzo por ocultar los cuerpos de los sectarios derrotados, alguien acabará encontrándolos y avisará al **diablo punzante** de la zona V26. Asumiendo que aún no lo hayan derrotado, el diablo recorre la mazmorra en busca de intrusos una vez sepa de su presencia.

V23. FRESQUERA

Los Vanthampur almacenan cadáveres de animales y otra carne fresca en esta cámara. Colgando del techo de 10 pies de altura en el centro de la habitación hay seis cadenas de 3 pies de largo rematadas por un garfio. Los cuerpos de jabalíes desollados cuelgan de cuatro de ellos, mientras que los dos ganchos restantes están vacíos.

V24. COMEDOR

Los sectarios cenan aquí, aunque no hay ninguno presente la primera vez que llegan los personajes. Dos mesas de caballete de madera con bancos ocupan el centro de la sala, brillantemente iluminada por seis altos candelabros de hierro forjado espaciados a lo largo de las paredes. Cada candelabro mide seis pies de alto y tiene nueve velas encendidas en la parte superior.

V25. COCINA

Los sectarios preparan sus comidas aquí, aunque no hay ninguno cuando los aventureros llegan por primera vez. La cocina es incómodamente cálida, y contiene un par de estufas de hierro fundido encendidas con pilas de leña al lado. Otros muebles incluyen una mesa de caballete de madera donde se preparan los alimentos, así como estantes llenos de platos, tazas, ollas, utensilios y frascos de ingredientes y especias.

V26. TEMPLO DE ZARIEL

El marco arqueado de la puerta doble de hierro que conduce a esta sala tiene runas infernales talladas. Un personaje que entienda infernal puede traducirlas: "Quién ha caído puede alzarse de nuevo".

Un aventurero que escuche en la puerta doble o en una de las puertas secretas que llevan a esta sala, oírá media docena de voces humanoides canturreando en infernal.

PERSONAJES DISFRAZADOS

Los personajes pueden disfrazarse usando las máscaras y túnicas arrebatadas a los sectarios derrotados. Mientras vayan así vestidos, los aventureros tienen ventaja en las pruebas de Carisma (Engaño) realizadas para burlar a los diablos y miembros de la secta de la mazmorra bajo la Villa Vanthampur.

Los personajes que escuchen los cánticos y comprendan ese idioma pueden discernir las alabanzas vertidas sobre la archidiabla Zariel por sus interminables esfuerzos para ganar la Guerra de la Sangre.

Cuando los personajes entren en la sala, prepara la escena leyendo en voz alta la siguiente caja de texto:

Dos hileras de altos candelabros de hierro forjado con nueve velas titilantes iluminan esta sala abovedada. La estatua de siete pies de altura de un ángel con los ojos blancos y brillantes y una espada larga se alza sobre una tarima en la parte sur. Al oeste de la misma, un infernal de seis pies de altura y cubierto de espinas contempla a cuatro sectarios con túnicas negras arrodillarse y canturrear en medio de la sala, con los rostros ocultos detrás de máscaras diabólicas de oro. Nueve tapices que representan las capas de los Nueve Infernos adornan las paredes.

El infernal espinoso es un **diablo punzante** llamado

● **Odioso**. Enviado por Zariel para servir a la duquesa Vanthampur, este diablo solo responde ante ellos. Las figuras que cantan son cuatro **sectarios** humanos legales malvados con túnicas negras y máscaras doradas de diablo similares a las que usan los sectarios de la zona V22. El diablo y los sectarios atacan a los intrusos nada más verlos, pero pueden ser engatusados por personajes disfrazados (mira el apartado "Personajes disfrazados").

Estatua. La estatua representa a Zariel en su forma angelical. Es un objeto grande con CA 17, 33 puntos de golpe e inmunidad al daño de fuego, psíquico y de veneno. Derribar la estatua superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 hace que se rompa al caer al suelo.

Tesoro. La cabeza y el cuello de la estatua son huecos. En su interior hay una **maza +1** que solo puede cogerse rompiendo la estatua. La cabeza de la maza emite luz brillante en un radio de 5 pies y luz tenue otros 5 pies más allá (la que hace que los ojos de la estatua brillen). Su portador puede extinguir o encender su luz como acción.

V27. TÚNEL DE HUIDA

Este túnel, oculto tras una puerta secreta, tiene una escalera de madera en su extremo norte que asciende por un pozo de 15 pies de altura hasta una trampilla que da a la zona V2.

V28. SANTUARIO SECRETO

Esta sala está oculta detrás de puertas secretas (consulta "Características de la mazmorra", en la página 37). El ruido de raspado que hace cualquiera de las puertas al abrirse es lo bastante fuerte como para alertar al ocupante de la habitación. Lee lo siguiente cuando los personajes entren:

Esta habitación está iluminada por un par de altos candelabros de hierro forjado en las esquinas noreste y sureste. Nueve velas arden en cada uno, proyectando una luz parpadeante sobre un altar con forma de garra tallado en un único bloque de obsidiana que tiene una llamita en forma de ángel brillando en su parte superior. Hay una mujer de cabello gris arrodillada frente al altar.

La **duquesa Thalamra Vanthampur** (mira el perfil que encontrarás en la página 38) está de rodillas ante el altar. Lleva ropajes de calidad, dignas de una noble de su talla, y está desarmada. Sin embargo, posee poderes mágicos otorgados por Zariel, su patrona infernal. Cualquier intrusión es recibida con hostilidad y la duquesa no hace ascos a aplastar a los enemigos con sus propias manos si se enzarza en un combate cuerpo a cuerpo. No olvides su reacción de reprensión infernal, que puede usar dos veces al día (pero solo una vez antes de su próximo turno).

Si reducen sus puntos de golpe a menos de la mitad intentará escapar por la puerta secreta más cercana que no esté bloqueada. Se trasladará a la zona V36 o intentará huir por la zona V27. Orgullosa como es, prefiere morir antes que rendirse o ser hecha prisionera, y aceptará feliz la muerte de cualquiera de sus hijos antes que aceptar cualquier petición de rescate. Cuando al fin le llegue la muerte, las últimas palabras de Thalamra a sus asesinos serán: "Os veré en el infierno".

Thalamra tiene dos llaves en un bolsillo de su vestido. Una abre el cofre de su habitación (zona V17); la otra abre la puerta de la cripta (zona V36).

Altar de obsidiana. El altar negro pesa 800 libras, y tiene runas infernales diminutas talladas en un círculo alrededor de la llama en forma de ángel de nueve pulgadas de altura que brota de su parte superior. Esta llama apenas guarda un vago parecido con Zariel. Desfigurar cualquiera de las runas del altar extingue la llama y hace que el altar se parta en dos.

V29. PRISIÓN

Lee la siguiente caja de texto cuando los personajes abran la puerta de esta sala:

En medio de una habitación rodeada de puertas de hierro, aguarda una figura de anchos hombros con la piel púrpura y una barba de tentáculos retorcidos como serpientes. Mientras os mira a través de la oscuridad, aprieta los puños en torno a su flagelo. Cada puerta dispone de un ventanuco enrejado, y del cinto de la criatura cuelga una anilla con llaves.

El guardián de la prisión es un **diablo barbado** llamado Thoss, que ataca a cualquiera que considere un intruso o una amenaza. Los personajes disfrazados de sectarios pueden intentar engañarlo para que les permita interrogar o liberar a los prisioneros (consulta el apartado "Personajes disfrazados" en la página 39). Las llaves que cuelgan del cinturón del diablo abren las puertas de las celdas.

Solo dos de ellas (las que elijas) albergan prisioneros; las otras cuatro están vacías, aunque los aventureros capturados pueden acabar aquí (consulta el apartado "Personajes presos"). Si necesitas presentar a un nuevo miembro del grupo para sustituir a otro que murió, ese personaje puede empezar la aventura encerrado en una de las celdas vacías.

Falaster Fisk. El primer prisionero es un erudito humano, bajo, delgado y de unos cincuenta años llamado Falaster Fisk. Oriundo de Calimshan, Falaster es un **espía** neutral desarmado. Habla común e infernal, viste un caftán hasta los tobillos y tiene el pelo negro, aunque su perilla cuidadosamente recortada está teñida de rojo.

Falaster trabaja para Sylvira Savikas, una tiefling experta en los Nueve Infernos que actualmente reside en Candlekeep. Cuando Thavus Kreeg llegó a Puerta de Baldur hace unos días, Falaster no tardó mucho en oír rumores de que los Vanthampur lo habían acogido. Falaster intentó averiguar por qué, y le pillaron. Puede proporcionar a sus rescatadores la siguiente información:

- "Sylvira Savikas es una sabia que opera desde Candlekeep. ¡Es una buena amiga! Ha estado vigilando la actividad infernal en Puerta de Baldur y Elturel durante meses".
- "Sylvira está convencida de que Thavus Kreeg llegó a un acuerdo con un archidiablo y que hay una copia del contrato que firmó escondida en una caja de rompecabezas mágica. Ella me pidió que la ayudara a obtener pruebas de los crímenes de Kreeg".
- "Sylvira no siente aprecio por Thavus Kreeg. Ella cree que puede abrir su caja de rompecabezas, y está dispuesta a pagar por el objeto, con oro o con objetos mágicos".

Si Falaster es liberado ayudará a los personajes lo mejor que pueda mientras se mantiene apartado del peligro. Como sabía que podían atraparlo, se hizo con un plano de la mazmorra bajo Villa Vanthampur y lo memorizó. De este modo, puede llevar a sus rescatadores a las habitaciones secretas (zonas V28 y V34) y a la cripta de los Vanthampur (zona V36).

Satiir Thione-Hhune. La segunda prisionera es una aristócrata humana en buena forma de unos setenta años llamada lady Satiir Thione-Hhune. Nacida en la rica y políticamente poderosa familia patricia de Hhune, Satiir es una **noble** neutral malvada sin armas ni armadura (CA 11). Fue secuestrada por los Vanthampur para ser usada como rehén en caso de que los Hhune descubrieran quién robó el *Escudo del Señor Oculto* de la cripta familiar.

Sin que los Vanthampur lo sepan, Satiir es miembro de una malvada orden secreta cuyos miembros se autodenominan los Caballeros del Escudo, y son los autoproclamados guardianes del *Escudo del Señor Oculto*. Satiir no habla de él, sino que cuenta a sus rescatadores que los Vanthampur planeaban usarla para impedir que los Hhune se opusieran al intento de Thalamra de convertirse en la nueva gran duquesa. Si dejan escapar a Satiir, informará a su familia y asociados de que los Vanthampur **robaron** el escudo, destruyendo así el futuro político de la duquesa en Puerta de Baldur. Los personajes podrían encontrarse con más amigos de Satiir de camino a Candlekeep (mira "Caballeros del Escudo", en la página 44).

V30. VERJA DE BARRAS DE HIERRO

Este túnel de alcantarillado desciende gradualmente hacia el sur, canalizando el agua y los desechos hacia el sistema de cloacas de la ciudad. El túnel está bloqueado por una verja cuadrada de 10 pies de lado compuesta de barras de hierro verticales con una separación

PERSONAJES PRESOS

Si los personajes son derrotados en Villa Vanthampur o en la mazmorra inferior, puedes hacer que los sectarios establezcan a los miembros del grupo moribundos, los despojen de su equipo (que se guarda en la zona V28) y los encierren en la prisión (zona V29). Esta alternativa a una situación de "aniquilación total del grupo" brinda a la duquesa Thalamra Vanthampur y a sus seguidores la oportunidad de interrogar a los personajes y descubrir lo que saben. También ofrece la posibilidad de una fuga.

de 6 pulgadas (15 cm): espacio suficiente para que pase una rata, pero demasiado angosto para personajes de tamaño normal. Las barras están profundamente incrustadas en la piedra del suelo y el techo.

Un personaje puede doblar las barras superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25, creando así un espacio lo suficientemente ancho como para que pase un humanoide Mediano o más pequeño.

V31. SACRISTÍA

Hay cuatro armarios de madera junto a las paredes de este lugar, en el que los sectarios guardan sus túnicas y máscaras antes de abandonar la mazmorra y subir a la ciudad, aunque los armarios a lo largo del muro oeste están vacíos. Los personajes que registren el armario de la pared sur encuentran cuatro conjuntos de túnicas negras y cuatro máscaras doradas de diablo como las que usan los sectarios que merodean por la mazmorra.

V32. TÚNEL DISTRIBUIDOR

La tenue luz de las dos linternas de vidrio verde de los sectarios no llega a los extremos de este pasillo, donde se acumulan las sombras. Dos **sectarios fanáticos humanos** legales malvados guardan el túnel, uno en cada extremo. Los aventureros con visión en la oscuridad o con fuentes de luz propias los divisan; de lo contrario, los fanáticos sorprenden a los personajes. Cada uno lleva una túnica negra y una fina máscara dorada de diablo similar a las que usan los sectarios en otras zonas.

El ruido de combate aquí alertará a los sectarios de la zona V33, que se arman, pero se quedan donde están.

V33. DEPENDENCIAS DE LOS SECTARIOS

Esta habitación está iluminada por dos altos candelabros de hierro forjado, cada uno con nueve velas titilantes. Alrededor del perímetro de la habitación hay diez literas de madera con pequeños baúles a los lados (sin cerrar) que contienen la ropa cotidiana de los sectarios.

Aquí hay diez **sectarios**, menos los que fueran derrotados en la zona V22. Estos miembros de la secta son humanos legales malvados con túnicas negras y finas máscaras doradas de diablo. Algunos se han quedado dormidos, mientras que otros están sentados en sus camas compartiendo rumores sobre la participación de Thavus Kreeg en la caída de Elturel y los planes de la duquesa Vanthampur para Puerta de Baldur. Estos sectarios no dan cuartel a los intrusos.

El ruido de combate aquí alerta a los sectarios fanáticos de la zona V32, que acuden a investigar de inmediato.

V34. SALA CEREMONIAL

Esta sala está oculta detrás de puertas secretas (consulta “Características de la mazmorra” en la página 37), y sus características son las siguientes:

Esta sala abovedada de diez pies de altura tiene un techo enlucido y decorado con imágenes de terroríficos diablos alados mirando a un símbolo incrustado en el suelo: un disco de piedra negra que contiene una estrella dorada de nueve puntas. Cuatro candelabros de hierro forjado con velas medio consumidas y apagadas rodean el círculo.

Los sectarios usan esta sala para realizar rituales diabólicos que duplican el efecto de un conjuro de *adivinación*, excepto porque el contacto del conjuro es un diablo que se

manifiesta como una columna de humo sobre el símbolo del suelo. Las imágenes en el techo son diablos de la sima, reconocibles por cualquier personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15.

V35. APOSENTOS DE THAVUS KREEG

Describe esta sala a los jugadores de la siguiente manera:

Candelabros de hierro forjado con velas parpadeantes iluminan esta habitación, calentada con una estufa de hierro fundido con patas con garras. Frente a la estufa crepitan: hay un modesto escritorio con una silla a juego. El resto del mobiliario incluye una mesita y una silla para comer, una cama, un baúl de hierro que descansa al pie de la cama y dos tapices: uno que muestra espíritus alzándose del Estigio como diablos lémures, y otro que representa a un hombre muerto colgando de cadenas enganchadas como si fuera una marioneta.

Tesoro. Thavus guarda en el cofre un símbolo sagrado de Torm (un colgante de plata con forma de guantelete derecho al final de una cadena de plata). El símbolo sagrado vale 25 po, y no hay nada más en el baúl.

V36. CRIPTA DE LOS VANTHAMPUR

La puerta de esta habitación está cerrada (consulta “Características de la mazmorra” en la página 37), y la duquesa Vanthampur tiene la única llave, aunque la puerta puede abrirse sin ella desde el interior.

Cuando los personajes abran la puerta de la cripta, lee o parafrasea la siguiente caja de texto para describir la escena:

Esta sala contiene cuatro mesas de madera con dos cofrecitos del mismo material sobre cada una. En la pared opuesta a la puerta cuelga un hermoso escudo dorado, frente al que hay apostado un anciano con ropas sencillas y un candelabro encendido. Cuando se gira para mirar hacia la puerta, ves que su sombra en la pared del fondo no coincide con su forma, sino que parece la de un diablo regordete con cuernos y alas pequeñas.

El hombre es **Thavus Kreeg** (tienes su perfil en la página 42), el antiguo alto observador de Elturel. El que fuera sacerdote de Torm (dios del coraje y la abnegación), perdió su aptitud mágica cuando abandonó su fe y ahora solo aparenta adorar a esa deidad. El escudo que cuelga en la pared detrás de él es el *Escudo del Señor Oculto*, que se muestra y describe en el apéndice C. Thavus ha estado hablando con Gargauth, el diablo encarcelado en el escudo, y ha concluido que el artefacto es responsable de buena parte de la avaricia y la maldad descontroladas en Puerta de Baldur. Thavus cree que, con tiempo, podría usar el escudo para arrastrar Puerta de Baldur hasta Averno.

Thavus ansía el poder y la gratitud de sus amos infernales, sin embargo, aborrece la violencia y evita el combate siempre que sea posible. Derrama lágrimas de cocodrilo por Elturel, alegando que estaba visitando una parroquia a pocas millas de la ciudad cuando desapareció, y se muestra horrorizado por la caída de la ciudad. Ninguna de las historias aguenta un análisis minucioso.

Thavus también miente sobre su relación con la duquesa Vanthampur: afirma que los guardias de la duquesa lo capturaron poco después de su llegada a Puerta de Baldur, y que Thalamra necesita su ayuda para determinar las propiedades mágicas del escudo celestial que su familia “adquirió” en una cripta bajo la ciudad. A pesar de ser un mentiroso consumado, a Thavus no se le ocurre ninguna historia que pueda explicar su sombra diabólica.

Si Reya Mantlemorn está con el grupo se quedará anónada ante la presencia del alto observador y no dejará que los personajes le hagan daño mientras crea en su inocencia; su sombra alterada no le basta para condenarle. Convencer a Reya de que Thavus es corrupto puede lograrse obligándolo a confesar, para lo cual es preciso superar una prueba de Carisma (Intimidación) CD 15, o demostrando que ha perdido su capacidad de lanzamiento de conjuros. Si los personajes matan a Thavus, podrán encontrarlo nuevamente en el capítulo 3, una vez su alma se haya convertido en un diablo.

El Escudo del Señor Oculto. El diablo Gargauth está atrapado en el *Escudo del Señor Oculto* y quiere escapar de él. El infernal cree que puede salir una vez el escudo sea llevado a los Nueve Infernos y necesita la ayuda de los aventureros para llegar allí.

Gargauth siente la presencia de los personajes cuando entran en la habitación y contacta telepáticamente con uno de ellos al azar. Refiriéndose a sí mismo como el Señor Oculto, el diablo afirma ser una criatura celestial y promete ayudar a los aventureros a rescatar Elturel, siempre que se lleven el escudo a los Nueve Infernos. El Señor Oculto también les advierte de que una sociedad secreta está detrás del escudo, y que solo es cuestión de tiempo que sus malvados miembros lo encuentren. Gargauth asegura que esta sociedad secreta no quiere que los poderes del escudo se usen para el bien, lo cual es cierto.

La duquesa Vanthampur y Thavus Kreeg han prometido ayudar a Gargauth a salir del escudo siempre que el diablo propague la corrupción por toda la ciudad uniendo a los patricios en torno a la duquesa y, por extensión, en torno a la archidiabla Zariel. Solo entonces podrá Puerta de Baldur sufrir el mismo destino que Elturel. Sin embargo, Gargauth estará encantado de aprovecharse de un medio más expedito

de regresar a los Nueve Infernos si los personajes se lo ofrecen; el Señor Oculto no es leal a nadie más que a sí mismo.

Tesoro. Los ocho cofres están sin cerrar y contienen dinero de la familia Vanthampur, así como parte del botín sustraído del tesoro de Tiamat en Averno. La duquesa Thalamra planea usar este tesoro para sobornar a los patricios de la ciudad y a los funcionarios del gobierno para que apoyen su intento de convertirse en la nueva gran duquesa.

El cofre 1 contiene 30 lingotes de electro (10 po cada uno) de la familia Vanthampur.

Los cofres 2, 3 y 4 contienen cada uno 100 po de la familia Vanthampur.

El cofre 5 contiene dos piezas de una daga ceremonial rota robada del tesoro de Tiamat: una hoja curva de marfil con la palabra “Colmillo” escrita con runas draconianas, y una empuñadura de hueso envuelta en tiras de cuero y tachonada con piedras preciosas. Un truco de *reparar* puede hacer que esta daga no mágica vuelva a estar completa, restaurando así su valor (250 po).

Los cofres 6 y 7 contienen cada uno 100 ppt de la familia Vanthampur.

El cofre 8 contiene veinte azuritas (10 po cada una) robadas del tesoro de Tiamat.

ENCUENTROS FINALES EN PUERTA DE BALDUR

Si los personajes no logran localizar la *caja de rompecabezas infernal* de Thavus Kreeg (mira la zona V13) o el *Escudo del Señor Oculto* (mira la zona V36), un PNJ como Reya Mantlemorn o Falaster Fisk recomendará un registro más exhaustivo de la hacienda Vanthampur. Como Jinete Infernal, Reya podría sentir la presencia del escudo celestial e instar a los aventureros a recuperarlo para evitar que caiga en manos malvadas. Del mismo modo, Falaster detestaría dejar atrás la caja de rompecabezas por si otra persona acaba quedándose.

Si Morrobaboso, el tressym (mira la zona V5), está con el grupo podrá llevar a los personajes hasta la caja de rompecabezas. Los villanos capturados también pueden conducirlos a la caja de rompecabezas o al escudo, lo que más convenga. Una vez encuentren estos objetos, Falaster instará a los personajes a llevárselos a Sylvira Savikas en Candlekeep.

Si los personajes invitan a Reya y Falaster a acompañarlos allí, estos aceptan de inmediato. Falaster tiene una modesta vivienda en Pequeña Calimshan, un vecindario amurallado en la Ciudad Exterior, y sugiere hacer una breve parada allí para poder armarse antes de partir a Candlekeep.

INFORMAR AL CAPITÁN ZODGE

Una vez los personajes eliminan a la familia Vanthampur y su secta diabólica, podrán visitar al capitán Zodge para entregar su informe, devolver sus insignias del Puño Ardiente y cobrar cualquier pago que se les deba.

Zodge quedará satisfecho al saber que ya no hay que preocuparse de los Vanthampur. Si los personajes informan de que uno o más miembros de la familia siguen vivos, Zodge prometerá perseguirlos y castigarlos por sus crímenes.

COMANDANTE PORTYR

Cuando los personajes concluyen sus asuntos con el capitán Zodge, la reunión se ve interrumpida por la llegada de un miembro de alto rango del Puño Ardiente. Lee o parafrasea el siguiente texto a los jugadores:

THAVUS KREEG

Humanoide Mediano (humano), legal malvado

Clase de Armadura: 10

Puntos de golpe: 40 (9d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)

Habilidades: Engaño +5, Medicina +6, Persuasión +5, Religión +4

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: abisal, común, infernal

Desafío: 1/2 (100 XP)

Sombra de la Culpa. La sombra de Thavus es la de un diablo regordete con cuernos y alitas.

ACCIONES

Maza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d6 + 1) de daño contundente.

Vuestra reunión con el capitán Zodge es interrumpida por la llegada de varios soldados del Puño Ardiente con armadura de placas. Desde detrás de este muro de espadas y acero avanza una mujer acorazada con una capa blanca y el cabello canoso, que dice: —¿Son estos los maníacos que han agitado cada nido de ratas de esta ciudad abandonada por los dioses?

—¡Comandante Portyr!— exclama Zodge—. Me dijeron que no llegaría a Puerta de Baldur al menos hasta la próxima decana.

—Eso es lo que el gobierno de la ciudad quería que pensara, capitán— responde ella—. Supongo que les han compensado adecuadamente—os dice.

Hasta hace poco, **Liara Portyr** (mira el perfil que acompaña estas líneas) comandaba un puesto fronterizo del Puño Ardiente llamado Fuerte Beluarian en la lejana península tropical de Chult. Su tío es el duque Dillard Portyr de Puerta de Baldur, uno de los dos líderes del gobierno que quedan en la ciudad (suponiendo que la duquesa Vanthampur no haya sobrevivido). El duque Portyr convocó a su sobrina para tomar el mando del Puño Ardiente en ausencia del gran duque Ulder Ravengard. Su vuelta al hogar fue acelerada mediante la magia.

Liara pretende reivindicarse como la sucesora natural de Ulder Ravengard, pero conserva la esperanza de que este siga vivo. Si los personajes piensan que tienen alguna posibilidad de salvar Elturel (y a Ravengard), Liara les urge encarecidamente a continuar esa misión. Sus experiencias en Chult la han enseñado a respetar a los aventureros y su capacidad resolutive.

Si los personajes no encontraron a Falaster Fisk en la mazmorra bajo Villa Vanthampur, Liara Portyr puede ser quien les inste a viajar a Candlekeep para buscar a Sylvira Savikas, una reconocida experta en los Nueve Infernos. Sylvira puede ayudarlos a desentrañar la *caja de rompecabezas infernal* y los misterios del *Escudo del Señor Oculto*.

Después de asegurarse de que los personajes reciban la recompensa acordada, Liara les agradece lo que han hecho por ayudar a Puerta de Baldur. Aunque debe concentrar sus esfuerzos en varias amenazas a la seguridad de la ciudad, apoya que los aventureros salgan de Puerta de Baldur cuando estén listos, hasta el punto de proporcionar un caballo de monta o un pony a cada miembro del grupo para agilizar su viaje a Candlekeep. También puede darles un carro tirado por mulas cargado de comida, bebida y otros suministros.

VIAJE A CANDLEKEEP

Cuando los personajes estén listos para partir hacia Candlekeep, léeles la siguiente caja de texto:

Cuando se abre la Puerta del Basilisco, los soldados del Puño Ardiente contienen la marea de refugiados de Elturgard. Os abris paso a través de estas almas miserables, cuyos lamentos aumentan en cuanto el portón se cierra tras vosotros. El camino de tierra atraviesa los barrios de chabolas de la Ciudad Exterior, pasando frente al vecindario amurallado de Pequeña Calimshan hasta llegar al gran puente del Paso de la Sierpe.



LIARA PORTYR

Humanoide Mediano (humano), legal malvado

Clase de armadura: 15 (cuero tachonado, escudo)

Puntos de golpe: 84 (13d8 + 26)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +4, Sab +4

Habilidades: Atletismo +5, Engaño +5, Intimidación +5, Perspicacia +4

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común, dracónico, enano

Desafío: 4 (1.100 PX)

Valiente. Liara tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustada.

Furia Flamígera. Una vez por turno, cuando Liara impacta a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo, puede hacer que de su arma brote fuego mágicamente e inflija 10 (3d6) de daño de fuego adicional al objetivo.

ACCIONES

Ataque múltiple. Liara hace tres ataques cuerpo a cuerpo.

Hacha de guerra. **Ataque con arma cuerpo a cuerpo:** +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8 + 3) de daño cortante, u 8 (1d10 + 3) de daño cortante cuando se usa a dos manos.

Ballesta pesada. **Ataque con arma a distancia:** +3 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d10 + 1) de daño perforante.

Si Falaster Fiske está con el grupo, los llevará a su residencia en Pequeña Calimshan. Además de equiparse con armas, tomará también un viejo libro de recetas calishitas para así lograr entrada a la gran biblioteca de Candlekeep (consulta “Entrar en Candlekeep”, en la página 46).

PASO DE LA SIERPE

Los personajes deben cruzar este hito para llegar al Camino de la Costa, que avanza en dirección sur hacia Candlekeep. Lee lo siguiente para describir la escena:

Dos grandes puentes se unen en una isla alta y rocosa que surge en medio del río Chionthar. Edificios y puestos comerciales se alinean a los lados de ambas estructuras, lo que hace imposible ver el agua desde la estrecha y congestionada carretera que pasa entre dichos puentes.

Dos puentes levadizos de madera comunican sendas construcciones con una torre situada en la cima de la isla. Las banderas de Puerta de Baldur y del Puño Ardiente ondean orgullosamente sobre esta fortaleza.

El Paso de la Sierpe es un paraíso para los rateros y todo viajero corre el peligro de ser robado mientras pasa por aquí. Cuando los personajes vayan de un extremo del Paso de la Sierpe al otro, haz que cada jugador tire un d20 (no tires para los PNJ que vayan con el grupo). El aventurero que saque la tirada más baja se convierte en el objetivo de un ladrón (usa el perfil del **bandido**).

Usa la puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de un personaje para determinar si le roban con éxito o no. Si la puntuación del personaje es 11 o más, el robo es detectado y frustrado; de lo contrario, el ladrón se marcha con un artículo de 1 libra de peso o menos (como una bolsa de monedas o una poción) y desaparece entre la multitud antes de que se advierta el robo. Si roban a alguien, pregúntale al jugador qué objetos pequeños lleva su personaje, y luego decide cuáles se llevaron.

CABALLEROS DEL ESCUDO

El siguiente encuentro ocurre solo si los personajes tienen el *Escudo del Señor Oculto*. De lo contrario, pasa a la sección “Historia de los Jinetes Infernales”. Lee lo siguiente para describir la escena:

A medida que el Paso de la Sierpe y Puerta de Baldur desaparecen en el horizonte, os encontráis recorriendo el Camino de la Costa, un sendero de tierra que conduce a lugares tan lejanos como Tethyr, Amn y Calimshan. Candlekeep se encuentra a unas ciento cincuenta millas al sur y al oeste; un viaje de cinco días.

Subiendo por el camino en vuestra dirección se acerca un granjero humano subido en la parte delantera de un carro con heno tirado por dos caballos. El granjero os saluda con la mano mientras el carro se acerca.

El granjero es Kaddrus, un **cambion** legal malvado usando el conjuro de *alterar el propio aspecto* para ocultar su verdadera forma. Escondidos bajo el heno se encuentran sus malignos cómplices: tres **veteranos** humanos que

hablan común e infernal. Sus nombres son Falar y Zaroud al’ Rysal, y Nulra Blacksaddle. Cuando el cambion da la orden en infernal, los veteranos saltan del heno y atacan. Mientras tanto, el cambion asume su verdadera forma, sale volando y ataca a sus objetivos con su ataque de rayo de fuego. Los dos **caballos de tiro** son bestias normales, pero no se asustan fácilmente.

Kaddrus y los veteranos son miembros de una sociedad secreta conocida como los Caballeros del Escudo (consulta la zona V29, en la página 40). Sus objetivos son matar a los personajes y llevar el *Escudo del Señor Oculto* de vuelta a la familia patricia Hhune en Puerta de Baldur. Si los veteranos son asesinados o incapacitados, Kaddrus vuela de regreso a Puerta de Baldur para informar a sus superiores. Si el cambion escapa, los personajes podrían volver a encontrárselo en Candlekeep disfrazado de monje. La próxima vez que Kaddrus se cruce con ellos, luchará hasta la muerte para hacerse con el escudo.

HISTORIA DE LOS JINETES INFERNALES

Si Reya Mantlemorn va con los personajes, comparte la siguiente historia mientras descansan al lado de una fogata, en algún momento durante el viaje de cinco días a Candlekeep:

Hace más de un siglo que empezaron las grandes dificultades: había diablos vagando por las tierras al norte y al oeste de Etlurel. Los campos fueron saqueados, el ganado sacrificado, las casas arrasadas y las personas arrastradas a un destino terrible y misterioso. El terror se apoderó de todos los corazones.

La caballería de la ciudad cabalgó a través de la región, eliminando diablos dondequiera que los encontraran y sufriendo terribles pérdidas en el proceso. Pero nunca era suficiente; por cada infernal que destruían, parecía que surgían dos más en otro lugar. El gobernante de Etlurel, el alto jinete, pidió a su pueblo que rezara a los dioses pidiendo ayuda. Para sorpresa de todos, una poderosa ángel llegó a la ciudad al día siguiente. Se llamaba Zariel, que significa Compañera de Luz. Las oraciones de Etlurel habían sido escuchadas, y la ayuda había llegado.

Zariel localizó la puerta por la que entraban los diablos al mundo natural en los Campos de los Muertos, al oeste de la ciudad, y aseguró que lideraría la caballería hasta Averno y destruiría la hueste infernal que estaba congregándose allí, asestando un gran golpe a las fuerzas de la oscuridad.

El alto jinete envió a los jinetes de Etlurel, que ahora sumaban muchos miles, con Zariel a la cabeza cabalgando un mastodonte dorado. Con un gran grito, Zariel y su ejército cargaron a través de la puerta. Las legiones de Averno temblaron y cedieron, pero no se desmoronaron. Zariel fue derrotada, y los restos de su ejército regresaron a Etlurel, abrumados por la pérdida de su gloriosa general, pero confiando en que los señores de los Nueve Infernos se lo pensarían dos veces antes de amenazar Etlurel de nuevo.

Hubo grandes celebraciones para honrar a los valientes caballeros, y a partir de ese día se les conoció como los Jinetes Infernales.



CANDLEKEEP

Candlekeep es una fortaleza encaramada a una estribación rocosa con vistas al Mar de las Espadas. Se llega por una sola ruta, el Camino del León, que se bifurca al oeste del Camino de la Costa.

Candlekeep siempre está abierta a los visitantes y cuenta con una de las mejores bibliotecas de Faerún. Los monjes de la fortaleza también conservan las predicciones de Alaundo el Vidente, un sabio singular cuyas profecías han demostrado ser ciertas a lo largo de muchos años. Tras la muerte del vidente, Candlekeep se convirtió en un refugio tanto para la veneración de sus profecías como para la acumulación del conocimiento. Si hay un secreto por descubrir, es probable que las pistas para revelarlo se hallen aquí.

Los encuentros en Candlekeep se centran en la interacción social y la exploración. Los próximos eventos se resumen a continuación:

- Los personajes llegan a Candlekeep, donde el precio de la entrada es un libro, concretamente uno que aún no figure en la biblioteca de los monjes.
- Los personajes se encuentran con Sylvira Savikas, una sabia tiefling que conoce el secreto para abrir la *caja de rompecabezas infernal* de Thavus Kreeg.
- Sylvira aconseja a los personajes que dejen el *Escudo del Señor Oculto* bajo su custodia, pero Gargauth argumenta con habilidad que sería mejor llevárselo.
- Sylvira hace los preparativos para enviar a los personajes a Elturel y les da un mapa de Averno poco fiable. Reya Mantlemorn se ofrece a acompañarlos, mientras que Falaster Fisk decide quedarse atrás.

EL CAMINO DEL LEÓN

Lee la siguiente caja de texto para describir el último día del viaje de los personajes a Candlekeep:

En los últimos cuatro días, el tiempo en el Camino de la Costa ha empeorado gradualmente. Nubes negras descargan fuertes lluvias hasta que el camino se llena de lodo, aunque seguís avanzando penosamente y os cruzáis con afables caravaneros comerciales que se dirigen hacia el norte.

A la mañana del quinto día la lluvia disminuye, pero las nubes negras permanecen. Más adelante veis que una bifurcación del camino principal se dirige al mar. Un cuervo se posa solemnemente sobre un poste inclinado con dos señales que apuntan hacia el oeste como si fueran brazos. Uno dice "El Camino del León"; en el otro pone "Candlekeep".

Los personajes que vayan hacia el oeste por el Camino del León llegan a Candlekeep a media tarde. Puedes mostrar a los jugadores la ilustración del lugar y describirles la vista leyendo lo siguiente:

El sol de la tarde brilla a través de las nubes, iluminando los grises muros y las pálidas torres de una antigua fortaleza que se alza majestuosa sobre una estribación rocosa con vistas al mar. El camino lleva directamente allí.

ENTRAR EN CANDLEKEEP

Aunque algunos visitantes viajan hasta Candlekeep por el aire, la mayoría lo hace a pie o a caballo. Cuando los aventureros lleguen a la garita, lee en voz alta la siguiente caja de texto:

En la garita os reciben tres monjes con túnicas púrpuras: un humano, un enano escudo y un elfo solar. Alrededor de sus cuellos cuelgan símbolos sagrados de Deneir, dios de la escritura: una vela encendida sobre un ojo abierto.

—Bienvenidos a Candlekeep— dice el elfo en común—. Se requiere un obsequio de quienes buscan entrar. Debéis donar un libro o pergamino que aún no se encuentre en los archivos de la biblioteca. Por favor, presentad vuestro obsequio para su inspección.

Los tres monjes son sacerdotes neutrales buenos de Deneir (aplica los rasgos raciales a sus perfiles según sea necesario). Los monjes estudian cualquier libro o pergamino que les sea entregado, y los símbolos sagrados alrededor de sus cuellos brillan débilmente mientras lo hacen.

Para ser admitidos en Candlekeep, los monjes aceptarán de buen grado el *Apocalypso*, el tomo de tapas negras que estaba en Villa Vanthampur (mira la zona VI3, en la página 35), el libro de recetas calishitas de Falaster Fisk o un libro de conjuros. Cualquiera de esos obsequios es suficiente para que todo el grupo pueda entrar en la biblioteca. Si un personaje quiere ofrecer otro libro o pergamino, decide si los monjes lo aceptan como presente.

Si los aventureros intentan colarse o entrar en Candlekeep por la fuerza, las defensas de la fortaleza entran en acción tal y como se describe en el apartado “Defensas de Candlekeep”.

Una vez se les permite la entrada, los personajes son libres de ir adonde quieran y quedarse el tiempo que deseen. Los edificios más exteriores incluyen dormitorios privados para los monjes y habitaciones públicas para los visitantes, así como las comodidades que uno esperaría encontrar en un enclave autosuficiente (termas, sastres, graneros, jardines, etc.). Candlekeep tiene hasta un *pub* llamado el Hogar.

EL HOGAR

En este local de Candlekeep, los huéspedes y los monjes pueden disfrutar de la mutua compañía y de una buena comida. Lee la siguiente caja de texto para describir el Hogar:

El pub tiene un techo bajo sustentado por enormes vigas transversales de madera y ventanas estrechas y cerradas. En el centro de la habitación hay una gran hoguera rodeada de media docena de mesas y bancos a juego.

Aquí pueden cenar cómodamente hasta treinta personas a la vez. El Hogar siempre está abierto, y nunca dejan que el fuego se apague. Una docena de parroquianos suelen ocupar el *pub* durante el día, y más durante el almuerzo y la cena.

Cuando los personajes aparecen por primera vez, un cliente se destaca entre el resto: un ogro caótico bueno con una *diadema de intelecto*. Está sentado solo en un rincón,

leyendo un libro titulado *Compendio de teología* de San Vetheera, un sirviente de Oghma (dios del conocimiento).

Hace unos años, el ogro era como los demás de su especie: brutal y cruel. Un día se topó con un mediano aventurero que llevaba la brillante diadema de oro, y lo mató para quitársela. Cuando el ogro se sintonizó con ella, la diadema aumentó de tamaño y pudo ponérsela. Transformado en un genio, el ogro se sintió obligado a aprender de sus errores y llevar una vida mejor. Adoptó el nombre de “Pequeño” para honrar al pobre mediano cuya vida cercenó.

Evitado por la sociedad civilizada, Pequeño llegó a Candlekeep con la esperanza de aprender todo lo que pudiera. Es un individuo callado, pero popular en la fortaleza, y los monjes siempre le saludan y recomiendan nuevos libros para leer.

SYLVIRA SAVIKAS

Cuando los personajes estén listos pueden dirigirse a la fortaleza principal, un imponente edificio que alberga a cientos de monjes y magos, así como miles de libros y pergaminos. Mientras deambulan por la fortaleza, serviciales monjes se detienen para ofrecerles instrucciones. Si Falaster Fisk está con el grupo, él ya conoce el camino al laboratorio de Sylvira, ubicado en una de las torres de Candlekeep. Cuando los personajes lleguen allí, lee lo siguiente:

Las paredes de esta habitación circular de la torre están salpicadas de ventanas arqueadas que ahora están cerradas. En medio destacan estanterías llenas de maravillosos volúmenes, mientras que las mesas están abarrotadas de frascos de muestras, equipo alquímico y otros trastos. En el suelo de la sala hay grabada una gran estrella de nueve puntas.

Junto a una de las ventanas hay una tiefling de mediana edad vestida con una túnica de mago sumida en un estado de profunda contemplación. Hay un pequeño demonio ceniciento de piel verde y verrugosa, ojos saltones, finos cuernos negros y cola en forma de látigo encaramado en la esquina de una mesa cercana.

—No tengo palabras para expresaros cuánto me alegro de veros— dice la tiefling—. ¿Qué me habéis traído?

Sylvira Savikas, una **archimaga** tiefling legal neutral, es una de las eruditas más destacadas de Candlekeep, y está especializada en los Planos Exteriores. Además de sus otras habilidades, tiene Investigación +13 y habla abisal, celestial, común, dracónico, infernal y primordial. Jezabel, su familiar **quasit**, añade la cantidad justa de travesuras y caos a su vida. En el improbable caso de que Sylvira se vea envuelta en combate, recuerda que los tieflings tienen resistencia al daño de fuego y visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.

DEFENSAS DE CANDLEKEEP

Sería una locura atacar Candlekeep. Aunque la mayoría de los monjes son simples eruditos, algunos son poderosos lanzadores de conjuros. Si surge algún problema, un archimago y 1d4 magos investigarán de inmediato. Si no pueden controlar la situación a corto plazo, llegan otros 1d4 archimagos para prestar ayuda.

Si los personajes no tienen la caja de rompecabezas de Thavus Kreeg, Sylvira queda decepcionada, pero intenta ocultarlo. Si le muestran la caja, se la arranca de las manos y la estudia detenidamente. Tiene un interés similar en el *Escudo del Señor Oculto* (al que ella llama “el Escudo de Gargauth”), pero evita tocarlo.

THAVUS Y LA CAJA DE ROMPECABEZAS

Esto es lo que Sylvira tiene que decir sobre Thavus Kreeg y su *caja de rompecabezas infernal*:

—Durante mucho tiempo he sospechado del alto observador de Elturel. Pero nadie quería escuchar mis inquietudes porque Thavus Kreeg era considerado por muchos un héroe que salvó su ciudad del flagelo de los muertos vivientes, y dio origen a la nación sagrada de Elturgard.

»Aclamado como un salvador, Thavus se encargó de que todos los ciudadanos de Elturel hicieran un juramento llamado el Credo Firme, que los obliga a defender la nación de Elturgard. Le conocí hace años, y mis instintos me dijeron que era un charlatán. Después comencé a sospechar que había hecho un trato con uno o más diablos poderosos, usando el Credo Firme para atar a todo Elturel a su siniestro pacto.

»Deseo demostrar mi teoría y creo que la evidencia está encerrada dentro de la caja de rompecabezas.

Sylvira es experta en cajas de rompecabezas mágicas, ya que ella misma fabricó y vendió algunas. Si los personajes le dan la *caja de rompecabezas infernal*, la examina, le pide a Jezabel que le traiga un frasco con un líquido oscuro y vierte una pequeña cantidad en los surcos laberínticos tallados en la superficie de la caja. Luego la inclina para que el líquido fluya en ciertas direcciones a través de las sinuosas marcas, hasta que las incrustaciones de marfil de la caja se sueltan y se abren.

Dentro de la caja hay una pila de nueve placas de hierro negro unidas entre sí mediante cadenas, cada una de tres pulgadas de lado y con runas infernales estampadas. Cualquiera que sepa *infernal* puede traducirlas:

Que todos sepan que yo, Thavus Kreeg, alto observador de Elturel, le he jurado a mi maestra, Zariel, señora de Averno, que guarde los acuerdos contenidos en este juramento.

Por la presente me someto a Zariel en todo asunto y por toda la eternidad. La consideraré por encima de toda criatura, viva o muerta. La obedeceré cada uno de mis días y más allá, con temor y servilismo.

Reconozco la concesión del dispositivo llamado Tergiver-sador Solar, llamado a partir de ahora el Compañero. En mi calidad de alto observador de Elturel y sus territorios vasallos, reconozco que todas las tierras bajo la luz del Compañero quedan cedidas a Zariel. Todas las personas obligadas por juramento a defender Elturel se consideran igualmente cedidas. Reconozco además que esta concesión durará cincuenta años, periodo tras el cual el Compañero volverá de donde vino, llevándose consigo Elturel y a sus defensores juramentados, si tal es el deseo de Zariel.

Todo ello es mi promesa eterna.

Si Reya Mantlemorn va con el grupo, la revelación la golpea con tanta fuerza que se derrumba en el suelo y llora por Elturel. Ligada a la ciudad por el Credo Firme, siente la obligación de volver allí. —Si Zariel quiere mi alma —dice—, la invito a que intente llevársela.

GARGAUTH Y EL ESCUDO

Sylvira tiene esto que decir sobre el *Escudo del Señor Oculto* y el diablo encerrado en su interior:

—Este escudo es un símbolo del triunfo del bien sobre el mal. Contemplando tanta belleza, uno puede fácilmente pasar por alto la terrible fuerza atada en su interior. Creo que su nombre es Gargauth, aunque se hace llamar el Señor Oculto. Era un diablo de la sima enviado por Asmodeo para corromper a los mortales en el plano material, donde acumuló tantos seguidores que rivalizó con los dioses. De esta manera, Gargauth se convirtió en una especie de semidiós, y poseer adoradores aumentó su fuerza exponencialmente. ¡Vaya, cómo caen los poderosos!

»Este escudo tiene el poder de corromper cuanto le rodea. La familia Hhune de Puerta de Baldur lo ha custodiado durante años. Sin duda lo querrán de vuelta, pero este escudo no debe llevarse a ningún lugar donde residan miles de mortales. Tiene que estar encerrado en un espacio extradimensional, lejos de almas corruptibles.

Si los personajes consideran dejarle el escudo a Sylvira, Gargauth contacta telepáticamente con el personaje más influyente del grupo y sugiere un curso de acción alternativo:

—Llévame a los Nueve Infernos y juraré servirte fielmente como guía y consejero.

La oferta de Gargauth es genuina, porque el diablo quiere desesperadamente que el escudo vaya a los Nueve Infernos. Cree (equivocadamente) que allí podrá escapar del escudo. Sylvira deja que los personajes decidan qué hacer con él. Si deciden llevárselo, una pequeña parte de ella respira aliviada, ya que sabe que los malvados Caballeros del Escudo nunca dejarán de buscarlo.

MAPA MURAL DE AVERNO

Si los aventureros tienen la intención de salvar Elturel, Sylvira puede proporcionarles un mapa de Averno, el único que existe en Candlekeep. Abre ahora el mapa desplegable de Averno y deja que los jugadores lo estudien. Luego Sylvira da un consejo a los personajes:

—Puede que este mapa no sea del todo fiable —advierte Sylvira—. Su creador enloqueció cuando lo hacía.

Puedes encontrar más información sobre cómo usar el mapa mural en el capítulo 3.



CHRIS BAULIS

EL CONTENIDO DE LA MISTERIOSA CAJA DE
ROMPECABEZAS DE THAVUS KREEG ES REVELADO.

LLEGAR HASTA AVERNO

Aunque Sylvira puede preparar el conjuro *desplazamiento entre planos*, no tiene sentido lanzarlo, ya que las salvaguardas mágicas de Candlekeep impiden que las criaturas usen esos medios para entrar o salir de la biblioteca. En lugar de eso, Sylvira propone un plan alternativo para enviar a los personajes a los Nueve Infernos:

—En una torre a veinte millas de aquí vive un mago llamado Traxigor. Le he prestado uno o dos libros de conjuros, así que me debe un favor. Puedo haceros llegar allí sanos y salvos, y él puede usar un conjuro de *desplazamiento entre planos* para llevaros directamente a Eturel. Aún más importante: Traxigor está cuidando de una vieja amiga mía; alguien con experiencia en la lucha contra los diablos de los Nueve Infernos. Creo que disfrutaréis mucho de su compañía. Se llama Lulu.

Los personajes no necesitan ir a la torre de Traxigor ahora mismo. Si quieren quedarse un tiempo en Candlekeep, Sylvira estará encantada de acomodarlos. Sin embargo, Reya Mantlemorn se impacienta más cuanto más tiempo se quedan. En este punto, Falaster Fisk se separa de los personajes, aunque permaneciendo en Candlekeep unos días antes de regresar a Puerta de Baldur.

Los aventureros pueden usar la biblioteca de Candlekeep para descubrir más sobre los Nueve Infernos. El capítulo 2 del *Dungeon Master's Guide* contiene información sobre las nueve capas que los personajes pueden obtener tras pasar uno o dos días investigando ese plano. También pueden buscar información sobre los diablos para aprender cuanto se revela sobre ellos en el apartado "Diablos" del *Monster Manual*.

Una vez estén listos para partir hacia la torre de Traxigor, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Sylvira os acompaña a una plataforma de aterrizaje en forma de media luna con impresionantes vistas al mar. En lo alto de esta plataforma os aguardan varios grifos con sillas de montar, con sus adiestradores cerca para ayudarlos. —Los grifos tienen instrucciones de llevaros a la torre de Traxigor —dice Sylvira—. ¡Y no os preocupéis, es seguro!

Los dispuestos adiestradores pueden ayudar a los personajes a montar en los **grifos**. Cada uno puede llevar un jinete más su equipo. Cuando todos los personajes estén montados, lee:

Los grifos alzan el vuelo y se dirigen hacia el mar, volando justo por debajo de las nubes. Candlekeep no resulta menos majestuosa desde el aire, pero se vuelve más pequeña a medida que los grifos surcan el cielo hacia el oeste. Bajo vosotros veis pasar grandes islas rocosas, y más allá de ellas se encuentra el mar abierto. Después de un largo viaje, veis una torre de piedra sin puertas ni ventanas que, de alguna manera, flota en el cielo ante vosotros. Los grifos atraviesan unos agujeros irregulares alrededor de la cima cónica de la torre para aterrizar en el piso superior, en cuyo interior hay una escalera descendente de caracol.

TORRE DE TRAXIGOR

En cuanto los grifos aterricen, los personajes serán libres de desmontar y bajar las escaleras hacia la torre de Traxigor. Después de llevar al grupo a salvo a la torre, las bestias descansan un poco antes de volar de regreso a Candlekeep.

Lee o parafrasea la siguiente caja de texto a los jugadores cuando sus personajes entren en la torre:

Un piso más abajo veis una sala abarrotada iluminada por varios objetos sobre los que han lanzado conjuros de *llama permanente*. Corriendo por la habitación hay una nutria vestida con una minúscula túnica roja. La nutria murmura para sí misma en común, mencionando algo sobre un diapasón. De repente, advierte vuestra presencia y se pone de pie: "¡Lulu! ¡Despierta! ¡Nuestros invitados han llegado!"

Al oír su nombre, una elefantita con pelaje dorado sale de debajo de una pila de mantas junto a una mesa cubierta de utensilios alquímicos. La elefanta vuela por el aire con alas plumosas y profiere un agradable sonido de trompeta.

Traxigor fue polimorfado en nutria hace años, y decidió que prefería su nueva forma a la original (la de un anciano marchito). Su forma de nutria se volvió permanente mediante un conjuro de *deseo*. Usa el perfil del **archimago**, pero es una bestia diminuta con una Fuerza de 3. Su alineamiento es caótico bueno y habla común, dracónico, enano, gnomo, mediano y troglodita. Tiene preparado el conjuro de *desplazamiento entre planos* en vez de *teletransporte*, y está buscando el diapasón que necesita para lanzarlo. Lo poco que sabe sobre los personajes le ha sido comunicado a través de conjuros de *recado* enviados por Sylvira Savikas antes de su llegada.

Los personajes pueden ayudar a Traxigor a buscar su diapasón perdido, que está armonizado con los Nueve Infernos. Quien saque el mayor resultado en una prueba de Sabiduría (Percepción), lo encuentra, y quien saque el resultado más bajo encuentra una baratija al azar, determinada tirando en la tabla de "Bagatelas" del capítulo 5 del *Player's Handbook*. A Traxigor no le importa si el personaje se queda con la baratija o no, y no recuerda cómo o cuándo la adquirió.

LULU, LA ALMOFANTE

Lulu es una **almofante** (tienes su perfil en la página 230) que ha perdido la mayoría de sus recuerdos, así como su atributo Lanzamiento de Conjuros Innato (lo que no altera su valor de desafío). Lulu irá recuperando este atributo gradualmente durante el transcurso de la aventura, de la siguiente manera:

- En el capítulo 2, Lulu recupera la capacidad de lanzar *luz* a voluntad cuando llega a Eturel por primera vez.
- En el capítulo 4, Lulu recupera sus conjuros de 2/día (*bendecir*, *curar heridas* y *protección contra el bien y el mal*) cuando llega a la Ciudadela Sangrante.
- En el capítulo 5, Lulu recupera sus conjuros de 1/día (*alzar a los muertos*, *cambiar de forma*, *curar*, *destierro* y *teletransporte*) una vez ayuda a Zariel a reunirse con su espada.

TRASFONDO DE LULU

Mientras estudiaba un portal a los Nueve Infernos ubicado en los Campos de los Muertos al oeste de Elturel, Sylvira encontró a Lulu y trabaron amistad. Lulu se quedó un tiempo en Candlekeep con Sylvira, pero no se llevaba bien con Jezabel, el quasit familiar de la tiefling. Sylvira decidió que Lulu sería una mejor compañera para Traxigor, dadas su excentricidad y naturaleza bondadosa. Lulu es parte integral del futuro éxito de los aventureros, aunque no deberían saber esto todavía.

Lulu puede hablar celestial, pero prefiere usar la telepática, lo que le permite comunicarse con una sola criatura a la vez. Si un personaje le pregunta sobre su historial luchando con diablos en los Nueve Infernos, la almofante comparte la siguiente información:

—Me encontraba con el ángel Zariel cuando reunió a su ejército de Jinetes Infernales para atacar Averno. Cruzamos el portal, atravesando a los diablos como una canción atraviesa el aire. La victoria estaba a nuestro alcance, hasta que algunos Jinetes Infernales nos traicionaron. Se retiraron a través del portal y lo sellaron después.

»Antes de ser capturada, Zariel me dijo que escondiera su espada para que no cayera en manos malvadas. Alguien me ayudó a hacerlo, pero no recuerdo quién. Encontramos un lugar para esconderla, pero tampoco recuerdo dónde. También escapé de Averno, pero no recuerdo cómo. He perdido buena parte de mi memoria, y no recuerdo por qué”.

La memoria de Lulu quedó gravemente dañada por eventos que no puede recordar, pero aquí tienes un resumen de los mismos para tu conocimiento.

Lulu era más que la compañera de viaje de Zariel: era su amiga y montura de guerra, con el poder de cambiar de forma a un mamut de pelo dorado con alas. Su amistad se remonta siglos atrás.

Cuando la derrota en Averno parecía inevitable, Zariel confió su espada a Yael, su más leal general, y ordenó a Lulu que le ayudara a encontrar una forma de esconder el arma. Lulu y Yael se toparon con una multitud de demonios liderados por el señor demoníaco Yeenoghu y escaparon de milagro. Pero su mascota, un demonio enorme llamado Crokek'toeck, persiguió a Yael y Lulu a través de Averno. Antes de que pudiera devorarlos, Yael hundió la espada sagrada de Zariel en una piedra mientras Lulu vertía en ella cada gramo de su propia esencia celestial. Una fortaleza surgió alrededor de la espada, aislándola de todo mal. El esfuerzo fue tan grande que Lulu quedó desorientada y se marchó volando, dejando a Yael atrás.

Lulu vagó por Averno durante meses hasta que se encontró con un mercado ambulante llamado el Emporio Errante. Un rakshasa llamado Mahadi la engañó haciéndole creer que era su amigo, solo para salpicarla con un poco de agua del río Estigio que la sumió en un frágil estado mental y la despojó de sus poderes de lanzamiento de conjuros. Después, Mahadi entregó a Lulu a un grupo de diablos como regalo para la archidiablesa Zariel. Esta no pudo soportar la presencia de Lulu, pero tampoco fue capaz de hacer daño a su antigua amiga. Zariel hizo que enviaran a Lulu a Faerûn con sus facultades mentales restauradas; desafortunadamente, el daño a la memoria de Lulu no fue tan fácil de reparar.

LOS RECUERDOS DE LULU

d6 Recuerdo

- 1 “Solía poder cambiar de forma a un mamut dorado. Con ese aspecto servía como montura de guerra de Zariel”.
- 2 “Yael, la Jinete Infernal más leal de Zariel, tomó la espada y la hundió en una roca. Recurrí a cada gramo de bondad en mi corazón para levantar un escudo a su alrededor: una fortaleza contra el mal”.
- 3 “El señor demoníaco Yeenoghu quiere destruir la *Espada de Zariel*. La odia tanto como a su dueña. Le combatimos una vez, pero no recuerdo dónde”.
- 4 “Vagué un tiempo por Averno y luego me escondí en un lugar llamado el Emporio Errante. Hice un amigo allí: se llama Mahadi. Quizá pueda ayudarnos”.
- 5 “La Zariel que conocía desapareció, reemplazada por una diablesa con una aureola de fuego y venganza. Me dijo: ‘Esto es lo que soy. Cuando los demonios agonicen, gritarán mi nombre aterrorizados’. Esas fueron las últimas palabras que me dirigió”.
- 6 “Fue Zariel quien me envió de regreso aquí. Ignoro por qué. Tal vez, solo tal vez, todavía quede una pequeña chispa de bondad en su interior”.

RECUERDOS RESTAURADOS

La amistad es importante para Lulu, tanto física como espiritualmente. Su creciente relación con los personajes hace que la almofante recuerde cosas olvidadas hace mucho tiempo. Lulu puede recuperar los recuerdos perdidos cuando quieras a partir de este momento de la aventura. Lo ideal sería que volvieran a ella de uno en uno en instantes en los que su amistad con los personajes cobre importancia. Cualquier recuerdo que le faltara regresa en cuanto Lulu recupera todas sus capacidades de lanzamiento de conjuros.

Cuando llegue el momento de que recupere un recuerdo perdido, tira un d6 y consulta la tabla “Recuerdos de Lulu” para ver de cuál se trata o elige uno. Si obtienes uno que ya había aparecido, vuelve a tirar o escoge uno diferente.

INTERPRETAR A LULU

Lulu no tiene ni una pizca de maldad en su cuerpecillo. Cree en el poder de la amistad y desea patear el culo del mal con los personajes a su lado, pero si dirigirla se convierte en una carga demasiado pesada, pregunta si alguno de los jugadores quiere llevarla como personaje secundario. Proporciona al jugador correspondiente una copia del perfil de Lulu (página 230), advirtiéndole que en este momento carece de su atributo de Lanzamiento de Conjuros Innato. A medida que recupere los recuerdos y el uso de ciertos conjuros, notifica dichos cambios al jugador.

DESPLAZAMIENTO ENTRE PLANOS

Los aventureros deben ser de nivel 5 antes de abandonar la torre de Traxigor. Cuando estén listos para ser enviados a Averno, lee en voz alta la siguiente caja de texto:

Mientras estáis formando un círculo, Traxigor golpea con el diapasón en el suelo y lanza su conjuro de *desplazamiento entre planos*.



CAPÍTULO 2: ELTUREL HA CAÍDO



ELTUREL, LA QUE FUE EN EL PASADO UNA CIUDAD santa cuyos habitantes veneraban a Lathander, Torm, Yelmo y Tyr, ahora es un lugar de ruina y desesperación ubicado a unos quinientos pies sobre el río Estigio. Ocho grandes cadenas atan la ciudad a puntiagudos postes de hierro infernal que sobresalen del suelo como gigantescas estacas. Consulta "Descender" al final de este capítulo para obtener una descripción completa de las cadenas infernales.

La parte inferior de estas estacas está vigilada por decenas de diablos, lo que convierte en una ardua tarea escapar de la ciudad escalando. El Compañero, el segundo sol que proporcionó tanto consuelo y protección a la ciudad durante años, observa ahora a Elturel como un ojo perverso, un negro vacío que chisporrotea con rayos.

Una circunstancia ha evitado que la ciudad sea asolada por los diablos: una oleada masiva de demonios atacando sus posiciones en tierra. Obligados a defenderse de estas hordas demoníacas, los diablos deben esperar hasta disponer de los recursos suficientes para enviar tropas a subyugar a los ciudadanos restantes de Elturel. Aun así, demonios, diablos y otras criaturas variopintas se han infiltrado en la ciudad. Los personajes tienen tiempo para hacerse una idea de la situación de Elturel y planear una forma de salvarla antes de que se pierda definitivamente.

Mientras los aventureros se ubican oirán un tumulto cacofónico surgiendo muy por debajo de la ciudad. Una corriente interminable de demonios se arrastra desde las aguas turbias del río Estigio para encontrarse con las ordenadas fuerzas de Averno intentando hacerles retroceder. Esta batalla continúa durante toda la estancia de los personajes en Elturel.

DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

El diagrama 2.1 es un diagrama de flujo que presenta secuenciados los eventos clave de este capítulo.

Los aventureros deberían tener nivel 5 cuando llegan a Elturel. Comienzan en la parte este de la ciudad, donde el peligro inmediato es mayor. Con o sin Reya Mantlemorn para guiarlos, los personajes se dirigirán hacia la catedral del Salón Alto. Tras librar de demonios la catedral y sus catacumbas, los aventureros deberían tener nivel 6.

Los PNJ supervivientes ocultos en las criptas bajo la catedral del Salón Alto instan a los personajes a encontrar al gran duque Ulder Ravengard de Puerta de Baldur, que se ha convertido en el inesperado salvador de Elturel. Esta búsqueda lleva a los personajes a la capilla del Cementerio Mayor de Elturel, donde Ulder Ravengard cayó en coma psíquico después de contactar telepáticamente con el señor demoníaco Bafomet. Tras llevar a Ravengard de regreso al Salón Alto y librarle de su afección, los personajes deberían ser ya de nivel 7 y estar listos para salir de Elturel en busca de los medios para liberarla de sus cadenas y devolver lo que queda de ella a Faerûn.

LLEGADA A ELTUREL

Un conjuro de *desplazamiento entre planos* transporta a Traxigor, el mago, y hasta ocho criaturas más a Elturel, incluyendo a Lulu, la almofante, y a Reya Mantlemorn, si es que sigue con el grupo. Cuando los personajes lleguen a Elturel, lee en voz alta la siguiente caja de texto:

Un aire cálido e hiriente ataca vuestros sentidos. La calle de la ciudad en la que os encontráis está llena de edificios desmoronándose, si no completamente derruidos, y el suelo tiembla bajo vuestros pies. En el cielo rojo y humeante, una esfera de oscuridad de 400 pies de diámetro descarga relámpagos blancoazulados que golpean la ciudad a intervalos irregulares. En lo alto de un acantilado distante, con vistas al resto de la ciudad, se encuentra una fortaleza desmoronada.

Traxigor observa nervioso el orbe negro, pronuncia algunas sílabas arcanas y desaparece en un abrir y cerrar de ojos.

Traxigor lanza *parar el tiempo*, dándose margen para huir usando su conjuro de *volar*. Para cuando finaliza el *parar el tiempo* y los personajes pueden reaccionar, ya ha desaparecido. Cualquier aventurero que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 19 deducirá cómo ha escapado Traxigor. El grupo no volverá a encontrarse con él, a menos que quieras que reaparezca en la aventura más tarde. Traxigor no tiene interés en salvar a Elturel, ni en elegir bando en la Guerra de la Sangre. Después de terminar un descanso largo, podrá lanzar *desplazamiento entre planos* nuevamente y regresar a su torre en el Plano Material.

Los personajes y los compañeros PNJ restantes tienen unos minutos para aclimatarse a su nuevo entorno antes de afrontar su primera amenaza en la ciudad (consulta "Fiesta de bienvenida inoportuna", a continuación). Consulta el apartado "Peligros en Elturel" (página 55) para obtener más información sobre los terremotos y otros peligros.

A su regreso a Averno, Lulu, la almofante, recupera su capacidad de Lanzamiento de Conjuros Innato a voluntad: *luz*. En cuanto a sus recuerdos, al principio solo reconoce que el entorno le resulta familiar, aunque de una manera terrible. Los sonidos y olores de Averno desencadenan recuerdos de la caída de Zariel y de los primeros días del ángel como habitante de los Planos Inferiores. El tiempo que va a pasar Lulu en Averno y sus interacciones clave con PNJ concretos despertarán lentamente sus recuerdos, ayudando así a los personajes a encontrar la forma de salvar la ciudad.

Reya Mantlemorn está desanimada por lo que ve a su alrededor (Elturel en ruinas), y está más decidida que nunca a intentar salvar su ciudad de la destrucción. Se ofrece a llevar a los personajes a la catedral del Salón Alto, donde espera encontrar a alguien al mando.

Si los aventureros trajeron el *Escudo del Señor Oculito* con ellos, Gargauth, el diablo de la sima, trata de escapar de su prisión, fracasando miserablemente. Aunque los personajes no advierten el intento de huida, a medida que exploran Elturel el infernal está cada vez más abatido e impaciente. Gargauth los insta a no permanecer en la ciudad para no resultar arrastrados al río Estigio con ella. Espera en secreto que se presente otro medio de huida una vez los personajes abandonen Elturel y exploren Averno.

FIESTA DE BIENVENIDA INOPORTUNA

El primer encuentro de los personajes en Elturel es espantoso: varios residentes de la ciudad, pobres inocentes, se han escondido para evitar a los diablos que rondan sus calles, pero la falta de comida y agua ha obligado a un grupo a abandonar su refugio. Descubiertos por los infernales, estos ciudadanos están a punto de ser atacados y los personajes son su única esperanza de supervivencia.

LLEGADA A ELTUREL

Para personajes de nivel 5

Los aventureros llegan a lo que queda de Elturel y se dirigen hacia la catedral del Salón Alto con la ayuda de Lulu la almofante, y posiblemente también con la de Reya Mantlemorn.

SALÓN ALTO

Para personajes de nivel 5

Los aventureros se encuentran con invasores diabólicos en la catedral del Salón Alto y descubren supervivientes escondidos en las criptas bajo la misma.

CEMENTERIO MAYOR

Para personajes de nivel 6

Los aventureros buscan al gran duque Ulder Ravengard de Puerta de Baldur en el cementerio de Elturel, encontrando muertos vivos y más demonios.

HUIR DEL ASEDIO

Para personajes de nivel 6

Después de llevar a Ulder Ravengard de regreso al Salón Alto y devolverle la consciencia, los aventureros hacen planes para salir de Elturel en busca de la clave para salvar la ciudad: la *Espada de Zariel*.

DIAGRAMA 2.1: DIAGRAMA DE FLUJO DEL CAPÍTULO 2

Lee la siguiente caja de texto para describir la escena a la llegada de los personajes a Elturel:

Una mujer con dos bebés en los brazos dobla corriendo la esquina de un edificio aún en pie. Tras ella pasean sin prisa tres monstruos infernales con gujas y barbas serpentinadas, riendo de forma tétrica.

Tres **diablos barbados** llamados Blass, Nodd y Thunn se han infiltrado en la ciudad y buscan causar estragos. Harkina Hunt y sus jóvenes gemelos, Ezo y Brask, estaban buscando provisiones cuando los tres diablos los vieron. La persecución ha llegado hasta esta calle, a 30 pies del lugar de llegada de los personajes.

A menos que los personajes intervengan, los diablos barbados alcanzan a los humanos inocentes en unos pocos asaltos, y luego los apresan con rapidez. Una vez capturados, los tres serán vendidos como esclavos en el Emporio Errante (página 126) a cambio de favores o bienes que puedan ayudar a los diablos a asentar su poder.

Cuando los personajes entren en escena, todos tiran iniciativa. En su turno, Lulu y Reya ven a los tres humanos a punto de ser atacados por los infernales e inmediatamente

actúan para defenderlos, independientemente de lo que hagan los aventureros. Lulu duda si usar su barrito por temor a lastimar a la familia o a atraer a más diablos, pero la empleará como último recurso.

Los miembros de la familia Hunt cuyos puntos de golpe sean reducidos a 0 por los infernales quedan inconscientes en vez de muertos, ya que estos prefieren cogerlos prisioneros. Los diablos no serán tan corteses con los personajes o sus compañeros PNJ.

DESENLACE

Si los personajes salvan a la familia Hunt, Harkina expresa su gratitud eterna. Aunque es una **plebeya**, lleva un arco largo con el que es competente y que usa para proteger a su familia. Además de ese arco largo, lleva un carcaj con cuarenta flechas, veinte de las cuales son de plata.

Harkina puede compartir la siguiente información sobre la actual situación de la ciudad:

- Muchos ciudadanos de Elturel murieron cuando la ciudad fue arrastrada a este terrible lugar. Todavía más han muerto en los días posteriores por los ataques de terribles criaturas, la falta de comida y agua y el derrumbe de muchos edificios de la ciudad.
- Harkina y los niños han estado escondiéndose en el sótano de una taberna que tenía suficientes reservas de comida y agua para mantenerlos con vida durante un tiempo. Cuando esas provisiones se agotaron, la familia se vio obligada a salir del refugio para buscar más.
- La ciudad ha quedado dividida en dos. Harkina ha oído de otros supervivientes que este lado de Elturel (antes la parte oriental de la ciudad) está en peor situación. Ella planeaba llevar a sus hijos al Salón Alto, el gran castillo que alberga a los líderes de la ciudad.
- El alto observador Thavus Kreeg es el líder de la ciudad y Harkina espera que esté trabajando en un plan para rescatar a los supervivientes y expulsar a los diablos. Si el gran duque Ulder Ravengard de Puerta de Baldur sigue con vida, es probable que también esté en el Salón Alto.

DIRIGIR A LOS NO COMBATIENTES

Los personajes tienen la oportunidad de rescatar a los supervivientes de la parte oriental de Elturel, y todos están desesperados por que el grupo los escolte a la seguridad relativa de la parte occidental. Cuando haya nuevos combates con PNJ vulnerables escoltados, depende de ti cómo manejarlos.

La opción más sencilla es hacer que se queden atrás y al margen de la pelea, limitando sus opciones a seguir a los personajes, o bien a esconderse de los enemigos. Durante los combates puedes olvidarte de esos PNJ, asumiendo que los más capaces se enfrentan a amenazas menores ambientales mientras los aventureros se encargan de los enemigos poderosos. Pero, si estás preparado para controlarlos, también puedes hacer que los PNJ competentes en combate se unan a la lucha. Haz que todos los PNJ actúen en el mismo orden de iniciativa y centra sus acciones en ayudar a los personajes en combate más que en participar en peleas accesorias propias.

Si los personajes llevan PNJ consigo, aumentan las probabilidades de tener un encuentro a medida que el grupo se mueve de un lugar a otro. Habrá un encuentro cuando saques una tirada de 9 o más cada vez que tires un d20 para determinar encuentros aleatorios (mira "Más encuentros en Elturel").

Si los personajes capturan e interrogan a un diablo barbado, o a cualquier otro diablo hallado en Elturel, este revelará la siguiente información en respuesta a una prueba con éxito de Carisma (Intimidación) CD 15 (suponiendo que los personajes acuerden liberarlo):

- Los ataques demoníacos desde el río Estigio se intensificaron cuando la ciudad apareció en el cielo.
- Los demonios intentan escalar los postes de fijación o volar hasta la ciudad, pero los diablos los repelen constantemente. Estos también están tratando de descubrir la mejor manera de usar la ciudad para obtener ventaja estratégica.
- Lenta y erráticamente, los puntiagudos postes que aprehen Elturel están adentrándose en el suelo, arrastrando la ciudad hacia el río Estigio. El diablo ignora cuánto tiempo llevará ese proceso.
- La única razón por la que la ciudad aún no está bajo el poder de las fuerzas diabólicas es por los ataques demoníacos. La contención de esa marea abisal está llevándose todos los recursos de los diablos.
- El diablo supone que la ciudad fue traída aquí por Zariel, la gobernante de Averno.

MÁS ENCUENTROS EN ELTUREL

Después de su encuentro inicial con la familia Hunt y los diablos barbados, es probable que los personajes quieran llegar al Salón Alto lo antes posible para localizar al gran duque Ravengard. Si aún no lo has hecho, abre el mapa desplegable con la cara de Elturel hacia arriba para que los jugadores puedan hacerse una idea de la estructura de la ciudad y de por dónde deben ir para llegar al Salón Alto. El Mapa 2.1 de la página 56 es una versión reducida de esta cara del mapa desplegable.

Siempre que el grupo se mueva de una ubicación con nombre a otra, tira un d20: un resultado de 11 o más significa que se produce un encuentro mientras los personajes viajan por la ciudad. Por ejemplo, cuando los personajes vayan a uno de los puentes, tira para ver si hay encuentro. Luego, después de cruzar el puente y avanzar hacia el Salón Alto, tira de nuevo. Tira también si los personajes vagan por las calles o salen en busca de más supervivientes.

Si se produce un encuentro, tira en la tabla "Encuentros en Elturel" o elige uno que te guste. Cada encuentro puede producirse solo una vez; si obtienes uno que ya ha tenido lugar, vuelve a tirar en la tabla o elige uno diferente. Estos encuentros se describen en las secciones que hay después de la tabla.

MÁS ENCUENTROS EN ELTUREL

d10	Encuentro	d10	Encuentro
1	Caballero narzugon	5	Edificio derrumbado
2	Chorros de fuego infernal	6	Filosofía vrock
3	Comida de ghastr	7	Horda zombi
4	Diablillo haciendo negocios	8	Manada gul
		9	Odiosa patrulla
		10	Petición de socorro

CABALLERO NARZUGON

Un **narzugon** (tienes su perfil en la página 235) patrulla las calles de Etlurel a lomos de una **pesadilla** pertrechada con unos **arreos infernales** (mira la página 223). El diablo tiene órdenes de cazar y destruir a cualquier demonio que pueda haber sorteado la batalla en tierra y accedido a la ciudad.

Cuando Lulu ve a la criatura, dice a los personajes que es muy poderosa y que no hay que enfrentarse a ella.

CHORROS DE FUEGO INFERNAL

Los personajes ven un cadáver humanoide carbonizado en mitad de la calle empuñando una espada larga plateada. Cuando cualquier criatura se acerca a 5 pies o menos del cadáver, de este brota una salpicadura de fuego infernal. Cualquier criatura a 5 pies o menos del cuerpo deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 14 (4d6) de daño de fuego si la falla o la mitad si la supera.

Tesoro. Si se examina más el cuerpo, se encuentra un vial intacto en la chamuscada bolsa de su cinturón. El frasco contiene una *poción de fuerza de gigante* (escarcha).

COMIDA DE GHAST

Los aventureros vislumbran a cuatro figuras encapuchadas escabulléndose por un callejón hacia un domicilio, como si intentaran no ser vistas. Si los personajes entran en la casa, verán cuatro **ghasts** de pie alrededor de una mesa devorando los restos de una familia humana que pereció en el viaje a Averno. Los ghasts apestan a muerte y descomposición.

Una vez se hayan ocupado de ellos, superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 permitirá detectar un tenue llanto proveniente de un armario. Dentro hay una joven llamada Shorah Hevrún, una no combatiente que se pega inmediatamente al primer personaje que sea amable con ella. Shorah insiste en acompañar a los aventureros hasta sentirse a salvo. Si pueden llevarla al Salón Alto, cada uno de ellos obtiene inspiración, y los supervivientes que hay allí cuidarán de ella.

DIABLILLO HACIENDO NEGOCIOS

Cuando los personajes pasan por un callejón detectan a un **diablillo** hablando con un mediano. Los dos están pendientes uno del otro, lo que facilita a los aventureros acercarse lo suficiente como para escuchar la conversación en común. El mediano, un panadero (**plebeyo**) llamado Pilster Pebblehuck, se ha escondido con su familia en el sótano de su panadería. Se están quedando sin alimentos, por lo que Pilster se ha atrevido a salir a las calles a buscar provisiones. El diablillo, Perchillux, le ofrece a Pilster un mes de comida al insignificante precio de su alma. Este está dispuesto a firmar el contrato justo cuando los personajes se encuentran con la pareja.

El contrato está escrito en un pergamino hecho con piel de mediano. Si algún personaje interrumpe la firma y pide leer el contrato, el diablillo le dice que no es asunto suyo. Sin embargo, Pilster agradece la interrupción, ya que tiene dudas sobre el acuerdo, y entrega el contrato a los aventureros. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 descifra el denso y enrevesado texto del contrato, que otorgaría al diablillo las almas de toda la familia Pilster si el mediano lo firma.

Si los personajes atacan al diablillo, este se vuelve invisible e intenta escapar lo más rápido posible. Si los aventureros salvan a Pilster de vender su alma, este les da las gracias y les ruega que lo lleven a él y a su familia a un

lugar seguro. Tanto su esposa Merrywile, como sus tres hijos están cerca.

Tesoro. Además del contrato, el diablillo lleva una **moneda de alma** (mira la página 226) de una interacción previa que pretende dar a su señor.

EDIFICIO DERRUMBADO

Un terremoto sacude la ciudad y un edificio se derrumba en la distancia. Los personajes escuchan gritos de auxilio provenientes de los escombros.

Para evitar que las víctimas atrapadas se asfixien o sean aplastadas, los aventureros deben superar seis pruebas de característica antes de fracasar tres veces. La CD base de estas pruebas es 10, que pueden ser de Fuerza (Atletismo) para retirar escombros, de Destreza (Acrobacias) para escurrirse por lugares estrechos, de Inteligencia (Investigación) para determinar la mejor zona donde excavar o soportar la estructura, o de Sabiduría (Percepción) para detectar áreas peligrosas que amenazan con derrumbarse aún más. También puedes decidir que la magia u otras capacidades pueden implicar éxitos automáticos.

Durante el rescate, la conmoción podría atraer a diablos (lee "Odiosa patrulla", más adelante) o a otro colectivo de indeseables.

Si los personajes tienen éxito en el intento de rescate, sacan a tres enanos escudos legales buenos de debajo del edificio derrumbado: Strovín Ironfist, Kartra Boulderstern y Velkora Ashenwell. Strovín y Kartra son obreros (usa el perfil del plebeyo), pero Velkora es mampostera y **acólita**

PELIGROS EN ETLUREL

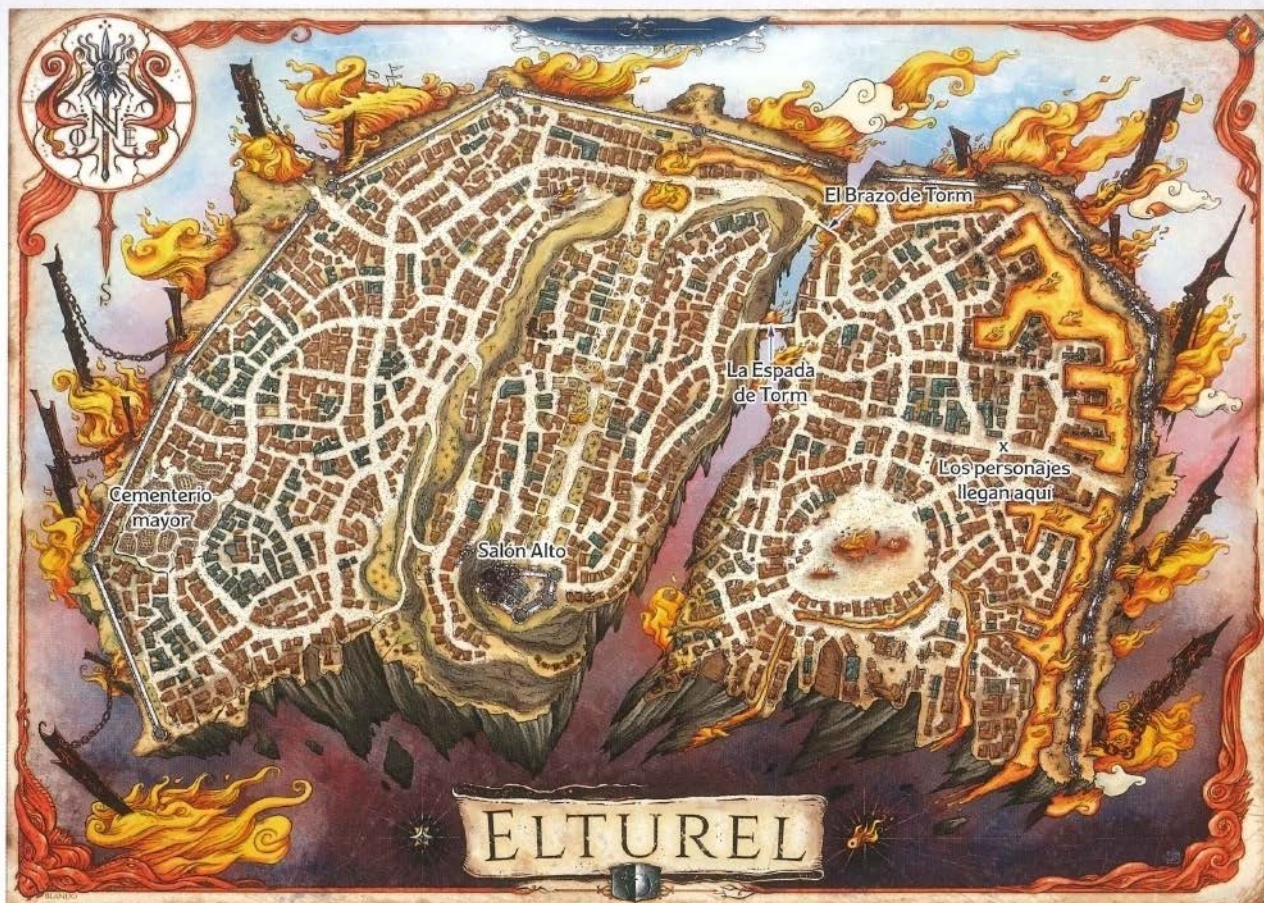
Además de las amenazas a las que se enfrentarán en Etlurel en forma de criaturas infernales y muertos vivientes, los personajes serán conscientes en seguida de los peligros de la ciudad misma.

Caídas. Cualquier criatura que se precipite desde la ubicación de Etlurel en las alturas de Averno cae 500 pies hasta las mortíferas aguas del río Estigio y sufre 70 (20d6) daño contundente por la caída. Los efectos fulmina-recuerdos del río se describen en la página 76. Sin embargo, es probable que los aventureros que se hundan en él o en la feroz batalla a su alrededor mueran inmediatamente, con sus cuerpos heridos más allá de toda recuperación.

Rayos. Un rayo del Compañero golpea la ciudad aproximadamente cada minuto. Las probabilidades de que los personajes sean alcanzados por uno son escasas, pero puedes usarlos para reforzar la sensación de urgencia haciendo que uno atravesase un tejado, provoque el derrumbe de un edificio o estalle en el suelo cerca de los aventureros.

Terremotos. De vez en cuando toda la ciudad se tambalea de un lado a otro cuando los grandes postes que la unen a Averno se hunden más en el suelo. Esto tiene como consecuencia el mismo tipo de daño que causaría un terremoto en el Plano Material: caen objetos sueltos, se dañan edificios, se forman grietas en el suelo y en las calles y las criaturas caen derribadas.

Cuando Etlurel tiembla, las criaturas sobre cualquier superficie de la ciudad deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 para no ser derribadas. Además, puedes añadir otros daños y tragedias como resultado de un temblor; tal vez un edificio desmoronándose, lo que obligaría a cualquier criatura lo bastante cerca como para ser alcanzada por los escombros a superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o sufrir 7 (2d6) de daño contundente.



MAPA 2.1: ELTUREL

del dios enano Moradin. Sus poderes curativos serían un recurso bienvenido en el Salón Alto. Los tres enanos hablan común y enano, y poseen visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies. También tienen resistencia al daño de veneno y ventaja en las tiradas de salvación contra quedar envenenados.

FILOSOFÍA VROCK

Un **vrock** huyó de la batalla y voló hasta la ciudad para reflexionar sobre su papel en la vida. Mientras los personajes lo dejen en paz, no atacará. Si se le acercan, hablará con ellos, recurriendo a su telepatía para comunicarse con un personaje si ninguno de ellos habla abisal.

El vrock pontifica sobre los caprichos y los posibles significados de la existencia. Si los personajes lo tratan bien, consienten sus reflexiones y superan una prueba de Carisma (Persuasión) CD 13, podrán conseguir que les haga un pequeño favor. Si lo atacan, el vrock recompensará su hostilidad en consonancia.

Los favores del vrock podrían incluir proporcionar información sobre lo que está sucediendo bajo la ciudad, sobre qué fuerzas protegen los puentes entre las secciones este y oeste de la misma, o sobre el plan de los demonios para usar un portal y adentrarse en Elturel (mira la zona C12 en la página 69), aunque ignora dónde está dicho portal.

HORDA ZOMBI

Cuando los personajes pasan junto a un edificio escuchan un golpe procedente de la puerta principal. La puerta está atascada, pero no cerrada con llave, así que abrirla requiere superar una prueba de Fuerza CD 15. Si los personajes

proceden de este modo, doce **zombis** surgen del edificio como una avalancha de cuerpos muertos vivientes, enterrando a cualquiera que estuviera cerca de la puerta. Esto deja derribados tanto a esos personajes como a los zombis al comienzo del combate.

Si los aventureros se ocupan de los monstruos y registran el edificio descubrirán que se trataba de una escuela. En su sótano hay almacenados cinco barriles con tres galones de agua dulce cada uno.

MANADA GUL

Siete **gules** deambulan por las calles de Elturel en busca de su próxima comida. Su líder, anteriormente un pícaro aventurero, lleva una armadura mágica de cuero tachonado que aumenta su CA a 13 (consulta "Tesoro", a continuación). Estos antiguos ciudadanos de la ciudad murieron cuando Elturel fue arrastrada hasta Averno. Sus almas fueron corrompidas por el terrible poder de este plano, que los sumió en esta forma de muerte en vida.

Tesoro. El líder gul viste una *armadura de cuero tachonado +1*, lleva un paquete de explorador y una bolsa al cinto con una *poción de invisibilidad*.

ODIOSA PATRULLA

Un **merregon** (tienes su perfil en la página 234) dirige a tres **diablos espinosos** por las calles en busca de supervivientes o demonios que se hayan escabullido entre las fuerzas diabólicas bajo la ciudad. Los diablos espinosos se quejan en infernal, descontentos por estar aquí arriba cuando podrían estar combatiendo a los demonios en la batalla de abajo. El merregon soporta su insolencia en silencio.



ÁNCLADA POR LAS CADENAS DE AVERNO, LA CIUDAD DE ELTUREL ESTÁ CONDENADA A AHOGARSE EN EL RÍO ESTIGIO, A MENOS QUE ALGUIEN ENCUENTRE UNA MANERA DE SALVARLA.

PETICIÓN DE SOCORRO

Los personajes escuchan una voz pidiendo ayuda. Si siguen el sonido, encontrarán a un humano atacado por dos **bulezaus** (tienes su perfil en la página 230) que sortearon a los diablos y escalaron los postes infernales que apresan Eturel.

Si los aventureros salvan al hombre, se presentará como Orin Ragron, un herrero que tenía un establecimiento en la ciudad. En realidad se trata de un **íncubo** disfrazado llamado Faltrax que está intentando obtener información sobre las defensas de Eturel para luego venderla al mejor postor demoníaco. Si los personajes descubren la verdadera naturaleza de Faltrax, el íncubo huye.

PUENTES DE TORM

Dos puentes que en el pasado cruzaban un barranco de la ciudad son cuanto queda ahora para comunicar las secciones oriental y occidental de Eturel sobre la gran grieta que se ha abierto bajo la ciudad. El puente norte se llama el Brazo de Torm, mientras que el del sur se denomina la Espada de Torm. A menos que los personajes puedan volar o teletransportarse, deben usar uno de los puentes para llegar al Salón Alto.

Cuando se acercan a cualquiera de ellos distinguen los primeros detalles de la grieta y a los guardias bloqueando el camino. Lee lo siguiente para describir la escena:

Una grieta en el suelo divide Eturel en dos partes. El desafiado alboroto de la batalla que tiene lugar muy por debajo de la ciudad es más intenso aquí, al resonar a través de la amplia y abrupta sima.

Un puente de veinte pies de ancho y más de cien de largo se extiende sobre ella. Las runas sagradas grabadas en la piedra del puente indican que la estructura ha sido consagrada a Torm, dios del coraje y el sacrificio. Seis criaturas infernales hacen guardia en su centro, mirando en todas direcciones.

Cada puente está custodiado por una fuerza infernal encargada de interrumpir cualquier ayuda entre los lados este y oeste de la ciudad. Cada grupo consta de dos **diablos barbados** y cuatro **diablos espinosos**. Brutos carentes de sutileza, estas criaturas se han estacionado en el centro de cada puente para mantener una celosa vigilancia. Enfrentarse a ellos es un combate difícil, pero puede que los personajes tengan un as bajo su manga colectiva.

RUNAS SAGRADAS

Cualquier personaje con formación en Conocimiento Arcano, Historia o Religión reconocerá que las runas grabadas en la piedra de cada puente pueden activarse para producir una energía radiante perjudicial para infernales y muertos vivientes. Un personaje que toque el puente y supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 como acción, podrá pronunciar las oraciones a Torm indicadas para activar las runas durante 1 minuto. Mientras las runas permanezcan activas, cualquier infernal o criatura muerta viviente que comience su turno en contacto con el puente sufrirá 22 (4d10) de daño radiante. Cuando este efecto finaliza, no es posible volver a activar las runas durante 1 hora.

SALÓN ALTO

Aunque las fuerzas de Averno están ocupadas haciendo retroceder el asalto demoníaco en el río Estigio, se ordenó a algunas brigadas infernales infiltrarse en Eturel, sembrar el caos entre los ciudadanos supervivientes, cosechar las almas de cuantos mortales encontraran y poner a prueba las defensas de la ciudad. Los miembros de algunos de esos grupos de avanzadilla han advertido que el Salón Alto parece ser el epicentro de las defensas y los esfuerzos por sobrevivir de la ciudad. Como tal, han decidido preparar contra él un ataque rápido y definitivo.

Cuando los personajes se acercan al Salón Alto ven que está en marcha un asalto diabólico a la catedral de la fortaleza. Los personajes pueden unirse a la refriega, derrotar a los perpetradores y contribuir a estabilizar temporalmente la situación. Después de derrotar a los diablos, los personajes descubrirán gracias a los supervivientes que el gran duque Ravengard estuvo en el Salón Alto, pero que se marchó hace poco. Se llevó consigo un contingente de soldados al cementerio de la ciudad con la esperanza de encontrar una antigua reliquia que ayude a salvarla.

DESCRIPCIÓN DEL SALÓN ALTO

El Salón Alto es un gran castillo de alabastro consagrado a Torm, el dios del coraje y el sacrificio. Aloja a muchos líderes religiosos y políticos de Eturel, o lo hacía cuando la ciudad estaba en el reino de los mortales.

Poco después de ser arrastrada a Averno, un meteorito atravesó el Salón Alto, derribando los departamentos y residencias de quienes mejor podrían organizar la defensa de la ciudad. El meteorito mató a la mayoría de los líderes de Eturel, pero el gran duque Ravengard de Puerta de Baldur y su séquito se salvaron de la devastación. Inmediatamente, Ravengard tomó el control de la situación, reunió las fuerzas restantes de Eturel y concibió un plan para proteger la ciudad. Pero sus hombres no pudieron salvar la parte oriental de la urbe, y las cada vez más frecuentes incursiones demoníacas y diabólicas han desgastado su control de la zona occidental.

Los supervivientes que hay aquí, incluyendo al último miembro del gobierno de la ciudad, se han establecido en la parte de la catedral del Salón Alto, posiblemente el edificio más seguro y resistente que queda en Eturel. Sin embargo, hasta ese edificio está bajo asedio, y sin la ayuda de los personajes es probable que sus defensores sean derrotados.

APROXIMACIÓN AL SALÓN ALTO

Cuando los personajes se acerquen al Salón Alto, lee la siguiente caja de texto para describir la escena:

Este castillo en lo alto de un acantilado fue una vez la joya arquitectónica de Eturel. Solo tres de sus cinco atalayas siguen en pie, aunque parecen abandonadas. Los portones de madera que conducían al interior del castillo han sido reducidos a astillas, dejando un gran agujero en la pared.

El lado oeste del castillo no es más que una pila de sillares partidos y maderas trinchadas. Los edificios supervivientes están ennegrecidos por el hollín, pero en el centro de los terrenos del castillo aún se alza desafiante la catedral del Salón Alto.



Los personajes no encontrarán ninguna amenaza cuando entren en los terrenos del castillo. Una vez dentro verán a dos humanos con armadura de placas que yacen muertos en el suelo, cerca del destrozado portón, con la sangre todavía rezumando de sus heridas de mordiscos.

Cuando los aventureros se acerquen al centro del patio, verán a dos **sabuesos infernales** montando guardia frente a las puertas de la catedral. Estos monstruos han sido adiestrados por sus amos diabólicos para que impidan que ninguna criatura mortal entre o salga de la catedral.

Los personajes deben derrotar a los sabuesos infernales para acceder a la catedral. Pídeles que hagan una prueba en grupo de Destreza (Sigilo) CD 15 para encontrar cobertura entre los escombros mientras avanzan. Si la mitad de los aventureros (o más) superan sus pruebas individuales, la prueba en grupo tiene éxito, lo que permite a todos alcanzar la base de los escalones de la catedral sin ser detectados por los sabuesos. Esto permite a los personajes sorprenderlos cuando comience el combate.

ASALTO A LA CATEDRAL

Cuatro grupos de diablos con sus aliados merodean por la catedral. Estos grupos se han dispersado para provocar el mayor caos posible y tienen órdenes de matar a todo el que se encuentren.

Como DM puedes decidir dónde se encuentran los personajes con cada uno de estos grupos. Estos encuentros deben dirigirse por separado, aunque ejecutar dos seguidos sin posibilidad de que los aventureros descansen o sanen puede ser un desafío considerable para un grupo poderoso.

Si quieres que estos encuentros sean simples y directos, puedes hacer que sucedan en lugares sin efectos raros ni peligros adicionales. Si prefieres que resulten más interesantes, haz que los combates tengan lugar durante un terremoto (consulta el apartado “Peligros en Elturel”, página 55). Si quieres una pelea más fácil para los personajes, haz que algunos PNJ supervivientes les ayuden o que ciertos enemigos se retiren.

La mayoría de los supervivientes que se encuentran actualmente en la catedral están preparándose para una última defensa en las criptas principales (zona S16), por lo que esa zona debería estar libre de diablos, a menos que los personajes lleguen allí al mismo tiempo que los infernales.

GRUPO 1: ABISHAI Y SECTARIOS

Este grupo está dirigido por el autor intelectual del asalto a la catedral: Victuusa, un **abishai blanco** (tienes su perfil en la página 229). Victuusa sirve tanto a Tiamat como a Zariel en un intento de obtener el mayor beneficio posible, y actualmente está buscando a los líderes de la resistencia de Elturel. Lo único que desea es entregar personalmente sus cabezas a Zariel. Victuusa lidera seis **sectarios** humanos legales malvados consagrados a Zariel.

GRUPO 2: ATAQUE DE CANGREJOS

Un **diablo punzante** llamado Dreb dirige un grupo de ocho **cangrejos gigantes** a través de la catedral. Estos cangrejos parecen y actúan como cangrejos gigantes normales, salvo por las espinas que sobresalen de sus caparazones y el repugnante olor a azufre que exudan. El chasquido de las pinzas de los cangrejos sobre los suelos de mármol de la catedral hace que este grupo sea incapaz de acercarse sigilosamente a nadie.

GRUPO 3: FORAJIDOS DIABÓLICOS

Un **diablo espinoso** lidera en su acometida a tres forajidos humanos (usa el perfil del **capitán bandido** para representarlos). El viaje a Averno enloqueció a estos forajidos, y ahora han jurado lealtad a su diabólico señor. Su locura les hace vociferar y farfullar mientras se desplazan por la catedral. El diablo espinoso les ruge al tiempo que usa su telepatía para ordenarles que se concentren. Esta falta de precaución y disciplina hace que emboscar o acercarse sigilosamente al grupo sea fácil, lo que implica realizar con ventaja las pruebas de Destreza (Sigilo) correspondientes.

GRUPO 4: CAZADORES INFERNALES

Un **merregon** (tienes su perfil en la página 234) supervisa a un par de **sabuesos infernales** sarnosos. El diablo los usa para rastrear a los supervivientes que pudieran estar escondidos.

CATEDRAL DEL SALÓN ALTO

La catedral del Salón Alto se compone de tres pisos: el de la catedral (zonas S1 a S6), el del coro (zonas S7 a S9) y el de las catacumbas (zonas S10 a S17). Estas localizaciones

CARACTERÍSTICAS DE LA CATEDRAL DEL SALÓN ALTO

A menos que se indique lo contrario, la catedral del Salón Alto tiene las siguientes características recurrentes.

Arte. Decorada en el pasado con hermosas pinturas, estatuas y otras obras que representaban la fuerza y el valor del pueblo de Eturel, la catedral fue mágicamente transformada cuando la ciudad resultó arrastrada hasta Averno. Ahora sus obras de arte son un testimonio de la superioridad y fuerza de los diablos, y muestran escenas de mortales sucumbiendo a la tentación, muriendo a manos de infernales y sufriendo tortura eterna. Cuando son contempladas, esas imágenes cambian y se retuercen de manera inquietante. Un conjuro de *detectar magia* revelará que los murales, mosaicos, cuadros y tapices de la catedral irradian auras de magia de ilusión. Estos efectos terminan si Eturel se libera de las cadenas de Averno.

Dimensiones. Cada uno de los tres pisos de la catedral se encuentra 20 pies por encima del que está debajo. Las habitaciones de la catedral tienen 15 pies de altura y se comunican a través de puertas de 8 pies de altura.

Puertas. Las puertas de la catedral son de hierro. Cada una es un objeto Grande con CA 19, 27 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Si una puerta de la catedral está cerrada con llave, podrá abrirse usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 17, o forzarse superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20.

Iluminación. Las zonas del interior de la catedral están brillantemente iluminadas por conjuros de *llama permanente* lanzados sobre los apliques de los muros.

Muros. Tregar por los muros exteriores de la catedral sin equipo requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

Ventanas. La mayoría de las ventanas de la catedral se hicieron añicos durante el descenso a Averno, pero están cubiertas por postigos defensivos que se cierran desde dentro y se abren hacia afuera mediante bisagras de hierro. Cualquiera de ellos puede abrirse desde el exterior superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 17, o usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15. Cada postigo es un objeto Grande con CA 19, 27 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno.

están señalizadas en el mapa 2.2 (página 61), el mapa 2.3 (página 62) y el mapa 2.4 (página 63) respectivamente.

La mayoría de estas descripciones destacan lo que contienen las zonas si no han sufrido incursión infernal. Basándote en los encuentros proporcionados en la sección "Asalto a la catedral", puedes adaptar el texto para describir lo que está ocurriendo en una zona y cuál es su estado durante o después de un ataque diabólico.

S1. SALÓN DE LOS HÉROES

Lee lo siguiente cuando los personajes entren en esta zona:

En la parte superior de las escaleras que conducen a la catedral nace un pórtico que da a una larga sala con ocho columnas. Algunas están talladas a imagen de Torm, pero la magia infernal de Averno ha deformado otras para que parezcan una diablesa alada empujando una espada luminosa.

La diablesa representada en las columnas alteradas mágicamente es Zariel.

Los invasores infernales han reventado las puertas de madera que conducen al gran vestíbulo (consulta "Asalto a la catedral", en la página 59), que permanecen entreabiertas. Cuatro guardias yacen muertos en el portal, eviscerados por uno de esos escuadrones infernales.

S2. GRAN VESTÍBULO

El vestíbulo tiene dos escaleras circulares que llevan a la zona S7, en el piso del coro. Las columnas decoradas muestran símbolos y escenas representativas de Torm. Las cortinas, algunas destrozadas por armas y garras, separan esta zona del corazón de la catedral.

S3. ALTAR CENTRAL

Lee lo siguiente cuando los personajes entren en esta zona:

Un altar descansa sobre el estrado elevado de esta amplia sala. Hecho de madera de teca magníficamente pulida, tiene la forma de un puño con guantelete. Hay una gran palanca junto al altar, lo que sugiere que alberga algún tipo de mecanismo mecánico.

Puede tirarse de la palanca para abrir el puño, de modo que sea posible colocar ofrendas a Torm o cuerpos sometidos a rituales.

Activación del altar. A pesar de todo lo que ha sufrido la ciudad, este altar sigue consagrado a Torm. Si una criatura lo toca y supera una prueba de Carisma (Religión) CD 15, recuperará todos sus puntos de golpe. Una criatura solo puede intentar esta prueba una vez. Aunque el poder del altar funciona con cualquiera, está específicamente sintonizado con aquellas consagradas a Torm, por lo que clérigos y paladines de esta deidad tienen ventaja en la prueba.

Puerta secreta. Cualquier personaje que inspeccione el altar mientras el puño está abierto y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, detectará un gran panel secreto en la palma de la mano. El panel se abre con facilidad, revelando una escalera oculta que desciende hacia la parte central del nivel de las catacumbas, justo al oeste de la zona S15.

1 casilla = 10 pies

S7

S6

S5

S4

Baja a las catacumbas

S3

S2

Subea S7

S1

S4. CAPILLAS PRIVADAS

Superviviente. Seltern Obranch, un **druida** consagrado a Silvanus, estaba aquí cuando se produjo el ataque. Después de ser derribado en combate cuerpo a cuerpo, fingió su muerte para engañar a sus oponentes. Si los personajes registran los cuerpos, advertirán que Seltern abre los ojos y, si le tratan amablemente, les relatará cómo las fuerzas diabólicas asaltaron la catedral. Ignora el estado actual del lugar, pero puede contar a los aventureros que todos los que estaban en la catedral sabían que debían huir a las criptas principales (zona S16) en caso de ataque.

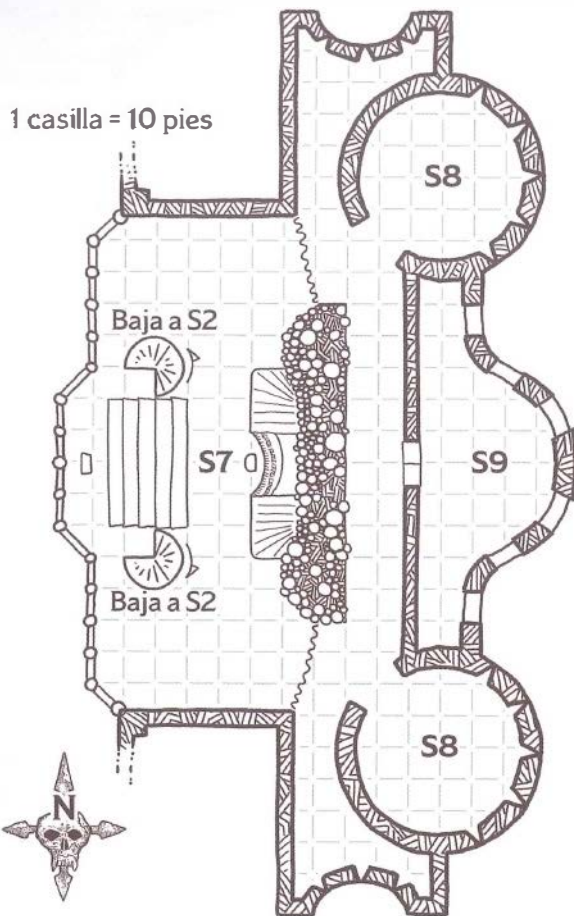
S5. ESCALERAS A LAS DEPENDENCIAS

S6. ALTAR PROFANADO DE TORM

Esta capilla privada alberga un altar profanado con un aspecto claramente diabólico. Tradicionalmente consagrado a Torm, las características del altar han sido desfiguradas con sangre, icor y trozos de carne desgarrados atados con tendones e intestinos.

El altar puede restaurarse y su efecto profano finalizarse de las siguientes formas:

- Un personaje que se arrodille ante el altar, rece a Torm durante 1 minuto y supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 al término de la oración logrará que el poder de Torm bañe el altar y limpie la sangre y los demás elementos profanadores.
- Rociar al menos tres frascos de agua bendita sobre el altar lo purifica y destruye los elementos de profanación.



MAPA 23: NIVEL DEL CORO DE LA CATEDRAL DEL SALÓN ALTO

S7. ÓRGANO

Las escaleras circulares de la zona S2 llevan a esta zona. Lee a los jugadores la siguiente caja de texto cuando sus personajes lleguen aquí por primera vez:

Hay un magnífico órgano en el balcón. Sus teclas de marfil casi relampaguean, a pesar de que las teclas de ébano parecen absorber toda la luz.

El balcón da a la zona S3. Cualquier personaje que se siente frente el órgano podrá sentir que está encantado con magia poderosa, y un conjuro de *detectar magia* revela un aura de magia de encantamiento a su alrededor.

Si algún aventurero toca al órgano y supera una prueba de Carisma (Interpretación) CD 15, hará sonar una potente melodía que resonará por toda la catedral. Dicha melodía otorga un bonificador de un d8 a todos los demás personajes jugadores que la escuchen. Un aventurero solo puede recibir este beneficio una vez, y puede añadir el d8 a una tirada de ataque, prueba de característica o tirada de salvación realizada en las próximas 24 horas.

Si la prueba de Carisma (Interpretación) falla por 5 o más, brotará del órgano una melodía chirriante e infernal. Inspirados por esta cacofonía, cada diablo al que se enfrenten los personajes en la catedral durante el próximo encuentro de combate tendrá ventaja en las tiradas de ataque durante su primer turno.

S8. DEFENSAS

Dos torreones defensivos que miran al patio se yerguen en la parte frontal de esta zona. Las aspilleras en los muros de cada torreón permiten ver el suelo de abajo, pero son demasiado estrechas incluso para criaturas Pequeñas.

El torreón norte cobija a un traumatizado **guardia** humano llamado Trevick Thantorme. Los demás corrieron escaleras abajo cuando comenzó el ataque, solo para fallecer al poco tiempo. El aterrorizado Trevick permaneció aquí, y ahora yace acurrucado y susurrándose a sí mismo que todo va a salir bien.

Superar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 10 restaurará el coraje de Trevick, al igual que un conjuro de *calmar emociones* o un efecto mágico similar. Si los personajes se lo permiten, Trevick prometerá acompañarlos en su cacería de diablos. Sin embargo, la primera vez que sufra algún daño volverá a acurrucarse en una bola, y devolverle a la lucha requiere destinar una acción para superar otra prueba como la original.

S9. BALCÓN

Las puertas que dan a este balcón están cerradas desde dentro. El balcón está 30 pies sobre el patio exterior de abajo.

S10. MAUSOLEOS EN NICHOS

Estas zonas son los lugares de descanso final de los estimados sacerdotes, guerreros y demás servidores consagrados a Elturel. Tira un d6 por cada una de estas zonas en las que entren los personajes: con un 1 descubren 1d4 **plebeyos** asustados escondidos (si los diablos no los encontraron) o varios cuerpos destrozados (en caso de que lo hicieran).

Como DM, tú decides el destino de estos plebeyos. Si los aventureros están perdiendo el tiempo porque los jugadores no aprecian la gravedad del peligro para los supervivientes de la catedral, encontrar plebeyos fallecidos puede ayudar a subrayar esa amenaza. Hacer que los jugadores comprendan que estas muertes podrían haberse evitado de haber actuado más rápidamente es una buena forma de instarlos a actuar con más premura.

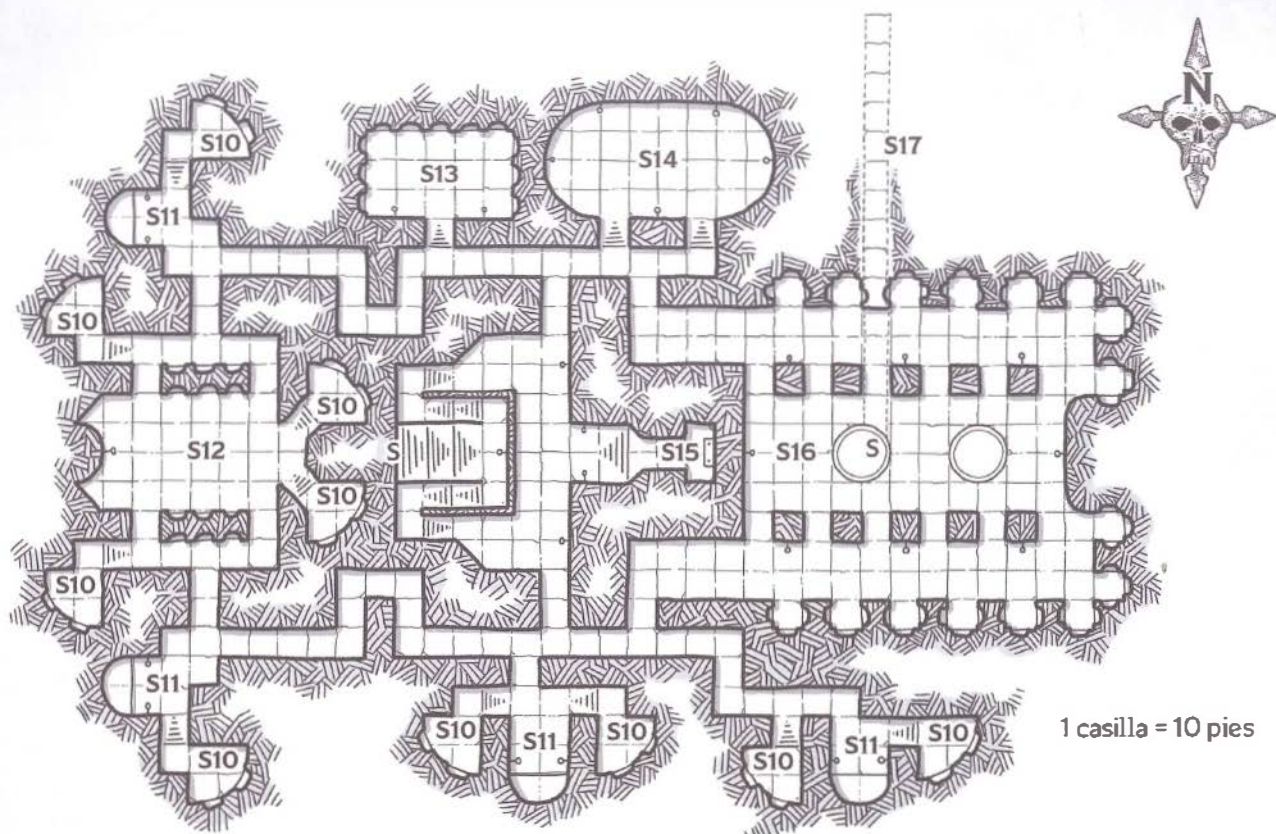
S11. CRIPTAS

Estas criptas se usan para albergar cuerpos que esperan ser enterrados, bien en otra parte de la catedral, bien en el cementerio de Elturel. Los únicos cadáveres que hay ahora son personas que murieron cuando la ciudad fue arrastrada hasta Averno.

S12. TEMPLO DEL ALTÍSIMO

Este gran templo se utilizó para ceremonias privadas que incluían a las figuras más poderosas y respetadas de Elturel. Cada uno de los nichos semicirculares contiene un elaborado sarcófago de pie que aloja el cuerpo de un antiguo sumo sacerdote de Torm. Un personaje competente con herramientas de ladrón que supere una prueba de Destreza CD 20 logrará abrir un féretro. De ellos, once contienen cuerpos parcialmente descompuestos; el duodécimo alberga una **momia** que ataca en cuanto se abra su ataúd.

Tesoro. Cada sarcófago contiene efectos personales, pero en el de la momia también hay unos **brazales de defensa** y una **gema elemental** (diamante amarillo), objetos que la momia no usa durante el combate.



MAPA 2.4: CATACUMBAS DEL SALÓN ALTO

S13. SALA DE LOS SABIOS

Esta cripta contiene los huesos de quienes sirvieron a Torm y Elturel a través de su conocimiento en vez de con la magia o el uso de las armas: maestros, ingenieros, eruditos y otros servidores públicos. Cada uno de los estantes de piedra de los once nichos contiene un conjunto de restos.

Tesoro. Un pícaro que trabajaba en la catedral usó esta sala para ocultar sus bienes robados. Detrás de los huesos, en un estante, hay nueve amatistas rojas (50 po cada una) y una *poción de curación mayor*.

S14. SALÓN DEL CONSEJO DE TORM

Una gran mesa ovalada hecha de buen roble rojo y rodeada de cuarenta cómodas sillas ocupa el centro de la sala. Esta cámara se empleaba para celebrar reuniones con aquellos individuos elegidos para brindar consejo a los sumos sacerdotes.

S15. HEROÍNA DESCONOCIDA

Lee lo siguiente cuando los personajes entren en esta zona:

Al final de un tramo de amplias escaleras más allá de la parte central descubierta de este nivel hay una pequeña tumba aislada. Sobre unas andas yace el cuerpo de una joven junto a un reluciente espadón.

Años antes de que apareciera el Compañero en el cielo, un joven dragón rojo arruinaba las vidas de los residentes de Elturel: devoraba el ganado, quemaba las cosechas y exigía tributo. Entonces, un día, una mujer sin armadura

y de aspecto desaliñado con un espadón fue hasta el dragón y atacó a la bestia con poderosos mandobles. Antes de que la aturrida criatura pudiera huir volando, la mató. Una población sorprendida y abrumada corrió hacia la mujer para darle las gracias y recompensarla por su valentía. Sin embargo, cuando ya estaban cerca, cayó muerta. La mujer desconocida fue enterrada en este lugar especial de la catedral, y su cuerpo nunca se descompuso. Junto a ella colocaron su espadón no mágico. Los rumores sugieren que fue una encarnación de Torm, o que la esencia de Torm la poseyó y la inspiró para derrotar la amenaza.

Cualquier diablo que entre en las escaleras o en el nicho que conduce a esta zona es golpeado por un fuerte dolor, lo que acarrea desventaja en sus tiradas de ataque mientras permanezca en esta zona.

S16. CRIPTAS PRINCIPALES

Lee lo siguiente cuando los personajes entren en esta zona:

Esta gran zona de criptas alberga actualmente a más de cien personas aterrorizadas. Están escondidas tras los sarcófagos y en los nichos, con los ojos rojos y las mejillas veteadas de lágrimas. De pie ante una gran fuente hay una mujer demacrada, con el cabello gris cubierto de sudor. Contra su pecho aprieta un tomo con tapas de cuero, y con la otra mano empuña una maza ceremonial que probablemente se romperá si golpeará algo más duro que una almohada.



TOMO DEL CREDO FIRME

Estas criptas albergan los restos de numerosos fieles y servidores de Torm enterrados durante el siglo pasado. Actualmente hay escondidos aquí más de cien aterrados supervivientes del ataque al Salón Alto, aguardando su destino. Entre ellos y la muerte se interpone una **acólita** solitaria: Pherria Jynks. Con todos los sacerdotes de la catedral muertos y sin nadie de mayor autoridad para ayudarla, está haciendo lo posible para mantener a la gente tranquila y en silencio. Esta simple erudita experta en posesiones y exorcismos apenas está empezando su carrera como servidora de Torm.

Tomo del Credo Firme. El libro en posesión de Pherria se titula *Tomo del Credo Firme*. En su primera página está escrito el juramento que hacen todos los ciudadanos de Elturgard cuando tienen edad suficiente para leer, por el que juran defender Elturel en cuerpo y alma. El resto del libro está lleno de firmas que parecen haber sido escritas por la misma mano. Cuando un ciudadano de Elturgard pone una mano sobre el libro y recita el juramento, su nombre aparece mágicamente en el libro como una firma. El tomo puede desarrollar páginas nuevas por arte de magia según necesite acomodar firmas adicionales.

Pherria cogió el *Tomo del Credo Firme* de la catedral para protegerlo. El libro no es más que un registro de cuantos han hecho el juramento del Credo Firme, y su destrucción no rompería el pacto que une las almas de la gente de Elturel con Averno.

Fuentes de agua bendita. Las dos amplias fuentes que hay aquí contienen agua bendecida por sacerdotes; suficiente para llenar cincuenta frascos.

Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 implica la detección de extraños detalles en la piedra alrededor de una de las fuentes, que oculta un túnel secreto (zona S17).

Desarrollo. Pherria cuenta a los personajes que el gran duque Ravengard llevó a un grupo de guardias al Cementerio Mayor de la ciudad para investigar la proliferación de muertos vivos allí. Además, Ravengard esperaba que una reliquia sagrada de la capilla del cementerio, llamada el

Yelmo de la Visión de Torm, pudiera proporcionar algún conocimiento de las terribles circunstancias de Elturel y de cómo salvarla.

Pherria y los demás llevan horas esperándole, y a ella le preocupa que le haya sucedido algo terrible. Si los personajes están en malas condiciones por sus padecimientos hasta el momento, Pherria sugiere que descansen bien y después vayan al cementerio lo más rápido posible para buscar a Ravengard y su séquito.

S17. TÚNEL DE HUIDA

Este túnel, accesible por debajo de una de las fuentes de agua bendita de la zona S16, discurre por debajo de las catacumbas de la catedral hasta el exterior del Salón Alto. El túnel finaliza en un agujero en la franja de tierra flotante a la que se aferra Elturel, unos quinientos pies sobre el río Estigio.

CEMENTERIO MAYOR

Antes de que los personajes busquen al gran duque Ravengard en el cementerio de Elturel, deberían ser de nivel 6.

Según se acerquen al lugar, lee la siguiente caja de texto para describir su estado actual:

La verja de latón de diez pies de altura que una vez rodeó el cementerio de Elturel se ha caído en numerosos lugares, y una gran puerta que daba acceso al interior ha sido arrancada de sus bisagras. Partes de cuerpos humanoides amputados adornan los pinchos sobre los postes de la verja. Algunos de esos trozos se contonean y retuercen como si pertenecieran a muertos vivos, sacudiéndose sincronizados con los relámpagos del Compañero.

Hay lápidas y monumentos en ruinas dispersos por el cementerio, y su centro está ocupado por una capilla dedicada a Lathander, Torm, Yelmo y Tyr. Esta edificación tradicionalmente sagrada brilla ahora con un abyecto resplandor púrpura.

El Cementerio Mayor de Elturel fue en el pasado un hermoso monumento dedicado a quienes habían marchado a los reinos del más allá. Flores pintorescas y verde hierba enmarcaban las tumbas, estatuas y mausoleos que se erigieron como respetuosos recordatorios de los fallecidos.

Cuando Elturel fue arrastrado a Averno, las flores del cementerio se marchitaron y sus pétreos monumentos se agrietaron. Entonces, Gideon Lightward, un sacerdote leal a Zariel, empleó la oscura energía del Compañero para resucitar a los muertos de la ciudad y usarlos como secuaces. Al mismo tiempo, un efecto mágico en el nivel del osario bajo la capilla del cementerio dio a los demonios acceso a un portal intermitente que podían usar para entrar en la ciudad. Hasta ahora solo han llegado unos pocos, pero vendrán más si no se cierra pronto.

El gran duque Ravengard es una de las muchas personas que saben de una reliquia de Torm que se encuentra depositada bajo la capilla del cementerio. Se dice que el Yelmo de la Visión de Torm otorga a un alma digna la capacidad de comunicarse directamente con ese noble dios. El duque y sus guardias llegaron al cementerio para evaluar la amenaza de los muertos vivos y buscar la reliquia, pero fueron atacados por demonios y diablos. Cuando los personajes lo encuentren, Ravengard estará en medio de una pelea a vida o muerte con una fuerza demoníaca en la cripta de los antepasados (zona C12).

GIDEON LIGHTWARD

Gideon Lightward fue un sacerdote de Lathander que sirvió a Elturel y a su deidad con orgullo. Zariel vio que su fervor podría ser un recurso útil, por lo que envió diablos a corromperlo en los meses previos a la caída de la ciudad. Los infernales se hicieron pasar por ángeles, ofreciendo a Gideon un mayor poder si se dedicaba a combatir la omnipresente amenaza de los demonios.

Poco a poco, Gideon rindió su cordura y su libre albedrío a los diablos, siendo corrompido por Zariel y sirviéndola por completo en los meses previos a la caída de Elturel. Murió durante la destrucción acaecida en la ciudad en su traslación a Averno, pero el sacerdote se alzó como muerto viviente. Incluso en este estado, Gideon sigue siendo el servidor más leal de su señora en Elturel. Él cree que su causa es noble: la lucha contra los demonios cuyo caos señala el final de todas las cosas. Pero su mente está fracturada y llena de odio hacia aquellos que se niegan a seguir sus órdenes.

Debido a su obsesión por destruir demonios, los personajes podrían aliarse temporalmente con Gideon para afrontar la amenaza que representa el portal demoníaco. Desafortunadamente, a menos que puedan engañarlo totalmente, el sacerdote muerto viviente no dejará a los aventureros salir del cementerio sin luchar.

PORTAL DEMONÍACO

Hace años, una sabia y humilde acólita de Torm llamada Opallita la Devota quiso hablar directamente con su dios. A través de décadas de oración constante en las criptas bajo la capilla, creó un vínculo directo entre el osario y la esencia celestial de Torm, mientras que sus oraciones hicieron que la cámara en la que rezaba se volviera sensible a la conexión psíquica entre mortales y poderes superiores.

Cuando Elturel fue arrastrada por Averno, el vínculo entre la cámara y Torm se corrompió, corrupción que percibió el señor demoníaco Bafomet. Bafomet usó ese vínculo como ancla para enviar demonios a la ciudad lenta y metódicamente. Incluso ahora, el señor demoníaco y sus secuaces trabajan para ampliar y fortalecer la conexión, con la esperanza de que, al final, puedan entrar en Averno ejércitos enteros de demonios, atravesando Elturel.



GIDEON LIGHTWARD

Muerto viviente Mediano, legal malvado

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 136 (16d8 + 64)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +7, Sab +7

Habilidades: Perspicacia +7, Religión +6

Vulnerabilidad a daño: radiante

Resistencia a daño: contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: necrótico, veneno

Inmunidad a estados: cansancio, envenenado, paralizado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: común

Desafío: 6 (2.300 PX)

Regeneración. Gideon recupera 10 puntos de golpe al comienzo de cada uno de sus turnos. Si sufre daño radiante, este atributo no funciona al comienzo de su siguiente turno. Gideon solo es destruido si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

ACCIONES

Ataque múltiple. Gideon ataca dos veces con sus puños.

Puño. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño contundente.

Mirada marchitadora. Gideon elige como objetivo a una criatura que pueda ver a 60 pies o menos. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 22 (4d10) de daño necrótico si la falla, o la mitad si la supera.

EXPLORACIÓN DEL CEMENTERIO

Esta sección describe las localizaciones del cementerio de la ciudad: la capilla y sus alrededores (zonas C1 a C6), así como el nivel subterráneo del osario bajo la capilla (zonas C7 a C12). Las descripciones de las zonas de esta sección están referenciadas en los mapas 2.5 (página 67) y 2.6 (página 69).

Hay varias tumbas excavadas, cuyos hoyos en la tierra tienen 6 pies de profundidad, 2 de ancho y 7 de largo. También hay varios mausoleos de piedra vacíos y con las puertas abiertas. El interior de estas edificaciones está débilmente iluminado cuando su puerta está abierta, y envuelto en la oscuridad cuando está cerrada.

En su exploración del cementerio, los personajes verán docenas de **esqueletos** y **zombis** moviéndose por sus terrenos. Estos muertos vivientes, que vagan sin objetivo ni dirección, no representan una amenaza para los aventureros de camino a la capilla. Sin embargo, si los personajes no consiguen ocuparse de Gideon antes de abandonar Elturel, el sacerdote tendrá tiempo para coordinar los esfuerzos de estos muertos vivientes, convirtiéndolos en una grave amenaza para la ciudad.

APROXIMACIÓN A LA CAPILLA

Mientras los personajes se acercan a la capilla son abordados por tres **minotauros esqueletos**: servidores caídos de Bafomet despojados de su carne y animados por Gideon gracias al poder del Compañero. Estos esqueletos atacarán a cualquier intruso en los terrenos del cementerio.

Cuando sean eliminados y los personajes observen de cerca la capilla, lee lo siguiente para describir la escena:

El descenso de la ciudad a Averno ha pasado factura a esta hermosa capilla. Casi todas las vidrieras a lo largo de los muros exteriores están hechas añicos, y las puertas principales cuelgan abiertas de los goznes. No hay rastro de ninguna otra criatura en el interior o en los alrededores del edificio.

Los personajes podrán entrar fácilmente en la capilla a través de cualquiera de sus vidrieras rotas, por la entrada principal de la zona C1 o por la puerta trasera sin cerrar de la zona C3.

C1. EL PASEO DE LOS VALIENTES

Lee lo siguiente cuando los personajes se acerquen a esta zona:

Columnas talladas para representar a héroes del pasado de Elturel decoran este patio de mármol blanco que conduce a la capilla principal. Las oscuras puertas de caoba están entreabiertas y el suelo está cubierto de cristales coloreados provenientes de los vitrales de las ventanas rotas.

Si un personaje supera una prueba de Inteligencia (Historia) CD 10, recordará el nombre de uno de los héroes representados en las columnas labradas y, si el total es superior a 10, se acordará de otro más por cada punto adicional. Los nombres de los héroes son Agnithar, Zokel de Torm, Bertra Zomes, Yevina Druen, Ca'sar, Xivik Looren, Dopp Hoosser, Whrenk el Sanguinario, Laveil deNue y VanLancer Eagletalon.

Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Religión) CD 10 mientras se estudian los pilares revelará que pueden potenciarse con energía radiante si se usa una acción para decir en voz alta el nombre del héroe que representan. Cualquier criatura muerta viviente que se acerque por primera vez en un turno a 5 pies o menos de una columna potenciada, o que comience su turno ahí, sufrirá 5 (1d10) de daño radiante.

Cada pilar es hueco y alberga una criatura muerta viviente incorpórea: cuatro **sombras** y cuatro **espectros** en total. Siete salen de su encierro para atacar a cualquier personaje que intente entrar en la capilla; el espectro más cercano a las dependencias del sacerdote (zona C5) intenta llegar hasta allí y advertir a Gideon de la presencia de intrusos. Si le avisan, Gideon se moverá rápidamente hasta la zona C4 y se preparará para defender la capilla, mientras el espectro regresa para unirse a la refriega.

C2. CAPILLA DE LA LUZ

Lee lo siguiente cuando los personajes entren en esta zona:

La que fuera la hermosa zona principal de la capilla está ahora cubierta de muebles rotos y sillas astilladas. Todas las vidrieras están destrozadas, aunque una permanece casi intacta en el suelo donde cayó: muestra una imagen del dios Torm poniendo un yelmo dorado en la cabeza de un hombre arrodillado ante él.

Cuatro minotauros esqueletos empuñando hachas a dos manos sanguinolentas surgen de las sombras.

Una banda de minotauros de Bafomet intentó invadir la capilla, pero Gideon y sus sirvientes acabaron con ellos. Luego este los convirtió en cuatro **minotauros esqueletos** que atacan en cuanto un personaje entra en este lugar. Los minotauros esqueletos intentarán cargar contra los personajes, empujándolos hacia las ventanas rotas. Una criatura empujada contra una ventana rota sufre 7 (2d6) de daño cortante adicional.

Vitral. La vidriera que yace casi completa en el suelo está rajada y pisoteada, pero la escena que muestra todavía es reconocible. Superar una prueba de Inteligencia (Historia o Religión) CD 10 permite a un personaje reconocer la escena, que muestra a Torm otorgando el Yelmo de la Visión de Torm a Lannish Fogel, un venerado héroe del pasado de Elturel y un entregado paladín del dios. El yelmo representado en el vitral es la reliquia que el gran duque Ravengard vino a buscar a la capilla.

C3. CAPILLA DE DUELO

Lee lo siguiente cuando los personajes entren en esta zona:

Por toda la zona yacen esparcidos restos despedazados de vitrales y de muebles de calidad, pero hay partes de una gran vidriera que siguen intactas, lo suficiente como para poder distinguir la escena: es un retrato de Lathander, erguido entre soldados caídos y con las manos en alto, mientras los espíritus de los muertos se alzan para ponerse a su lado.

Esta parte de la capilla se usaba para los servicios funerarios de los estimados líderes políticos y militares de Elturel.

Si una criatura se arrodilla ante la ventana dañada, reza a Lathander y supera una prueba de Carisma (Religión) CD 10 realizada para determinar la sinceridad y fuerza de la oración, un arma resplandeciente se materializará ante el suplicante. Los seguidores devotos de Lathander superarán la prueba automáticamente.

Tesoro. El arma que aparece es un *arma +2*. Este objeto adquiere la forma del arma que el personaje estuviera empuñando o usando en ese momento, y le será muy útil en batalla al suplicante. Los personajes (en su conjunto) solo pueden obtener una única arma de esta manera.

C4. SACRISTÍA

Lee lo siguiente cuando los personajes entren en esta zona:

Tres arcadas con cortinas comunican esta sala con las otras zonas de la capilla. **Armarios** y **tocadores** trinchados, así como **espejos rotos**, sugieren que aquí era donde los sacerdotes se preparaban para sus servicios diarios. Las escaleras de caracol que bajan están vigiladas por dos criaturas con rasgos insectoides, y cada una va armada con un tridente curvo.

Las escaleras conducen al taller (zona C7), en el nivel del osario, pero dos **mezzoloths** las custodian. **Gideon Lightward** (tienes su perfil en la página 65) también está aquí si alguno de sus servidores muertos vivos le advirtió de la intrusión de los aventureros. De lo contrario, se encontrará en la zona C5.

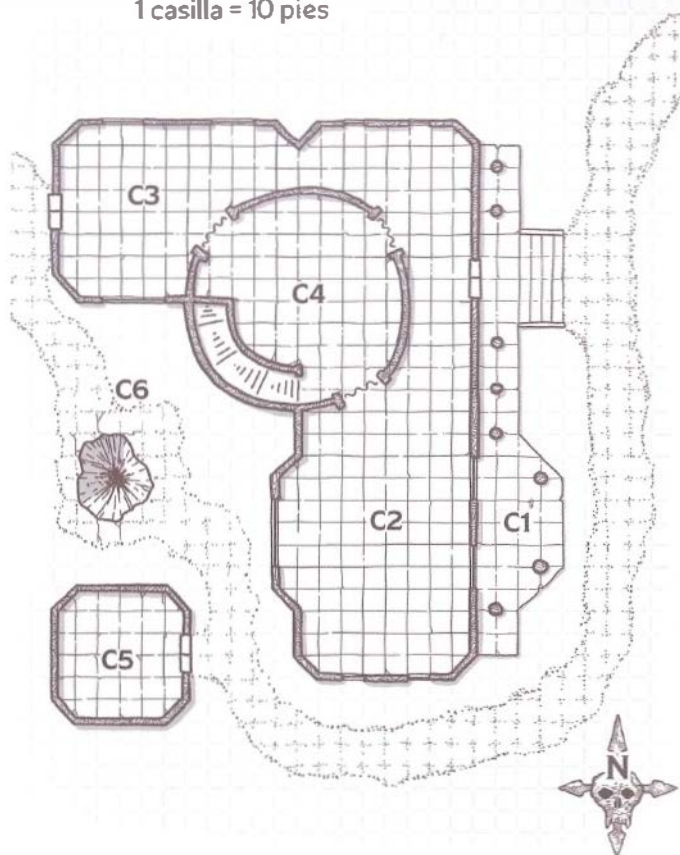
Justo cuando los personajes están a punto de enfrentarse a los demonios, una cacofonía surge de abajo y seis criaturas suben corriendo las escaleras: un **escorpión gigante** demoníaco seguido de cinco **dretchs**. En respuesta, los **mezzoloths** (y Gideon, de estar presente) ignorarán totalmente a los aventureros y concentrarán todos sus ataques en los recién llegados. Si Gideon está aquí y los personajes se abstienen de atacarlo pasado el primer o segundo asalto, obtendrán ventaja en las pruebas para conversar con él después del combate. De lo contrario, las harán con desventaja.

Parlamento. Si Gideon está presente, bajará su arma una vez hayan muerto todas las criaturas demoníacas. Si no está aquí al comienzo de la pelea, llegará desde sus habitaciones durante la misma o después de que los demonios sean derrotados. Habla con los personajes, y les agradece su ayuda para derrotar a los intrusos demoníacos. También deja claro que su intención particular es detener a toda costa la incursión demoníaca en Elturel.

Si los aventureros preguntan por Ravengard, Gideon les dirá que un grupo armado de humanos entró anteriormente en el nivel del osario. Como no eran demonios, les dejó pasar, pero visto lo que ahora viene de allí, Gideon asume, furioso, que unos y otros se han aliado.

Superar una prueba de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 12 permitirá a los personajes ganarse la confianza de Gideon. Si pueden convencerlo de que están aquí solo para matar demonios, les dejará entrar en la cripta e incluso les brindará el apoyo de un **mezzoloth** (si alguno de ellos sobrevivió). Gideon no los acompañará, pues quiere proteger la capilla de los ataques demoníacos.

1 casilla = 10 pies



MAPA 2.5: CAPILLA DEL CEMENTERIO MAYOR

C5. DEPENDENCIAS DE GIDEON

Este pequeño edificio era la residencia de Gideon Lightward cuando supervisaba la capilla y el mantenimiento del cementerio. Lee o parafrasea la siguiente caja de texto cuando los personajes entren en esta zona:

Este sencillo edificio contiene una cama, un escritorio, una cómoda, una mesa y unas sillas. Gran parte del mobiliario ha sido destruido, y hay adornos y otros artículos tirados de cualquier modo por la habitación, incluyendo símbolos sagrados de Lathander, Torm, Yelmo y Tyr. Pero parece que un tomo grande ha sobrevivido a la destrucción: descansa abierto en mitad del escritorio, parcialmente desplomado.

Si Gideon está aquí y es la primera vez que se encuentra con los personajes, consulta la zona C4 para obtener información sobre cómo interpretarlo.

El testamento de Gideon. El libro es un testamento escrito por Gideon en los meses previos a la caída de Elturel. Pontifica sobre la maldad de los demonios, instruye al lector para que esté siempre atento a sus incursiones y explica que la amenaza demoníaca debe ser derrotada a toda costa. Elogia a los diablos que se oponen estoicamente a la interminable marea demoníaca, mientras reprende a Yelmo, Torm, Tyr, Lathander y sus servidores angelicales por no hacer lo mismo. Gideon no tiene más que alabanzas para los esfuerzos de Zariel por terminar con la amenaza demoníaca. Cualquier personaje

que pase 10 minutos estudiando el tomo y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10 podrá concluir que es la obra de un demente.

Cualquier personaje que siga leyendo el libro más allá de ese nivel básico de comprensión deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15. Si falla, el personaje será maldecido con un odio particularmente intenso a los demonios. Una criatura maldita de esta manera sufrirá 5 (1d10) de daño psíquico si ve a un demonio a menos de 60 pies y acaba su turno sin haber intentado atacarlo. Esta maldición puede eliminarse mediante un conjuro de *levantar maldición* u otro efecto mágico similar. Al final de cada descanso largo, una criatura maldita puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 15, concluyendo el efecto sobre sí misma si tiene éxito.

C6. FOSA DE LOS MUERTOS VIVIENTES

Lee lo siguiente cuando los personajes entren en esta zona:

El camino alrededor de la capilla está cortado por un profundo hoyo en el suelo del que rebosa una niebla pútrida de color púrpura. La neblina que llena el agujero impide percibir su profundidad o lo que hay en su interior.

Gideon crea a sus sirvientes muertos vivientes en este pozo de 30 pies de profundidad, que se formó al escindir un pedazo del meteorito que impactó en el Salón Alto.

Niebla nigromántica. La niebla está formada por la energía nigromántica emitida por el Compañero corrompido. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10 realizada para estudiar la niebla, revelará que late en sincronía con la energía crepitante del maleado Compañero.

Una criatura que entre en la nube por primera vez en un turno, o que empiece un turno en su interior, sufrirá 5 (1d10) de daño necrótico. Trepar por las paredes del foso sin equipo requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10.

Una hora después de que Gideon ordena a sus secuaces arrojar un cadáver al pozo, un muerto viviente emerge de él arrastrándose. Los muertos vivientes recién creados deambulan pacientemente por los terrenos del cementerio hasta recibir órdenes de Gideon.

Una criatura muerta viviente aparece cuando los personajes investigan el pozo y pueden surgir más si abandonan esta zona para regresar después si Gideon sigue en libertad. Usa la tabla "Creación de muertos vivientes" para determinar qué tipo de criatura muerta viviente se genera.

CREACIÓN DE MUERTOS VIVIENTES

d20	Muerto viviente	d20	Muerto viviente
1-4	Esqueleto	13-15	Cul
5-7	Zombi	16-17	Chast
8-10	Sombra	18-19	Tumulario
11-12	Espectro	20	Aparición

C7. TALLER

Las escaleras de la zona C4 se enroscan para descender hasta una puerta abierta y un taller. Lee la siguiente caja de texto cuando los personajes entren en esta zona:

Parece que este taller es donde los sacerdotes y acólitos preparaban los cadáveres para ser finalmente enterrados. El lugar ha sido saqueado, y hay cuchillas, sierras, mangueras y cánulas esparcidas por el suelo. Ácidos y fluidos de embalsamar forman charcos por todas partes, entre un caos de frascos y botes rotos.

La puerta doble del norte conduce a unas escaleras que descienden a las zonas C8, C9 y C11.

Huellas. Superar una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 revelará el rastro de varios demonios sobre los residuos esparcidos por el suelo. En medio de estas huellas pueden verse señales de un único grupo de humanos con botas bajando las escaleras. Estas pisadas, que arrastran el líquido de embalsamar, conducen hasta la zona C11, y luego vuelven hasta llegar a la zona C12.

C8. OSARIO DE LOS FIELES

Aquellos que no pudieron pagar el coste de una parcela en los terrenos del cementerio fueron respetuosamente depositados en esta zona y en la C9. Lee lo siguiente cuando los personajes entren aquí:

Las paredes de esta cámara están revestidas de repisas funerarias, y todas alojan huesos humanoides polvorientos. En algunas se han dispuesto de manera destacada reliquias y símbolos sagrados de Lathander, Torm, Yelmo y Tyr.

Los huesos distinguidos con símbolos sagrados son los restos de sacerdotes y acólitos respetados que trabajaron en la capilla y solicitaron descansar junto a los pobres a quienes atendían.

Los símbolos sagrados de esta zona canalizaron las bendiciones de sus dioses en el pasado, pero ese rastro mágico ha sido corrompida por la entrada de Eitarel en Averno y la presencia del portal abisal en la zona C12. Si se toca cualquier símbolo sagrado, o si alguna criatura que no sea un demonio o un muerto viviente permanece en esta zona durante más de 1 minuto, todos los símbolos sagrados liberan un pulso de energía necrótica. Cada criatura en la zona deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 18 (4d8) de daño necrótico si la falla, o la mitad si la supera. Este peligro se restablece al cabo de 1 hora siempre y cuando el portal de la zona C12 siga activo.

C9. OSARIO PRINCIPAL

Lee lo siguiente cuando los personajes entren en esta zona:

A lo largo de las paredes de piedra de esta enorme cámara se alinean numerosos estantes funerarios sobre seis tarimas sin adornos, lo que resulta en un despliegue de polvorientos huesos humanoides desde el suelo hasta el techo.

Un **quasit** llamado Ophurkh fue el primer demonio en pasar por el portal de la zona C12, actuando de batidor. Resuelto servidor de Bafomet, permanece en esta zona para proporcionar instrucciones a otros demonios según llegan por el portal y se preparan para invadir Elturel.

●phurkh permanece invisible y en silencio mientras los personajes pasan por aquí. Si logra que no le detecten, les seguirá y aguardará la oportunidad de usar su habilidad de asustar para intentar expulsarlos de este nivel. Si no lo logra, se vuelve invisible de nuevo y espera para atacar junto a los minotauros que surgen del portal cuando los personajes alcanzan la zona C12.

Si es capturado y se supera una prueba de Carisma (Intimidación) CD 10, el egoísta quasit podrá ser coaccionado para que proporcione información sobre el portal y los planes de sus señores demoníacos (lee "Portal demoníaco", en la página 65).

C10. SALA DE MEDITACIÓN

Lee lo siguiente cuando los personajes entren en esta zona:

Esta zona está amueblada con cojines y taburetes bajos de roble. El muro sobre un estrado vacío está alicatado con un mosaico hecho de teselas de hueso coloreadas, ingeniosamente dispuestas para representar escenas de funerales, de la transmigración de las almas y de los reinos celestiales. A texto en la parte inferior del mosaico dice: "Contempla la vida. La muerte llega enseguida".

Cualquier personaje con competencia en Religión reconocerá este lugar como aquel donde los sacerdotes dedicados a ocuparse de los muertos meditaban para ayudarse a soportar la oscura naturaleza de su trabajo.

C11. CRIPTA DE HONOR

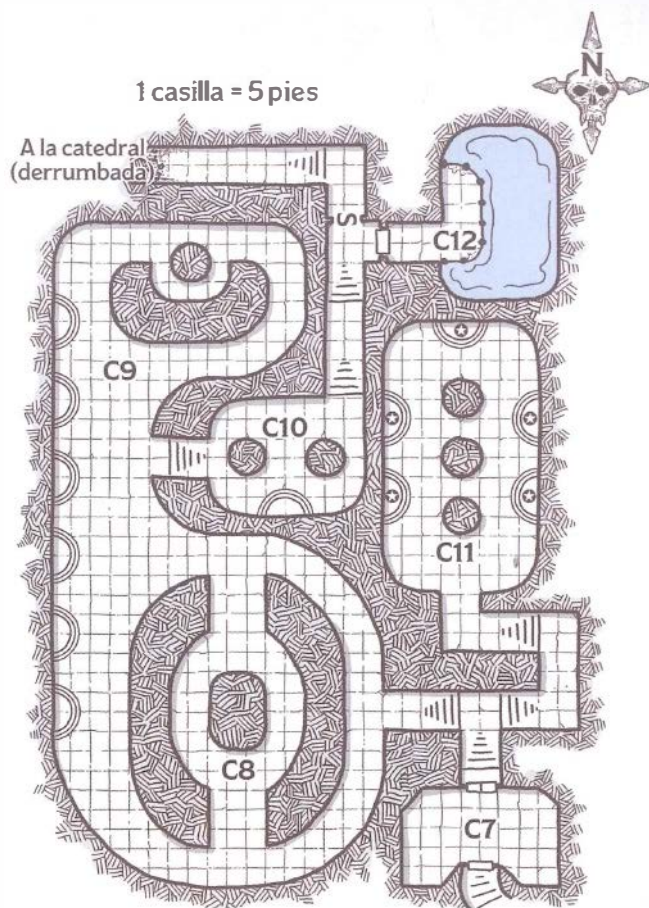
Esta cripta albergó una vez el Yelmo de la Visión de Torm, pero ya no. Lee la siguiente caja de texto cuando los personajes entren en esta zona:

Esta cripta cubierta de escombros contiene cinco estatuas de mármol sobre plataformas. Cuatro resultan irreconocibles, ya que sus rasgos han quedado gravemente dañados por las piedras que cayeron del techo agrietado. La quinta es una estatua delicadamente tallada de un hombre arrodillado.

La estatua reconocible representa a Lannish Fogel, tal y como se encontraba en el vitral de la zona C2. Todos los personajes que vieron la ventana reconocerán que ambas efigies son del mismo hombre. Si ninguno de los aventureros recordó a Lannish Fogel en la zona C2, superar una prueba de Inteligencia (Historia o Religión) CD 10 permitirá a un personaje reconocer la estatua ahora.

Cualquier inspección de la estatua revelará que su cabeza ha sido esculpida como si fuera a soportar un yelmo por separado, pero no hay ninguno.

Huellas. Superar una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 revela más rastros demoníacos en esta zona, así como huellas de humanos con botas que llevan a la zona C12.



MAPA 2.6: NIVEL DEL OSARIO DEL CEMENTERIO MAYOR

C12. CRIPTA DE LOS ANTEPASADOS

Lee lo siguiente cuando los personajes entren en esta zona:

Una piscina de meditación poco profunda ocupa esta sala, embellecida por un amplio borde rodeado de una barandilla baja de hierro forjado. Los maravillosos murales a lo largo de las paredes representan almas obteniendo las bendiciones de Lathander, Torm, Yelmo y Tyr. Pero los de una de las paredes han sido retorcidos en formas abisales que rodean un portal brillante.

La piscina está llena de cuerpos humanos mutilados con los uniformes de Puerta de Baldur y Elturel. El agua que se arremolina en la piscina está enturbiada de sombras y hebras de icor negro de demonios caídos la recorren. Hay un hombre con armadura y un escudo a la espalda agazapado entre los cuerpos, retorciéndose de dolor. Tiene los ojos cerrados y sus manos aferradas en torno a un yelmo dorado que lleva sobre la cabeza, como si tratara en vano de quitárselo. De sus labios brotan palabras ininteligibles; unas parecen santas y solemnes, otras un siseo cruel.



ULDER RAVENGARD

Humanoide Mediano (humano), neutral

Clase de armadura: 20 (armadura de placas, escudo)

Puntos de golpe: 112 (15d8 + 45)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Con +6, Sab +3

Habilidades: Atletismo +6, Intimidación +6, Percepción +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: común

Desafío: 5 (1.800 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple. Ulder realiza tres ataques cuerpo a cuerpo, solo uno de los cuales puede ser con su escudo.

Espada larga +1. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño cortante, o 9 (1d10 + 4) de daño cortante si se usa a dos manos.

Escudo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño contundente, y Ulder empuja al objetivo a 5 pies de distancia. Luego entra en el espacio desocupado por el objetivo. Si el objetivo es empujado a menos de 5 pies de una criatura aliada con Ulder, provocará un ataque de oportunidad de esa criatura.

REACCIONES

Contragolpe custodio. Si un enemigo a 5 pies o menos de Ulder ataca a un objetivo que no sea él, Ulder puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra ese enemigo.

Esta sala era un lugar para que los seguidores más devotos de Torm alcanzaran la mente de su dios en busca de respuestas y consuelo. El agua de la piscina solo tiene 1 pie de profundidad, y en ella hay un efecto mágico benigno que hace que el agua fluya lentamente en el sentido de las agujas del reloj. Aunque está mancillada por el poder abisal, el agua no presenta ningún peligro para las criaturas que se sumerjan en ella y no es terreno difícil.

La pared este de esta zona es una capa turbulenta de energía abisal, señal del portal donde Bafomet ha usado el vínculo corrupto del lugar con Torm para conectar el Abismo con Averno a través de Elturel.

Ulder Ravengard (mira el perfil adjunto) encontró el Yelmo de la Visión de Torm en la zona C11 y se lo puso. El yelmo es un objeto no mágico a través del cual Torm puede enviar visiones. Ravengard estaba comenzando a establecer una conexión con Torm cuando una perturbación en la sala lo llevó a él y a sus guardias a combatir con criaturas demoníacas enviadas por Bafomet a través del portal. Ravengard fue sometido a un ataque psíquico que hizo que su mente contactara con Bafomet y ahora no puede quitarse el yelmo, por lo que sigue enzarzado en una batalla mental con el señor demoníaco. Ravengard está aturrido hasta que se quite el casco, pero mientras siga vivo no se le puede retirar; al menos, todavía no.

Al mismo tiempo que los personajes observan el profundo desasosiego que posee a Ravengard, tres **minotauros** de ojos desorbitados entran por el portal. Cargan a la batalla contra los personajes, pero evitan a Ravengard a causa de la presencia demoníaca que sienten en su interior.

Cualquier personaje que entienda celestial o abisal podrá reconocer algunas de las palabras que salen de los labios de Ravengard. Alterna entre ambos idiomas mientras Torm y Bafomet hablan a través de él. Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Religión) CD 15 revelará que la lucha psíquica que tiene lugar en la mente de Ravengard es entre un poder divino superior y una entidad terrible y demoníaca. Ahora el poder del portal está ligado al yelmo y a Ravengard. La misma prueba revelará también que ningún conjuro sencillo puede romper dicho yugo, pero que un ritual más complejo sí lograría liberar a Ravengard y cerrar el portal, al permitir que el poder de Torm santifique esta zona una vez más.

Los personajes que hablaron con Pherria en la catedral recordarán que ella era una sabia especializada en exorcismos y posesiones y, como tal, podría ser de ayuda.

Tesoro. Al buscar entre los cuerpos de los guardias caídos aparecerán tres *pergaminos de conjuro* húmedos, pero utilizables: *don de lenguas*, *levantar maldición* y *palabra de curación en masa*.

Además del Yelmo de la Visión de Torm, Ravengard lleva puesta una armadura de placas ensangrentada con el blasón del Puño Ardiente. A su espalda cuelga su escudo, también adornado con ese emblema, mientras que su *espada larga +1* yace envainada a su lado.

SALIR DE LA CAPILLA

Una vez los personajes derroten a los minotauros, podrán llevar a Ravengard de vuelta al Salón Alto. Si Gideon no ha sido destruido podría interrogar a los personajes cuando salgan de la capilla o del cementerio. Lee la zona C4 para obtener información sobre cómo interpretar a Gideon.

Cuando este escuche a Ravengard murmurar en abisal, quizá haya que convencerle de que no es una especie de demonio o aliado demoníaco. Una buena explicación sería que Ravengard es en realidad un gran cazador de demonios, que ha atrapado a uno que los personajes planean matar, etcétera, lo que junto a una prueba con éxito de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 15 logrará que Gideon les deje pasar.

HUIR DEL ASEDIO

Cuando los personajes regresen a la catedral del Salón Alto con el gran duque Ravengard a cuestas, podrán consultar con Pherria para encontrar una forma de retirar el Yelmo de la Visión de Torm sin matar a su portador. Hacerlo implica un ritual que los aventureros pueden ayudar a llevar a cabo. Si tiene éxito, Ravengard dejará de estar aturdido y recordará las visiones que experimentó sobre cómo llevar Elturel de vuelta a Faerûn, visiones que desencadenarán algunos recuerdos de Lulu. La almofante ve una forma de salir de esta, pero para ello será necesario que los aventureros abandonen la ciudad y se enfrenten al terrible entorno de Averno.

Los aventureros que deseen abandonar Elturel deberán encontrar una manera de evitar el río Estigio y la hueste de diablos y demonios guerreando bajo la ciudad. Solo entonces podrán llegar al puesto fronterizo de Fuerte Nudillo, donde comienza la siguiente etapa de su aventura (como se describe en el capítulo 3).

REGRESO A LA CATEDRAL

Los personajes pueden regresar a la relativa seguridad que ofrece la catedral del Salón Alto. Si ayudaron a derrotar a los diablos que intentaron conquistar la catedral, el viaje debería transcurrir sin incidentes. En su defecto, para mantener la tensión puedes tirar por encuentros aleatorios en la parte occidental de la ciudad (consulta “Más encuentros en Elturel”, en la página 54). Uno o dos encuentros mientras los personajes protegen al duque Ravengard podrían dar lugar a una partida memorable.

RITUAL DE RESTITUCIÓN

Al volver a la catedral del Salón Alto con Ulder Ravengard, los personajes serán recibidos por Pherria Jynks y el druida Seltern Obranch, que se apresurarán a ayudarlos a llevar al gran duque a un lugar de descanso seguro. Si los aventureros no lograron salvar a los refugiados de la catedral, deberán encontrar un lugar seguro para descansar o seguir adelante sin ayuda. Pueden buscar lugares seguros en el resto de la ciudad, o rastrear a otros supervivientes con habilidades o información útil. Lulu también podría recuperar recuerdos que le permitan saber adónde ir después.

Si los personajes no pudieron descubrir la historia tras el aturdimiento de Ravengard, Pherria puede ayudarlos a resolver el rompecabezas. Cooperando con la acólita, los aventureros (especialmente aquellos competentes en Conocimiento Arcano y Religión) resolverán cómo avanzar. Con el ritual adecuado puede expulsarse la esencia demoníaca entrelazada con la presencia de Torm a través del yelmo.

PREPARATIVOS DEL RITUAL

Pherria describe lo que necesita para el ritual:

- El altar de Torm en la zona S6, frente al que se realizará el ritual, debe ser purificado. En la zona S6 (en la página 61) se describe cómo restaurarlo. Pherria sugiere que los personajes lo rocíen con agua bendita cogida de la fuente en la zona S16.

- Una criatura a 5 pies o menos del altar restaurado debe recitar una oración especial a Torm. Solo dicha oración puede romper la presa que ejerce el mal sobre la mente del gran duque Ulder Ravengard.
- Hace falta un poderoso símbolo de coraje y sacrificio para potenciar el ritual. Pherria sugiere el espadón de la Heroína Desconocida en la zona S15, aunque los personajes pueden usar otro objeto que simbolice el valor y el sacrificio (si te parece oportuno).

CEREMONIA DE LA ORACIÓN

Pherria advierte a los personajes que nunca antes había intentado este ritual en particular, y que deberían estar listos para intervenir y ayudarla; o para combatir las fuerzas del mal que podrían intentar interrumpir el proceso.

Para recitar la oración ritual son necesarios 30 segundos. Pherria se la sabe de memoria, pero otra criatura puede enunciar otra igualmente adecuada si supera una prueba de Inteligencia (Religión) CD 10. Mientras se recita la oración, un personaje debe pasar los siguientes 5 asaltos apoyando suavemente el arma de la Heroína Desconocida sobre el Yelmo de la Visión de Torm. Además, quien sostenga la espada debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 al final de cada uno de sus turnos o sufrirá 10 (3d6) de daño de fuerza.

Inmediatamente después de que el aventurero que sostiene la espada haga su primera tirada de salvación, la poderosa magia del ritual atraerá a los espíritus demoníacos leales a Bafomet, que emergen del yelmo como dos **fuegos fatuos** que intentan interrumpir el ritual atacando a los individuos que están recitando la oración y sosteniendo la espada.

El ritual se completa cuando el personaje que sostiene la espada hace la última tirada de salvación. Los fuegos fatuos son expulsados y Ravengard vuelve en sí.

YELMO DE LA VISIÓN DE TORM

Puedes simplificar el encuentro con Ulder Ravengard permitiendo a los personajes retirar el Yelmo de la Visión de Torm de su cabeza, haciendo que el duque recupere el sentido rápidamente. A partir de ese momento puede hablarles de sus visiones, que les proporcionan la información necesaria y desencadenan los recuerdos de Lulu. Luego puedes dejarles planificar cómo progresar en su misión de salvar Elturel.

Como alternativa, Ravengard puede caer inconsciente cuando le quitan el yelmo, al tiempo que el personaje que lo retira siente una necesidad casi abrumadora de ponérselo. Si algún aventurero lo hace, se sentirá en paz y tendrá visiones de tropas con armaduras relucientes marchando con precisión militar sobre una llanura cubierta de hierba. Instantes después verá grandes grupos de monstruos desfigurados corriendo por un paisaje solado y desgarrando a unos enemigos que no dejan de gritar. El personaje que lleve el yelmo no podrá quitárselo hasta que reciba un conjunto de *bendición* de un adorador de Torm (por ejemplo, Pherria). Mientras tanto, cuando el grupo viaje de regreso a la catedral con el aún inconsciente Ravengard, el personaje que lleve puesto el yelmo experimentará las mismas visiones que estaba teniendo aquel, tal y como se describe en “El camino a seguir” (página 72). Ravengard se despierta al cabo de 1 hora, recuperado de la experiencia.

EL CAMINO A SEGUIR

Con las fuerzas del mal vencidas, el gran duque Ravengard recupera sus facultades y puede contar la historia del viaje espiritual que emprendió mientras llevaba el Yelmo de la Visión de Torm. La deidad le ha mostrado el camino a seguir, pero las visiones estaban nubladas y deformadas por la esencia demoníaca canalizada a través del portal. Ravengard comparte la siguiente información:

- En su viaje espiritual vio a una mujer ensangrentada con armadura (una soldado con los colores y la cimera de Elturel) empuñando una espada larga hecha para un ángel. La sangre fresca brotaba de un feo corte en su mejilla.
- Volando junto a la mujer había un pequeño elefante dorado con alas que batían rápidamente. Si Lulu todavía está con el grupo, Ravengard la identifica como la criatura voladora.
- Mientras un enorme demonio amenazaba con devorar a la mujer, esta hundió la espada en el suelo al tiempo que el elefante alado emitía un sonido de trompeta con su trompa. El demonio fue empujado hacia atrás cuando un palacio de alabastro se erigió alrededor de la espada. El elefante alado huyó y se dirigió al cielo escarlata de Averno, desde donde vio cómo una costra sangrienta brotaba del suelo para engullir al palacio y al enorme demonio.
- El elefante alado huyó y erró delirante antes de toparse con dos extraños humanoides con aspecto de pájaros vestidos con armaduras de retales y parados junto a un extraño vehículo infernal. Las criaturas pajariles iban equipadas con extrañas armas y herramientas.

Mientras Ravengard relata la visión, Lulu recordará haber ayudado a una integrante de los Jinetes Infernales a hundir la *Espada de Zariel* en el suelo y levantar una fortaleza impenetrable a su alrededor. Lulu recordará el nombre de la Jinete Infernal si ese recuerdo ya ha sido desbloqueado (mira la tabla “Los recuerdos de Lulu” en la página 51). Tanto Ravengard como la almofante están convencidos de que la *Espada de Zariel* es la clave para salvar Elturel. Cualquier personaje que se ponga el Yelmo de la Visión de Torm y experimente la visión de Torm siente lo mismo.

Ravengard no recuerda nada más de su visión, pero Lulu agita las alas emocionada en la parte final del relato al recordar que conoció a un par de “personas pajariles” llamadas Chukka y Clonk. Según las descripciones proporcionadas por Lulu y Ravengard, los personajes pueden concluir que Chukka y Clonk son kenkus. Lulu recuerda que los kenkus la llevaron a un desguace llamado Fuerte Nudillo, donde construían y reparaban los vehículos infernales diseñados para moverse rápidamente a través de las devastadas tierras baldías de Averno. La almofante no recuerda quién dirigía el fuerte o qué más criaturas se encontró allí.

Lulu vuela rápidamente a la cima de la catedral y mira el desolado paisaje de Averno bajo Elturel. Después de trompetear ruidosamente, regresa para informar de que puede ver Fuerte Nudillo, y estima que no está a más de diez millas de distancia.

PRÓXIMOS MOVIMIENTOS

Ulder Ravengard insiste en permanecer en Elturel para ayudar a organizar a los supervivientes en la lucha contra los diablos, demonios y muertos vivos que recorren la ciudad. Aunque está dispuesto a morir luchando en defensa de Elturel, les toca a los personajes ayudar a Lulu a encontrar la *Espada de Zariel*.

Si sigue viva, Reya Mantlemorn decide quedarse en Elturel y ayudar a Ravengard a proteger la ciudad, reprimiendo las lágrimas mientras se despiden de los personajes.

SALIR DE ELTUREL

Los personajes inventivos tienen diversas opciones para llegar a la superficie de Averno desde Elturel, pero ninguna está exenta de riesgos.

DESCENSO

Los postes irregulares y las enormes cadenas de hierro infernal que retienen Elturel son la única conexión física entre la ciudad y el suelo. Cada eslabón de la cadena mide 30 pies de largo y 20 de ancho, y está formado por un bucle de hierro infernal soldado de 5 pies de grosor. Consulta el capítulo 5 para obtener más información sobre cómo romper estas cadenas infernales.

Los eslabones de la cadena están cubiertos de púas de hierro de 1 pie de largo que los hacen relativamente fáciles de recorrer. Los postes de hierro infernal que anclan Elturel al suelo también ofrecen numerosos asideros para poder trepar. Si los personajes recorren las cadenas y los postes con cuidado no hacen falta pruebas de característica para evitar caer mientras se trepa por ellas o se desciende por los postes a velocidad normal. Cualquier personaje que intente moverse o trepar más rápido durante un turno debe superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10 o caer.

La magia diabólica de los postes y las cadenas vuelve insoportable el contacto prolongado con ellos. Una vez por minuto, cualquier criatura en contacto con el hierro infernal debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10, sufriendo 10 (3d6) de daño necrótico si se falla, o la mitad si se tiene éxito. Una criatura que falle esta tirada de salvación debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o resbalará por la cadena o poste y caerá.

Cualquier personaje al alcance de una criatura que cae puede agarrarla y devolverla a la cadena si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10 y siempre que dicha criatura sea lo bastante liviana como para que el personaje la lleve.

Las criaturas que caen desde Elturel o de una de las cadenas sufren el daño de la caída y aterrizan en el Estigio (ve a la página 76 para consultar los efectos del río). Quienes caigan de uno de los postes de anclaje sufren daño por la caída y aterrizan en medio de los enfrentamientos entre diablos y demonios, donde son brutalmente asesinados (si sobrevivieron a la caída).

VUELO

Lulu tiene la capacidad de volar, y quizá algún personaje también pueda. Bien por tener alas, o bien acceso a la magia (como un conjuro de volar o una *poción de vuelo*), los personajes capaces de surcar los cielos pueden salir de Elturel fácilmente. Sin embargo, las criaturas voladoras podrían atraer la atención de los diablos y demonios alados en la zona, según te parezca apropiado.

EQUIPO IMPROVISADO

Los jugadores emprendedores y creativos pueden querer que sus personajes encuentren o fabriquen equipo para ayudarles en su descenso. Paracaídas, planeadores y globos aerostáticos son solo algunas ideas extravagantes que podrían tener los jugadores. Si tienen ocurrencias como estas, prepárate para improvisar. Las materias primas para construir tales objetos pueden encontrarse en las tiendas y almacenes de Elturel.

Una vez los personajes hayan reunido los recursos necesarios, puedes decidir las correspondientes pruebas de característica a medida que vayan fabricando su equipo improvisado... y determinar si funciona. Usa las siguientes pautas:

- Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10 permite a un personaje deducir la configuración mecánica de un equipo o dispositivo.
- Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 detecta cualquier error en la construcción.
- Superar una prueba de Destreza CD 10 y ser competente en la herramienta adecuada puede guiar la delicada construcción o ajuste de una pieza de equipo improvisado.

Ten en cuenta cualquier trasfondo o competencia en herramientas que tengan los personajes y que pudieran servir para crear equipo improvisado.

A menos que los aventureros fallen por completo sus pruebas de característica hasta el punto en que fabricar la pieza prevista sea absolutamente imposible, deberías dejar que dicho equipo funcione según lo previsto, aunque no lo haga a la perfección. Para añadir más dramatismo, permite que los personajes lleguen a un lugar seguro y entonces añade una complicación cuando estén a 50 pies del suelo. Pide más pruebas de característica como las anteriores cuando los personajes intenten detectar y solucionar problemas rápidamente, o tiradas de salvación de Destreza si su equipo improvisado falla y los manda hacia el suelo.

BATALLA DE ELTUREL

Las legiones de diablos acampadas a orillas del río Estigio bajo Elturel son las mayores amenazas para los personajes que intentan huir de la ciudad. Los personajes que vuelan, planean o se tiran en globo sobre el asedio pueden evitar el cuerpo principal del ejército diabólico, pero son atacados por las fuerzas de la retaguardia. Adapta el texto de la caja a continuación para describir la escena:

Legiones de diablos acorazados rodean los enormes postes de hierro infernal que anclan Elturel al suelo rocoso. Escuadrones de demonios de hasta diez filas en algunos puntos se lanzan contra las huestes diabólicas. La mayoría de esas tropas abisales son humildes manes y dretchs que mueren rápidamente en vanos intentos por entorpecer a los diablos para que los demonios más fuertes que tienen detrás puedan asestar el golpe final.

Un oscuro río se abre paso a través del desolado paisaje y fluye directamente bajo la ciudad. En él flotan barcazas demoníacas que son asaltadas por escuadrones de diablos alados bajo el mando de un terrorífico diablo de la sima con un yelmo ciego y un estandarte de guerra.

Los demonios y los diablos están demasiado concentrados los unos en los otros como para preocuparse por los aventureros que mantengan las distancias. Los infernales están bajo las órdenes de Lucille, el diablo de la sima más leal a Zariel. Si los personajes llaman su atención, este envía doce diablos espinosos para deshacerse de ellos.

Los aventureros que se lancen al conflicto infernal pueden darse por muertos, pero las circunstancias podrían requerir que uno o más personajes tengan que atravesar sin ser vistos las filas de diablos y las hordas demoníacas. El plan para lograrlo podría incluir la creación de una distracción que desplace la batalla en una dirección diferente, esperar una oleada de demonios (o crear una) que altere el estancamiento lo suficiente como para escabullirse, o disfraces mágicos que permitirían a los personajes hacerse pasar por demonios de algún tipo. Deberías dejar que los planes especialmente inteligentes tengan éxito automáticamente. De lo contrario, puedes pedir pruebas de característica para determinar qué tal se ejecuta un plan; usa las pautas del *Dungeon Master's Guide* para establecer las CD apropiadas. En caso de fracaso total, o de ausencia de planes, los personajes podrían terminar abriéndose paso a espadazos a través de la contienda, lo que no es tarea fácil.


Tesoro. Lucille lleva un yelmo de orden diabólica y un estandarte de guerra de poder infernal (ve al apéndice C para ver las descripciones de estos objetos mágicos), ninguno de los cuales será cedido voluntariamente.

Desarrollo. Los personajes vuelven a encontrarse con Lucille al final de la aventura, cuando regresan para liberar Elturel (lee "Fin de partida en Elturel", en la página 154).

¡AL FUERTE NUDILLO!

En cuanto escapen de Elturel, los aventureros tendrán que iniciar la caminata de diez millas hasta Fuerte Nudillo. Si los personajes se mueven rápida y cuidadosamente, pueden hacer el viaje sin meterse en problemas. Déjales avanzar a nivel 7 antes de comenzar el capítulo 3.





CAPÍTULO 3: AVERNO



UIADOS POR LULU LA ALMOFANTE Y LOS descubrimientos realizados en Elturel, los aventureros atraviesan Averno, la primera capa de los Nueve Infiernos, para recuperar la *Espada de Zariel* y liberar Elturel de sus cadenas. Orientarse por las tierras baldías de Averno puede parecer una tarea difícil pero, afortunadamente, los personajes tienen el mapa que les dio Sylvira Savikas en el capítulo 1. Para obtener más información

sobre cómo usar el mapa desplegable de Averno consulta "Uso del mapa mural" (página 79). Elturel y Fuerte Nudillo no están señalados en el mapa desplegable, ya que la ciudad no estaba presente cuando se dibujó el mapa y el cartógrafo que lo hizo nunca encontró el fortín. Puedes ubicar Elturel en cualquier lugar a lo largo del río Estigio, y Fuerte Nudillo en cualquier sitio en un radio de diez millas de Elturel.

DIRIGIR ESTE CAPÍTULO

Este capítulo empieza describiendo la información que necesitas sobre Averno, para poder dirigir los encuentros y describir las localizaciones que aparecen más adelante.

La historia prosigue donde terminó el capítulo 2: con los personajes embarcados en la misión de salvar Elturel, mientras Ulder Ravengard y Reya Mantlemorn se quedan allí para organizar a los supervivientes y defender la ciudad. Lulu guía a los personajes hasta Fuerte Nudillo, hogar de un par de chatarreros kenkus llamados Chukka y Clonk, que la almofante cree pueden ser de ayuda. Maníaca Maggie, la saga de la noche que dirige el fuerte,

supervisa la construcción y reparación de máquinas de guerra infernales. Si los personajes deciden hacer un trato con ella podrían adquirir alguno de estos vehículos. Maníaca Maggie también puede ayudar a Lulu a desbloquear algunos recuerdos olvidados.

Desde Fuerte Nudillo, Lulu guía a los personajes al lugar donde cree que está oculta la *Espada de Zariel*: la Colina de Haruman. Allí se encuentran con Jander Sunstar, un vampiro con cierta información. También conocerán al torturador de Jander: Haruman, un Jinete Infernal caído y uno de los generales infernales de Zariel. Por último, Lulu se dará cuenta de que cometió un grave error y condujo a los personajes al lugar equivocado. Así que sugiere dos posibles caminos a seguir: la Senda de los Demonios y la Senda de los Diablos. Cada senda pasa por una serie de localizaciones en Averno que los personajes deberán visitar en orden para descubrir dónde está escondida la *Espada de Zariel*.

En cualquier momento durante su exploración de Averno, los aventureros y Lulu pueden toparse con el Emporio Errante, un mercado que vaga por este plano sobre las espaldas de gigantescas máquinas de guerra infernales. El Emporio Errante es un buen lugar para que los personajes descansen y reúnan suministros que de otro modo serían difíciles de encontrar en Averno.

Al final de este capítulo, los aventureros descubrirán que la *Espada de Zariel* está escondida en un lugar llamado la Ciudadela Sangrante. Si Lulu sigue viva, les ayudará a llegar. Consulta el capítulo 4 para obtener más detalles sobre la Ciudadela Sangrante.

¿QUÉ ES AVERNO?

Averno conforma la primera línea en la gran confrontación conocida como la Guerra de la Sangre entre las fuerzas malvadas del caos y de la ley. Los demonios del Abismo usan el río Estigio para entrar en Averno, donde se lanzan contra legiones infernales de diablos.

Pero Averno no siempre fue el campo de batalla condenado y devastado por la guerra que es hoy. Hace mucho tiempo fue un plano de exuberantes jardines y bucólica belleza creado por Asmodeo para tentar a los mortales. La intrusión del río Estigio seguida de olas interminables de demonios esclavistas destruyeron este paraíso, dejando capas y capas de huesos, ruinas y máquinas de guerra destrozadas. El páramo de Averno está salpicado de restos diminutos de su belleza perdida, pedazos de ciudades robadas de otros planos, evidencias de ejércitos celestiales destruidos y tumbas de antiguos viajeros.

Averno no es expresamente un lugar para el castigo de las almas malvadas, sino que representa un “nivel posterior” para esas almas tras el fin de sus retorcidas vidas mortales. Los Nueve Infernos permiten a las almas existir en una forma concentrada donde aprovechar su cautiverio espiritual para expresar sus siniestros deseos, como la crueldad,

la avaricia, la necesidad de dominar, el ansia de poder y la ambición incontrolada. El infierno ofrece una eternidad de satisfacción, desde los deseos más insignificantes hasta los siete pecados capitales. Cada fragmento de maldad se usa en los Nueve Infernos, y cada capa está de algún modo especializada para acomodar y explotar los vicios y debilidades de los mortales. Los diablos de Averno buscan aprovecharse del orgullo y de la ira, prometiendo a los agraviados, los enfurecidos y los egoístas el poder para cumplir sus obsesiones más oscuras. Sin embargo, esta satisfacción tiene un precio.

Quien entre en Averno encontrará un campo de batalla diferente a cualquier otro lugar de la existencia. Las evidencias de antiguas masacres, como los restos de enormes máquinas de guerra y campos de huesos blanqueados, se extienden hasta el horizonte. Y, en medio de todo, el río Estigio se abre paso a través del plano mientras cúmulos de demonios y diablos se pelean a lo largo de sus fétidas orillas.

La mayoría de los diablos en Averno sirven a Zariel, aunque otros Amos de los Nueve envían fuerzas hasta aquí para ayudar a repeler a los invasores demoníacos. Los diablos que no son parte de las legiones de Zariel sirven como emisarios de las otras capas o como espías para los archidiablos en busca de signos de debilidad que poder explotar para desarrollar sus sueños de poder.

FUERTE NUDILLO

Para personajes de nivel 7

Los aventureros interrogan a Chukka y Clonk, un par de chatarreros kenkus. Una saga de la noche llamada Maníaca Maggie dirige este puesto fronterizo, donde supervisa la construcción y reparación de máquinas de guerra infernales.

COLINA DE HARUMAN

Para personajes de nivel 7

Después de que Maníaca Maggie ayude a restaurar algunos recuerdos de Lulu, la almofante lleva a los aventureros a donde cree que está la Ciudadela Sangrante, pero termina en la Colina de Haruman, un lugar de gran maldad.

EL EMPORIO ERRANTE

Para personajes de nivel 7 y superior

Este mercado itinerante visita todos los rincones de Averno. Los personajes que se topen con el Emporio Errante pueden descansar, intercambiar productos y cenar en un restaurante dirigido por un rakshasa llamado Mahadi.

NIDO DE INFERNAVISPAS

Para personajes de nivel 7

Tras un ataque de infernavispas en la cima de la Colina de Haruman, los aventureros deben rescatar a Lulu cuando esta es secuestrada y llevada a uno de los nidos.

SENDA DE LOS DEMONIOS

Para personajes de niveles 8–10

Si los aventureros eligen este camino para encontrar la *Espada de Zariel*, una serie de encuentros los lleva hasta el señor demoníaco Kostchtchie y una confrontación con Olanthius, un Jinete Infernal caído.

SENDA DE LOS DIABLOS

Para personajes de niveles 8–10

Si los aventureros eligen este camino para encontrar la *Espada de Zariel*, una serie de encuentros los lleva hasta Bel, el diablo de la cima que gobernaba Averno antes de que Zariel lo destronara. Bel los ayuda por un precio.

DIAGRAMA 3.1: DIAGRAMA DE FLUJO DEL CAPÍTULO

VISITANTES DE AVERNO

De vez en cuando llegan viajeros extraplanares a Averno. Dichos visitantes incluyen oportunistas que buscan enriquecerse comerciando con armas y armaduras, magos dementes deseosos de probar sus últimos conjuros, clérigos en misiones de sus dioses, cazadores de tesoros en busca de artefactos perdidos, comerciantes de mirada sombría que mercadean con esclavos, contrabandistas de *monedas de alma* y eruditos que buscan información de primera mano sobre las intrigas de los reinos diabólicos. Los aventureros vienen aquí para negociar con poderosos infernales, entrometerse en la Guerra de la Sangre y liberar a las pobres almas atrapadas en los Nueve Infernos.

LA GUERRA DE ZARIEL

A llevar Elturel a Averno y tener prácticamente del cuello Puerta de Baldur, Zariel pretende capturar a tantos mortales malvados como pueda para convertirlos en diablos y aumentar las filas de sus legiones, menguadas en la batalla. A través de Thavus Kreeg, Zariel encontró una manera de explotar la credula naturaleza de los mortales apelando a su necesidad de seguir a un líder que exhiba poder espiritual. Por culpa de Kreeg, los residentes de Elturel están obligados por el Credo Firme a luchar y morir por Zariel en su guerra interminable.

LA LUCHA DE ZARIEL

En cierta forma, Zariel es una joya en la corona de Asmodeo: una antigua ángel, ahora archidiabla, a su servicio infernal. Dado su origen, Zariel tiene más cuota de diablos de la normal conspirando para derrocarla, el primero de los cuales es Bel, el diablo de la sima al que reemplazó. Por decreto de Asmodeo, Bel sirve ahora a Zariel como asesor, aunque no se soportan.

A pesar del conflicto entre las filas diabólicas, Zariel dirige con mano dura e inspira terror en sus legiones. El castigo contra quienes intentan traicionarla es rápido y terrible.

BATALLANDO POR ALMAS

Las almas son la mercancía más valorada en los Nueve Infernos. La Guerra de la Sangre hipoteca los ejércitos de Zariel, así que debe asegurarse una fuente de almas para recambios. Con este fin, Zariel busca malvados en los reinos mortales que pueden entregarle más almas.

ORDEN INFERNAL DE BATALLA

Mientras que los demonios atacan en multitudes desorganizadas, confiando en la conmoción y en efectivos abrumadores para salir victoriosos, los diablos se organizan en unidades básicas llamadas legiones. Cada legión se compone de mil diablos organizados de la siguiente manera:

- 1 legión = 10 cohortes, comandadas por un legado.
- 1 cohorte = 10 lanzas, comandadas por un signifiante.
- 1 lanza = 10 diablos, comandados por un optio.

Filas de miserables lémures y nupperibos componen la base de lo más bajo de las legiones, mientras que los diablos barbados y los merregons constituyen el grueso de las legiones regulares. Cada legión tiene un nombre único, que normalmente denota su propósito y designación numérica. Algunos ejemplos serían:

- 5.ª legión de Infantería, "Absolución Infernal".
- 13.ª legión de caballería, "Furia de Bel".
- 47.ª legión de restos, "Despojos Lamentables".

Debido a que los diablos no pueden salir de Averno libremente y pisar el Plano Material, tienen que confiar en secuaces, como sectarios y magos malvados, que puedan contactarlos y seguir sus órdenes a cambio de riqueza y poder. Un selecto grupo de diablos y seguidores mortales que buscan causar conflictos y desestabilizar comunidades armoniosas sirven como principales corruptores de Zariel. Al financiar grupos malvados, fabricar y distribuir armas y provocar actos aleatorios de violencia en nombre de algún enemigo para encender la chispa de la guerra, los diablos aumentan la capacidad de los mortales para cometer actos malvados, corrompiendo almas a miles y asegurando así que sus legiones rebosan de soldados diabólicos para la Guerra de la Sangre.

EL YUGO DEL MAL

Bajo la presión constante del Abismo y de sus compañeros infernales, Zariel y sus vasallos de alto rango trabajan para mantener a sus ejércitos constantemente en la pelea. Sin embargo, la ira y el orgullo de Zariel tienen límites, lo que le ofrece una oportunidad de redención. De cierta manera retorcida, Zariel hizo realidad su sueño como ángel: luchar cara a cara contra las hordas demoníacas en la Guerra de Sangre. Pero la carga es pesada y, si surgiera la oportunidad, podría convencerse a Zariel de que lo dejara de lado, liberara Elturel y volviera a la luz con una nueva perspectiva.

CARACTERÍSTICAS DE AVERNO

El infierno de Averno se asienta bajo horrendas nubes que oscurecen la bóveda del cielo, hendida por algún que otro meteoro antes de estamparse contra el suelo. La luz ambiental mana continuamente por debajo de la línea del horizonte, como generada por nueve soles en su ocaso, aunque no hay cuerpos celestes reales en el cielo; ni sol, ni lunas, ni estrellas. Este crepúsculo constante dificulta a los habitantes de Averno registrar el paso del tiempo.

La atmósfera apesta a azufre y alquitrán ardiente, y ráfagas de viento abrasador aúllan por todo el infierno y raspan la tierra que lo sustenta. A veces, estos vientos se arremolinan en inmensas tormentas de arena que pueden arrancar la carne del hueso y sumirlo todo en la oscuridad.

Moscas mordientes, infernavispas y estirges chupa-sangre rondan por el aire en busca de cualquier fuente de sangre para alimentarse. Algunos enjambres pueden ser tan numerosos que oscurecen el cielo y ensordecen los oídos con el zumbido de sus alas. En tierra, bandas errantes de nupperibos (descartes ciegos e hinchados de los condenados) se desplazan a miles, como pantanos vivientes de carne gembunda en una agónica búsqueda de alimento. Campos de huesos, arenas movedizas, pozos efervescentes de alquitrán, lagos de lava, cañones de almas lastimeras y salinas hechas con las lágrimas de los condenados esperan a quienes vagan por este paisaje infernal.

EL RÍO ESTIGIO

El río Estigio atraviesa los Planos Inferiores, frustrando cada intento de cartografiarlo o predecir su curso. Perderse en el Estigio mientras se navega no es el único peligro que este río presenta; el mero hecho de probar o tocar sus aguas puede destruir el intelecto y la personalidad de una criatura, así como despojarla de sus recuerdos. Ciertos demonios son inmunes a los efectos del río, pero la mayoría de las criaturas no tienen defensa contra él.

A menos que sea inmune a estos efectos, una criatura que beba del Estigio o se meta en él será objeto de un conjuro de *romper la mente* (salvación CD 20). Tendrá que repetir la tirada de salvación siempre que empiece su turno en el río, hasta que la falle. Una criatura afectada por el *romper la mente* puede beber del Estigio y nadar en sus aguas sin sufrir ningún efecto perjudicial adicional.

Si una criatura falla su tirada de salvación y permanece bajo el efecto del conjuro durante 30 días consecutivos, el efecto se vuelve permanente (sin salvación) y la criatura pierde todos sus recuerdos, convirtiéndose en un cascarón casi sin mente de su antiguo yo. Llegados a ese punto, nada menos que un conjuro de *deseo* o una intervención divina pueden deshacer el efecto.

El agua recogida del río Estigio pierde su potencia después de 24 horas, convirtiéndose en un líquido inofensivo y de mal sabor. Sin embargo, arcanaloths, sagas de la noche y otras criaturas caídas podrían conocer rituales capaces de prolongar la potencia del agua, según te convenga.

ALTERACIONES DE LA MAGIA

Averno es la entrada a los Nueve Infiernos, un campo de batalla bañado de energía sobrenatural. Aquí la magia de la Urdimbre funciona de forma distinta, manifestándose de maneras inusuales.

MODIFICACIONES COSMÉTICAS DE LOS CONJUROS

Si lo ves apropiado, un conjuro podría modificarse cosméticamente para acentuar la naturaleza corruptora de Averno. Aquí tienes algunos ejemplos:

Encontrar el camino. Aparece un **diablillo** que guía al taururgo a regañadientes hasta la ubicación deseada sin parar de quejarse, desapareciendo en cuanto se llega al destino o finaliza el conjuro.

Encontrar familiar. El familiar es un **diablillo**.

Enlace telepático de Rary. Los personajes unidos por el conjuro pueden escuchar tenues susurros infernales de fondo, aunque no logran entender lo que dicen.

Hallar corcel. El corcel es una **pesadilla**.

Mano de Bigby. La mano conjurada es una garra diabólica.

Mano de mago. La mano convocada tiene forma de garra.

Nube de oscurecimiento. Rostros lastimeros aparecen y desaparecen en la amarillenta niebla con olor a azufre.

Repreñón infernal. Carcajadas de diablillos acompañan al fuego desatado por este conjuro.

COMUNICACIÓN TELEPÁTICA

Los archidiablos pueden espiar lo que se dice mediante conjuros de comunicación, como *mensaje* y *recado*, que se envíen desde los Nueve Infiernos o en su interior. Por ello, quienes participan en la comunicación telepática siempre tienen la sensación de que están siendo escuchados u observados por alguna presencia infernal, incluso si no hay ningún archidiablo espiándoles a escondidas.

Las comunicaciones telepáticas a través de objetos mágicos como *piedras mensajeras* o un *yelmo de telepatía* pueden ser igualmente escuchadas por un archidiablo. La comunicación mediante un *búho de serpiente*, un *orbe de los dragones* o un arma inteligente en Averno también corre el riesgo de ser escuchada. Los *anillos de escudo mental* funcionan igual en Averno que en cualquier otro plano y son objetos muy valiosos en los Nueve Infiernos, codiciados por todos los diablos para evitar las inquisitivas mentes de sus amos.



ICOR DEMONÍACO

El icor demoníaco es lo que queda de un demonio después de morir. Es una reducción de sangre demoníaca, vísceras y fluidos corporales con la consistencia y el olor de la bilis.

En Averno perecen tantos demonios que su icor forma charcos y pequeños lagos. Aunque es inofensivo en la mayoría de los planos de existencia, en los planos inferiores puede deformar criaturas. Los diablos y otros seres han encontrado maneras de usar el icor demoníaco en rituales y para mejorar el rendimiento de las máquinas de guerra infernales (como se describe en el apéndice B).

Cuando una criatura entra en contacto directo con el icor demoníaco en Averno, tiene que hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10. Demonios, cienos, plantas y muertos vivos tienen éxito en la tirada automáticamente. Si se falla la salvación, la criatura resulta deformada mágicamente por el icor según determina una tirada en la tabla "Desfiguración de la carne". Un conjuro que elimine una maldición finaliza todos los efectos de deformación relacionados con el icor en una criatura.

ARMAS RECUBIERTAS DE ICOR

El icor demoníaco es lo suficientemente pegajoso como para adherirse a la mayoría de las armas. Una criatura que sufra daño de un arma cubierta con icor demoníaco en Averno sufre una transformación de deformación de la carne si falla su tirada de salvación (como se describió anteriormente). Una vez impacta por primera vez a un objetivo, el arma deja de estar recubierta de icor.

COMIDA Y BEBIDA

Las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para forrajear en Averno se hacen con desventaja. Hay agua, pero sabe fatal y es difícil de encontrar. También puede encontrarse comida, pero la flora y la fauna tienen un sabor repugnante, independientemente de cómo se preparen. Incluso las raciones traídas a Averno tienen un sabor amargo y a ceniza.

DESCANSOS EN AVERNO

No hay "días" o "noches" en Averno, pero sigue siendo posible registrar el tiempo en incrementos de una hora. Por tanto, los personajes pueden hacer descansos largos y cortos con normalidad.

COMERCIO

Cuando se trata de las almas de los mortales, los Nueve Infernos siempre están abiertos a negociar. En Averno el negocio es la guerra, para garantizar que las líneas del frente en la Guerra de la Sangre son abastecidas continuamente con nuevas tropas, armas, armaduras y máquinas de guerra. Los principales motores de este comercio infernal son los tesoros y las monedas de alma.

El tesoro solo es valioso para los diablos por su eficacia para tentar y retorcer a los mortales (humanos en particular) y llevarlos a vidas corruptas, lo que acaba desembocando en la pérdida de sus almas. Debido a que el oro se ha utilizado durante milenios en los Nueve Infernos, los aventureros pueden encontrar monedas de oro de civilizaciones largo tiempo perdidas.

La plata es dañina para los diablos. No obstante, estos pueden proporcionársela a quienes deseen eliminar a sus rivales.

DESFIGURACIÓN DE LA CARNE

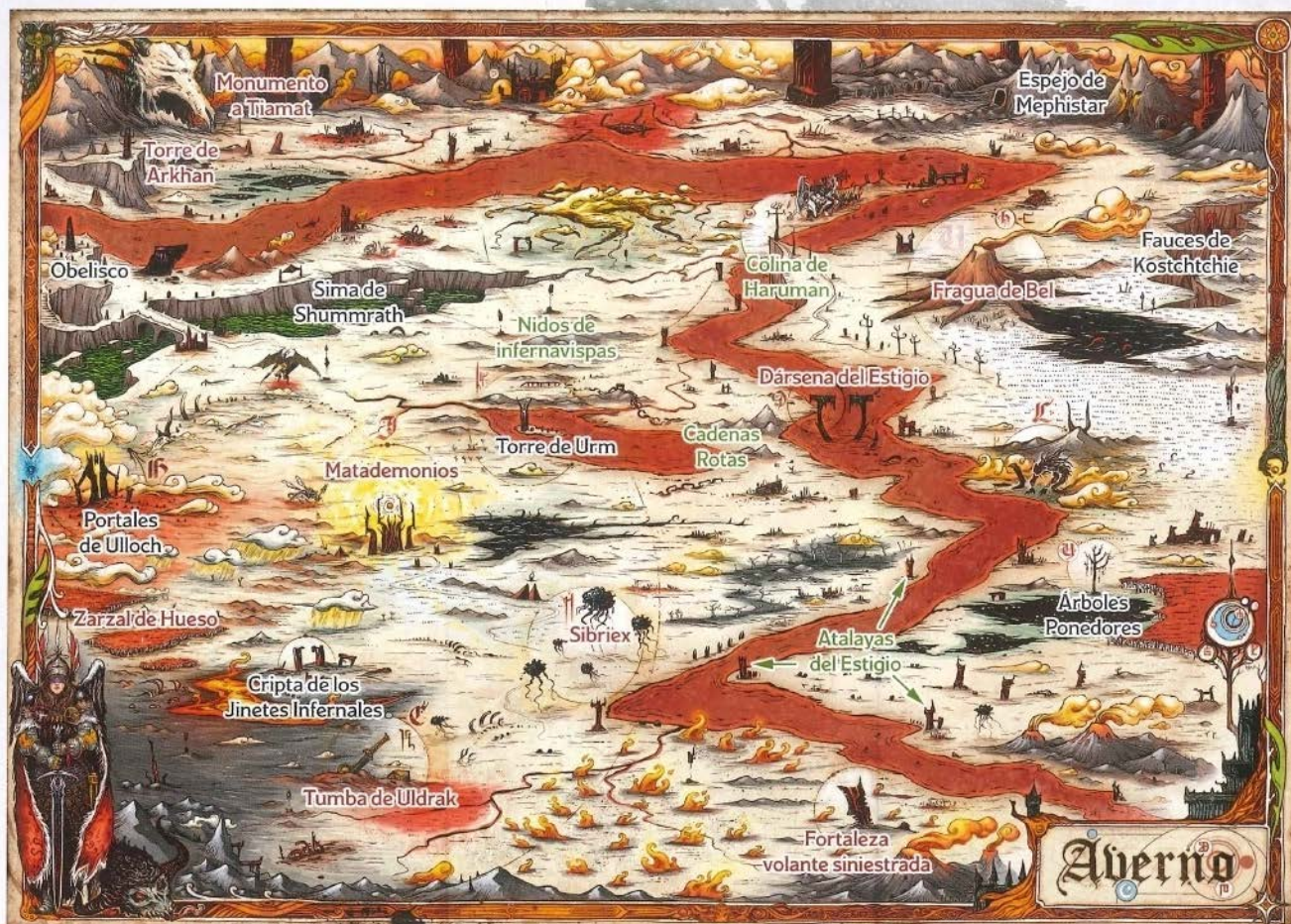
d100	Efecto
01-05	El color del cabello, los ojos y la piel del objetivo se vuelve azul, rojo, amarillo o con patrones de colores.
06-10	Los ojos del objetivo se le salen de la cabeza gracias a unos pedúnculos oculares.
11-15	Las manos del objetivo desarrollan garras, que pueden usarse como dagas.
16-20	Una de las piernas del objetivo crece más que la otra, reduciendo su velocidad caminando en 10 pies.
21-25	Los ojos del objetivo se convierten en linternas que, al abrirse, arrojan un cono de luz tenue de 15 pies.
26-30	Un par de alas, plumosas o coriáceas, brotan de la espalda del objetivo, lo que le otorgan una velocidad volando de 30 pies.
31-35	Las orejas del objetivo se desprenden de su cabeza y se escabullen; el objetivo queda ensordecido.
36-40	Dos dientes del objetivo se convierten en colmillos enormes.
41-45	La piel del objetivo se llena de costras, lo que le otorga un bonificador de +1 a la CA, pero reduce su Carisma en 2 (a un mínimo de 1).
46-50	Los brazos y piernas del objetivo cambian de sitio, impidiéndole moverse a menos que se arrastre.
51-55	Los brazos del objetivo se convierten en tentáculos con los dedos en los extremos, lo que aumenta su alcance en 5 pies.
56-60	Las piernas del objetivo se vuelven increíblemente largas y elásticas, aumentando su velocidad caminando en 10 pies.
61-65	Al objetivo le crece una cola en forma de látigo que puede usar como tal.
66-70	Los ojos del objetivo se vuelven negros y obtiene visión en la oscuridad con un alcance de 120 pies.
71-75	El objetivo se hincha, triplicando su peso.
76-80	El objetivo se vuelve delgado y esquelético, reduciendo su peso a la mitad.
81-85	El tamaño de la cabeza del objetivo se duplica.
86-90	Las orejas del objetivo se convierten en alas, lo que le da una velocidad volando de 5 pies.
91-95	El cuerpo del objetivo se vuelve inusualmente frágil, por lo que adquiere vulnerabilidad al daño contundente, cortante y perforante.
96-00	Al objetivo le crece otra cabeza, lo que le proporciona ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizado, asustado o aturdido.

REGLAS OPCIONALES

Aquí tienes algunas reglas opcionales que puedes usar para reforzar la sensación de estar aventurándose en Averno.

SALVACIONES CONTRA MUERTE EN EL MERCADILLO

Cada vez que un personaje falla una tirada de salvación contra muerte en los Nueve Infernos, un archidiablo puede contactarle telepáticamente y ofrecerle su ayuda. El aventurero debe aceptar hacer un encargo para él más adelante. La naturaleza de esa tarea no se revela hasta que el personaje acepta los términos; si está de acuerdo con el trato, sacará un 20 automáticamente en su próxima salvación contra muerte. Al mismo tiempo, el personaje caerá bajo el efecto de un conjuro de *geas* (no se permite tirada



MAPA 3.1: AVERNO

de salvación). Si este conjuro termina prematuramente, los puntos de golpe del aventurero se reducen a 0 inmediatamente y estará agonizando.

La tarea que el personaje debe completar suele ser simple y directa, y siempre en beneficio del archidiablo que cerró el trato. Algunas tareas de ejemplo serían entregar una *moneda de alma* a uno de los secuaces del archidiablo, negarse a ayudar a alguien que el personaje está destinado a conocer en el futuro o destruir algo que el archidiablo aborrezca (como un símbolo sagrado).

CANSANCIO

La combinación de calor opresivo y malevolencia sobrenatural de Averno pesa sobre los cuerpos y las almas de quienes no son malvados. Para una criatura no malvada transitar por Averno es como una marcha forzada, y debe hacer una tirada de salvación de Constitución tras cada hora de viaje. La CD es $10 + 1$ por cada hora de viaje. Si falla la tirada, la criatura sufre un nivel de cansancio.

UN MAL PENETRANTE

El mal invade los Nueve Infiernos, y los visitantes de este plano sienten su influencia. Un visitante que no sea malvado debe hacer una tirada de Salvación de Sabiduría CD 10 al final de cada descanso largo realizado en este plano. Si se falla, su alineamiento cambia a *legal malvado*. El cambio se vuelve permanente si la criatura no abandona el plano antes de 1d4 días. Si lo hace, su alineamiento vuelve a la normalidad después de pasar un día en un plano que no sea los Nueve Infiernos. Lanzar el conjuro de *disipar el bien y el mal* a la criatura también restaura su alineamiento original.

USO DEL MAPA MURAL

El mapa desplegable muestra una región de Averno, un páramo de proporciones mareantes que ha sido deformado por eones de invasión demoníaca. Los viajeros se enfrentan a un infierno que desorienta los sentidos y desafía los intentos de cartografiarlo con precisión.

Los métodos cartográficos estándar son inútiles, ya que resulta imposible medir las distancias en Averno, y a veces las ubicaciones cambian de forma sobrenatural. Así pues, el mapa muestra impresiones gráficas de localizaciones que solo dan indicios de las distancias que las separan. En ningún caso es algo que pueda o deba tomarse literalmente.

No hay ninguna escala en el mapa, y la ubicación de los lugares se basa en los recuerdos de un cartógrafo audaz,

CARTOGRAFIAR AVERNO

Celestiales y señores demoníacos por igual anhelan un mapa funcional de Averno, pero los intentos de cartografiarlo han fallado sistemáticamente.

Si un personaje lo intenta, la locura hace acto de presencia: después de cada sesión de cartografiado, el personaje debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 15; si falla, contraerá una forma aleatoria de locura que se determina tirando en la tabla "Locura a corto plazo" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*. Si el personaje falla esta tirada de salvación por segunda vez, tira en la tabla "Locura a largo plazo". Si el personaje falla por tercera vez, tira en la tabla "Locura indefinida".

pero demente. Es imposible determinar las distancias y los tiempos de viaje entre localizaciones estudiándolo, y pueden cambiar en cada viaje según te convenga. Tus jugadores nunca deberían tener la sensación de comprender la geografía de Averno, lo que proporcionará una impresión de inestabilidad y desorientación mientras recorren el infierno.

El mapa desplegable está plagado de imágenes extrañas y tiene una iconografía única. Estas son las impresiones artísticas del cartógrafo de Averno, y la mayor parte de sus significados siguen siendo un misterio. Mientras exploran Averno, los aventureros descubren una propiedad peculiar del mapa: ¡habla! Cada vez que llegan a uno de los lugares descritos en este capítulo, la voz del cartógrafo surge del mapa para revelar una pista. El mapa solo habla para pronunciar sus pistas, por lo que los personajes no pueden consultarlo ni entablar conversación. Las demenciales divagaciones del cartógrafo preceden a la descripción de cada ubicación de la aventura señalada en el mapa. Si se le pregunta acerca de un lugar no dibujado en él, el cartógrafo murmura incoherencias, grita como un loco o lloriquea de desesperación.

TRAZAR UN RUMBO

Usar el mapa para trazar una ruta de una ubicación a otra es poco fiable, como mínimo. Ayuda que los personajes hayan visitado un destino previamente, pero ni siquiera eso garantiza que terminarán donde pretendían.

Cuando se trace un rumbo a través de Averno, pregunta al jugador cuyo personaje hace de guía que tire dos dados:

- Tira 2d4 si los aventureros viajan a un destino no visitado señalado en el mapa.
- Tira 2d8 si los personajes vuelven a un destino que han visitado anteriormente.
- Tira 2d10 si un guía nativo está orientando a los personajes a su destino.

Si las tiradas de ambos dados no coinciden, los personajes llegan a su destino según lo previsto. Si los dados coinciden, acaban en otro sitio: elige algún otro lugar.

ZONAS DE FUERTE NUDILLO

La característica principal del fuerte es su colina en forma de mano, entre cuyos dedos hay unas cuevas donde Maníaca Maggie supervisa las reparaciones de varias máquinas de guerra infernales (ve al apéndice B para ver sus reglas y perfiles). Alrededor de esta colina hay un anillo de escombros que hace las veces de muralla rudimentaria. Tiene 15 pies de grosor, una altura media de 20 pies, y le han construido una destartalada garita (lee "Entrar en el fuerte", en la página 81). Uno de los gorros rojos que lo vigilan se encuentra junto a un gong de hierro que puede golpearse para avisar de un ataque inminente. Tras la garita hay una galería de 15 pies de alto y 20 de ancho. En caso de que se produzca un ataque, puede deslizarse una pared de chatarra sobre rodillos frente a la galería.

Dentro de la muralla que rodea la colina hay casuchas hechas de basura y chatarra. Estas construcciones no contienen casi nada salvo algunos catres, ya que solo los kenkus necesitan comer, beber y dormir. Se usan cuando los miembros de la banda de Maníaca Maggie precisan de intimidad. En medio de las chozas se encuentran los restos robados de varias máquinas de guerra infernales que han vaciado para recambios.

FUERTE NUDILLO

Después de abandonar Elturel, los aventureros se dirigen a Fuerte Nudillo, una fortaleza y desguace en el borde de una desolada extensión de Averno devastada por bandas rivales de chatarreros. Fuerte Nudillo no aparece en el mapa desplegable de Averno, ya que el cartógrafo nunca encontró o visitó este lugar.

Fuerte Nudillo proporciona refugio a una banda de saqueadores del páramo llamada los Nudillos, y sirve como garaje donde construyen y reparan máquinas de guerra infernales. Los Nudillos obedecen a Maníaca Maggie, una saga de la noche señora de la guerra que tiene un acuerdo con Zariel: la archiduquesa de Averno deja Fuerte Nudillo en paz mientras Maníaca Maggie mantenga a raya a los demás caudillos de la zona.

Lulu cree que los kenkus de las visiones residen en el fuerte y podrían ayudar, lo que es parcialmente cierto. Pueden llevar a Lulu y a los personajes ante Maníaca Maggie, quien a su vez puede proporcionarles apoyo.

LLEGADA AL FUERTE

Cuando los personajes divisen Fuerte Nudillo, describe la ubicación de la siguiente manera:

Veis un recinto amurallado sobre una meseta baja que se alza en un paisaje lleno de cráteres. En el centro de la instalación hay una colina rocosa de color óxido con aspecto de mano arañando la tierra y con huecos entre los dedos. Un muro irregular hecho de piedras, huesos y chatarra de metal rodea la colina en forma de mano. Otros puntos destacados visibles desde esta distancia incluyen una garita sobre la que hay media docena de pequeñas figuras vigilantes.

Cuando los personajes estén listos para acercarse a la fortaleza, lee "Entrar en el fuerte", a continuación. Sin embargo, antes revisa el siguiente resumen sobre cómo explotar las posibilidades de esta escena al máximo.

DIRECCIÓN DEL FUERTE

En esta parte de la aventura los personajes deben pisar con cuidado, pues se encuentran en el entorno social de una saga de la noche y su cuadro de enloquecidos seguidores.

Esta escena gira en torno a un factor esencial en cualquier negociación: la influencia. Maníaca Maggie posee varias cosas que podrían ser útiles a los personajes, incluyendo máquinas de guerra infernales, provisiones, refugio temporal e información. Y ellos tienen algo que ella desea enormemente: los recuerdos de Lulu.

Una forma de dirigir un encuentro social complejo como este es imaginar una escala del 1 al 10, donde 1 representa el peor resultado posible y 10 el mejor. Los personajes comienzan en 5 y, a medida que avanzan por la escena, pueden subir o bajar la escala. Las interacciones positivas y provechosas los elevan en la escala, y los intercambios antagónicos u hostiles les hacen descender tanto como te parezca oportuno; dónde acaben determina las consecuencias del encuentro. Por ejemplo, si los personajes terminan en el 10 de la escala, obtienen todo lo que quieren de Maníaca Maggie: uno o más vehículos para acelerar el viaje por Averno, toda la información que necesitan, obsequios monetarios o mágicos y provisiones. Si terminan en el 1 de la escala, enfurecen a Maníaca Maggie y no consiguen nada; incluso podrían tener que combatir para salir de



Fuerte Nudillo. Mientras los personajes puedan seguir avanzando, un fracaso espectacular podría ser tan memorable como un éxito.

Las siguientes secciones detallan los PNJ y criaturas importantes dentro de Forte Nudillo. En estas descripciones se incluyen las personalidades y los objetivos de los PNJ, así como lo que tienen que ofrecer a los aventureros. Las descripciones también te permiten decidir cómo pueden los personajes ganar influencia en las negociaciones y obtener lo que quieren o necesitan.

Usa la escala del 1 al 10 como barómetro para calificar el éxito general de los aventureros en su relación con el extraño, intrigante y peligroso mundo de Maníaca Maggie y los Nudillos. Deja que las decisiones, intuiciones, conocimientos, interpretación, éxitos y fracasos de los personajes los lleve arriba o abajo de la escala, según consideres.

ENTRAR EN EL FUERTE

La garita sirve como entrada a Forte Nudillo. Seis **gorros rojos** (tienes su perfil en la página 233) montan guardia encima. Mientras los personajes se aproximan, un gorro rojo les pide a gritos la contraseña. Pasados unos momentos, otro gorro rojo dice: “¡No tenemos contraseña!” Todos los vigilantes se parten de risa.

Luego hacen pasar a los personajes un rato difícil al pedirles hacer todo tipo de cosas ridículas para poder entrar. Al cabo de unos minutos, cuando los personajes se hartan de tonterías, los gorros rojos les dicen que dejen de comportarse como idiotas y pasen.

AVISTAMIENTO DE LOS KENKUS

Cuando los personajes entran, ven la siguiente escena dentro de la fortaleza:

El área dentro de la muralla está llena de basura y partes mecánicas, algunas ensambladas de forma similar a un vehículo. Las estructuras destartadas, construidas a partir de la misma basura que el exterior, proporcionan refugio.

Un pelotón de pequeñas criaturas feéricas se pasea por la zona, todas con pinta de gnomos salvajes. Varios lucen altos gorros rojos, algunos de los cuales gotean un icor repugnante.

Un par de kenkus examinan uno de los extraños vehículos e intercambian agudos graznidos. Estos kenkus llevan un abanico de extrañas herramientas. Cuando os ven, se giran y os contemplan asombrados.

Los kenkus Chukka y Clonk reconocen a Lulu al instante, pues ya se habían visto antes. Antes de que los personajes puedan actuar, Clonk les grazna:

Uno de los kenkus hace gestos en vuestra dirección como para pedirlos que os quedéis donde estáis. “¡Menudo negocio! ¡La paciencia es una virtud! ¡No puedo hacer esperar a la jefa!” Y corre hacia una de las estructuras de chatarra.

Momentos después regresa, guiando a una criatura alta que lleva un atuendo largo y andrajoso cubierto de barro, sangre, moho y cosas peores. Al acercarse, los ojos de la saga parecen moverse cada uno por su cuenta, parcialmente cubiertos por su cabello castaño y desgredado. Descansando en cada hombro tiene unos cuervos de ojos rojos que os examinan. Detrás de ella camina con dificultad, cojeando y gimiendo, una criatura corpulenta hecha de distintas partes diabólicas.

Entonces los ojos de la saga se concentran intensamente en vuestro grupo, y concretamente en Lulu. —¡Dios mío!— croa la saga, con la saliva goteando de su boca—. ¿Dónde encontrasteis semejante tesoro?

Los personajes pueden explicar sus problemas, y Maníaca Maggie puede ofrecer desbloquear los recuerdos de Lulu, hablándoles con alegría de la posible relación de Lulu con Zariel. Sin embargo, antes de hacer esto, Maníaca Maggie dice a los personajes que necesita reunir suministros para el ritual de desbloqueo de la memoria. Esto les brinda la oportunidad de interactuar con los otros miembros de la pandilla de Maníaca Maggie y ganarse su confianza, según se menciona a continuación, en sus descripciones individuales.



MANÍACA MAGGIE
Y MICKEY

MANÍACA MAGGIE

Mientras la atención de Zariel está centrada en la Guerra de la Sangre, los ambiciosos señores de la guerra de los yermos de Averno reúnen bandas fuertemente armadas y lideran grupos de máquinas de guerra infernales en brutales batallas para hacerse con sangrientos feudos. Maníaca Maggie es una de esos señores de la guerra.

Maggie también es una **saga de la noche** que se comporta como una abuela entrañable, pero cuya cálida sonrisa oculta una astucia cruel. Además de su *piedra corazón*, la saga lleva una *bolsa de almas* negra (consulta el apartado “Saga de la noche” en el *Monster Manual* para obtener más información sobre estos objetos mágicos). La bolsa contiene nueve *monedas de alma* (lee la página 226), que Maníaca Maggie usa para alimentar sus máquinas de guerra infernales.

Hace años, el deseo de experimentar la miseria definitiva trajo a la saga de la noche a la primera capa de los Nueve Infernos. Seguida hasta Averno por decenas de sanguinarios gorros rojos, Maggie encontró retazos de un hermoso tapiz que narraba la caída de Zariel. Relataba el descenso del ángel a Averno, su traición a manos de Jinetes Infernales y su sumisión a Asmodeo, lo que la llevó a convertirse en una archidiabla digna de gobernar el plano. Maníaca Maggie está obsesionada con el folletín cataclísmico de Zariel y recorre las tierras baldías de Averno en busca de más reliquias relacionadas con ella. En el crisol que componen los páramos de Averno, maníaca Maggie se ha convertido en una respetada señora de la guerra.

OBJETIVOS DE MAGGIE

Impulsada por su ansia de miseria y su gozo con la corrupción de los valientes, Maníaca Maggie busca reunir más artefactos vinculados a la caída en desgracia de Zariel. Cuando se percata de la relación de Lulu con la archidiabla, la saga de la noche trata de desenterrar los recuerdos perdidos de Lulu, creyendo que pueden contener los registros emocionales más exquisitos del descenso de Zariel. A medida que los personajes ayudan a Maggie en esta empresa, obtienen el favor (y la influencia) de la saga.

OFERTAS DE MAGGIE

Maggie posee los medios necesarios para desbloquear los recuerdos que Lulu intenta recuperar. Una vez restaurados, los personajes descubren hacia dónde deben ir para alcanzar el siguiente paso de su viaje.

Maggie también puede proporcionarles una o más máquinas de guerra infernales, lo que haría el viaje del grupo por los páramos mucho más llevadero. Además, si los aventureros no tienen forma de crear provisiones, Maggie puede suministrarles comida y agua. Si obtienen suficiente influencia y la deleitan con sus ofrendas, Maggie también podría proporcionar información sobre los peligros de los páramos, incluyendo otras bandas.

LA BANDA DE LOS NUDILLOS

La banda de Maggie se compone de Chukka, Clonk, un diabólico gólem de carne llamado Mickey, un par de intrigantes diablillos, una calavera llameante y una hueste de feéricos asesinos.



CHUKKA Y CLONK

CHUKKA Y CLONK

Estos dos **kenkus** son, desde hace mucho, socios leales de Maníaca Maggie. Ella los llama las Urracas. Clonk, el más grande de los dos, es de los fuertes y callados, y a veces conduce la máquina de guerra infernal de Maníaca Maggie. Chukka es animado, irritable y se encarga de las reparaciones del fuerte.

Chukka y Clonk perdieron sus armas y las sustituyeron por el siguiente armamento, rescatado de los campos de batalla infernales:

- Chukka empuña una pica de plata (+2 a impactar) que tiene un alcance de 10 pies e inflige 5 (1d10) de daño perforante al impactar.
- Clonk esgrime un *martillo de guerra de fuego infernal* (+2 a impactar) que inflige 4 (1d8) de daño contundente al impactar, o 5 (1d10) de daño contundente si se usa a dos manos. Para obtener más información sobre las *armas de fuego infernal*, consulta la página 223.

Objetivo de Chukka y Clonk. Los kenkus viven para construir, reparar y conducir máquinas infernales. En algún momento durante su visita, los personajes los ven golpeando furiosamente una picadora de demonios averiada (tienes el perfil del vehículo en la página 219). No funciona y no consiguen saber por qué. Estarían muy agradecidos a cualquiera que pudiera ayudarlos a descubrir el problema.

Ayudar a los kenkus. Una de las partes de la picadora de demonios, un engranaje puntiagudo, está interrumpiendo el flujo de energía infernal a través del vehículo. El engranaje, compuesto de púas de demonio hezrou, genera una subida de energía demoníaca que causa la avería. Si un personaje pasa al menos 10 minutos examinando el vehículo y supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Investigación) CD 15 descubrirá la pieza que tiene la culpa.

Chukka y Clonk aprecian la ayuda prestada para identificar el problema. Los personajes pueden ayudar aún más si hallan una manera de eliminar la esencia demoníaca del engranaje. Conjuros como *disipar magia* o *protección contra el bien y el mal*, u otros métodos que los aventureros puedan imaginar, podrían hacer que la pieza sea utilizable. Si ayudan a la pareja a poner en marcha la máquina infernal, los kenkus expresan su satisfacción a Maníaca Maggie, que será aún más propensa a ayudar a los personajes en su misión.

MICKEY EL GÓLEM DE CARNE

Poco después de llegar a Averno, maníaca Maggie creó a Mickey, un **gólem de carne infernal** (tienes su perfil en la página 232) compuesto de partes de cuerpos diabólicos recogidas en los campos de batalla de Averno. Mickey es un bruto adorable y tontorrón que cumple las órdenes de Maníaca Maggie.

El objetivo de Mickey. Sin que nadie más lo sepa en Fuerte Nudillo, Mickey tiene un gran trozo de diablo óseo muerto alojado en su pie, lo que dificulta su caminar. Incapaz de hablar, gime cuando camina, cojeando un poco. A los gorros dementes y los gorros rojos les parece maravilloso, y de vez en cuando lo acompañan cantando y bailando con maldad. Los personajes que presencien esto y superen una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 15 percibirán el apuro de Mickey. Una vez hecho esto, podrán intentar retirar el fragmento de hueso sin limitar permanentemente el paso de Mickey. Superar una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 15 permite la extracción con éxito del fragmento. Si lo logran, Mickey podrá caminar sin gemir ni cojear, lo que hace que Maníaca Maggie esté más dispuesta a ayudar a los personajes. Sin embargo, los gorros dementes y los gorros rojos se enojan porque ya no pueden "hacer el Mickey".

COSQUILLAS Y HORMIGUEO

Maníaca Maggie llegó a un acuerdo con un diablo de la sima para obtener los servicios de dos astutos pero perezosos diablillos llamados Cosquillas y Hormigueo. Maníaca Maggie los trata con tanta amabilidad que ni siquiera se imaginan queriendo trabajar para nadie más. En presencia de la saga, los diablillos generalmente asumen la forma de cuervos que anidan en su cabello o se posan sobre sus hombros.

Cuando no merodean por Fuerte Nudillo, Cosquillas y Hormigueo están atentos a la Guerra de la Sangre y espían a los rivales de Maníaca Maggie. A diferencia de la mayoría de los diablos, estos dos no buscan ser ascendidos. Rehúyen la jerarquía infernal y arrugan la nariz con asco cuando alguien intenta endosarles más responsabilidades.

Los objetivos de los diablillos. Por mucho que amen sus vidas en Fuerte Nudillo, los diablillos tienen un problema. Sin pensarlo demasiado, le gastaron una broma a Wazzik, uno de los gorros dementes. Ahora temen que este y un pequeño grupo de sus irracionales amigos estén tramando vengarse. Los diablillos no quieren decírselo a Maggie porque les advirtió que no molestaran a los gorros dementes, así que ven a los personajes como una posible solución a su situación.

Ayudar a los diablillos. A medida que los eventos se desarrollan en Fuerte Nudillo, los personajes advierten que Cosquillas y Hormigueo les acechan a cierta distancia, echándoles miradas furtivas y susurrando. Si se encaran con ellos, los diablillos exageran sobre un gran secreto que podrían revelar. Por supuesto, mienten, y lo que dicen a los aventureros es que un gorro demente llamado Wazzik planea matar a Lulu, y les instan a que se encarguen de esa amenaza cuanto antes.

Superar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 14 revelará que están mintiendo. Si los aventureros les revelan que saben de su mentira, los diablillos contarán la verdad sobre por qué quieren que Wazzik muera. También dirán a los personajes exactamente dónde y cuándo encontrarle a solas, y prometen hablar bien de ellos a Maggie si acaban con él.

La información de los diablillos es sólida y los personajes pueden solucionar el problema de forma rápida y silenciosa. No obstante, si alguien es testigo del asesinato, tendrán que lidiar con las consecuencias y complicaciones. Afortunadamente para los aventureros, Maggie se preocupa poco por los gorros dementes y pasará por alto la muerte de Wazzik, aunque podría disminuir un poco la estima que les tenga cuando llegue el momento de recompensarlos.

BARNABAS, LA CALAVERA LLAMEANTE

Barnabas, antaño un poderoso mago, sufrió la profanación de su cripta a manos de un malvado enemigo que robó su cráneo y lo convirtió en una calavera llameante. Maníaca Maggie llegó a un trato con este mago rival y se quedó con Barnabas como pago; ahora es parte de su banda.

Barnabas es olvidadizo y un poco pomposo, pero de vez en cuando tiene ideas increíbles y recuerda cosas notablemente útiles de su pasado como taumaturgo.

El objetivo de Barnabas. A los gorros rojos les gusta arrojar cosas a Barnabas, y después de que le dieran en la mandíbula con un engranaje suelto, el antiguo mago perdió uno de sus dientes. Vio cómo Grubba, uno de los gorros rojos, lo cogía y salía corriendo. A Barnabas le da vergüenza contar esto a Maníaca Maggie, aunque esta sospecha que algo anda mal porque la calavera ha empezado a silbar cuando habla.

Así que, discretamente, Barnabas pide a los personajes que le ayuden a encontrar su diente perdido. Señala a Grubba el gorro rojo, pero admite que todas esas taimadas criaturillas se parecen.

Ayudar a Barnabas. Para descubrir quién tiene el diente, los personajes pueden preguntar a los gorros rojos, empezando por Grubba. Cada vez que interroguen a uno, hay un 50 % de probabilidades de que el gorro rojo se enfade y ataque a los aventureros, respaldado por otros 1d4 gorros rojos.

Estas criaturas creen que el diente es un amuleto de la suerte, por lo que suelen pasárselo de uno a otro para evitar que Barnabas lo encuentre. Debido a esta constante transferencia, hay pocas esperanzas de que los personajes den con el objeto enfrentándose a los gorros rojos de uno en uno. Sin embargo, un personaje que los observe en silencio durante 10 minutos podrá intentar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 11. En caso de éxito, el aventurero verá que un gorro rojo pasa una bolsita ensangrentada a otro gorro rojo, que la guarda en un bolsillo. Esta bolsa contiene el diente de Barnabas.

Un personaje que se acerque al alcance del gorro rojo puede intentar vaciarle el bolsillo y hacerse con la bolsa sin que la criatura se dé cuenta si supera una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 14.

Ningún gorro rojo cederá la bolsita voluntariamente, aunque se le puede hechizar mágicamente para que lo haga. El gorro rojo atacará a cualquier personaje que intente llevarse el objeto por la fuerza, y otros doce se unirán a la pelea en el siguiente asalto. Maníaca Maggie no va a detener esta bronca (salvo que los aventureros hayan hecho algo bueno por ella), aunque si el ritual onírico no ha tenido lugar aún, no permitirá que los gorros rojos maten a un personaje.

GORROS ROJOS Y GORROS DEMENTES

Los gorros rojos son criaturas feéricas asesinas que empañan sus gorras de sangre fresca. Los gorros dementes son gorros rojos que sumergen sus gorras en icor demoníaco. Actualmente Maníaca Maggie manda sobre sesenta gorros rojos y treinta gorros dementes, aunque un tercio del total desarrolla sus actividades fuera del fuerte, patrullando las zonas del páramo controladas por la saga. A medida que las batallas reducen el número de efectivos, Maníaca Maggie recibe nuevos gorros rojos del Feywild cortesía de un poderoso feérico con el que ha hecho buenos tratos. Por esta razón, la saga de la noche no se preocupa por el bienestar de estos sangrientos y enloquecidos secuaces. Mira el apéndice D para obtener más información sobre los gorros rojos y los gorros dementes.

Objetivos de los gorros rojos y los gorros dementes. Al tratarse de enloquecidas criaturas feéricas que gozan del caos y la matanza, estos seres no tienen muchas metas. Sus interacciones con los personajes deberían reflejar esto. Uno podría ofrecer a un aventurero un dedo cortado como muestra de amistad y luego acusarle de haberlo robado. Solo su amor y su pavor a Maníaca Maggie mantiene a las criaturas bajo una especie de (leve) control.

Maníaca Maggie comprende la naturaleza de estos seres y no la contendrá si la desatan contra los personajes, especialmente cuando actúan en defensa propia.

MÁQUINAS DE GUERRA INFERNALES DE MANÍACA MAGGIE

Fuerte Nudillo contiene los armazones de máquinas de guerra infernales en diferentes estados de abandono y canibalización. De todo el lote, dos parecen



GORRO DEMENTE

relativamente intactas. La más pequeña es una cabalgadura diabólica, y la más grande un atormentador (tienes los perfiles de ambos vehículos en la página 218). A la primera le faltan las ruedas; a la segunda le falta su lanza arpones, y su blindaje está corroído como si le hubieran echado ácido, lo que reduce la CA del vehículo a 15.

Si los personajes consiguen que Maníaca Maggie les esté agradecida, podrían recibir una de estas máquinas de guerra (o las dos) como regalo. Si la saga se lo pide, Chukka y Clonk pueden poner las ruedas a la cabalgadura diabólica y un arma al atormentador. También puede reemplazarse el blindaje del atormentador, pero solo después de recuperar chatarra de los campos de batalla de Averno. Es probable que cualquier operación de rescate de este tipo atraiga la atención no deseada de otros señores de la guerra (mira la página 90).

Además de las máquinas de guerra descritas anteriormente, Maníaca Maggie tiene otras que pueden conducirse sometidas a mantenimiento y mejoras regulares en su garaje bajo la colina. Estos vehículos no están en venta ni se intercambian, aunque unos aventureros descarados podrían intentar robarlos. Incluyen dos cabalgaduras diabólicas, tres atormentadores, la picadora de demonios mencionada anteriormente (que Chukka y Clonk han estado intentando reparar) y un carroñero que Maníaca Maggie usa para operaciones de recuperación.

LA MISIÓN ONÍRICA DE LULU

Antes de poder recuperar la *Espada de Zariel*, los personajes deben conocer la ubicación de la Ciudadela Sangrante, que está atrapada en los recuerdos ocultos de Lulu. Cuando Maníaca Maggie es consciente del interés de los aventureros por acceder a dichos recuerdos, ofrece realizar un ritual que crea un paisaje onírico en el que pueden percibirse los recuerdos de la almofante. Para la saga el propio ritual es recompensa suficiente, ya que anhela saber todo lo que recuerda Lulu sobre la caída de Zariel.

Después de hacer algunos preparativos, Maníaca Maggie crea un círculo diabólico en el suelo y coloca algunos cojines negros bastante cómodos en el centro. Entonces ordena a Lulu que se acomode en ellos, y la almofante obedece un poco asustada. Después, Maggie pone dos calaveras en el círculo y señala que está segura de que a sus hermanas no les importará que les pregunte sobre este problema.

La saga indica a Lulu y a los personajes que ocupen sus puestos dentro del círculo. También dice a los aventureros que cierran los ojos y los mantengan cerrados, pues el ritual debería durar unos diez minutos y durante el mismo todos los que están dentro del círculo se unirán mediante un vínculo telepático. Si alguien abandona el círculo, el ritual se interrumpirá y se verá obligada a empezar de nuevo. Un ritual incompleto no arrojará luz sobre los recuerdos de Lulu.

Cuando la saga lo inicia, los personajes sienten el vínculo telepático que se forma entre ellos, Maggie y Lulu. Con los ojos aún cerrados, perciben un brillante destello de luz seguido de oscuridad. Una sensación de hormigueo se extiende por los cuerpos de los personajes cuando aparecen brillantes arcoíris en sus mentes y ven el primer sueño de Lulu. Maníaca Maggie no está en el paisaje onírico con ellos, aunque pueden escuchar la voz incorpórea de la saga cada vez que habla.

Dentro de este paisaje onírico conjurado, los aventureros pueden sufrir daño psíquico de criaturas oníricas hostiles, así como otros efectos. Un personaje cuyos puntos de golpe se vean reducidos a 0 por este daño psíquico quedará inconsciente, pero estable, y no podrá avanzar al siguiente sueño de la secuencia. Si todo el grupo queda inconsciente, la misión onírica finaliza. Maníaca Maggie puede volver a empezar una vez que los personajes hayan recuperado la conciencia y se hayan recuperado de la terrible experiencia.

SUEÑO 1: ÁNGELES ARCOÍRIS

Lee la siguiente caja de texto cuando los personajes entren por primera vez en el paisaje onírico de Lulu:

A medida que la intensa y radiante luz de cien arcoíris danzantes se disuelve poco a poco, el cálido brillo del sol va cubriendo la zona. Dentro de ese espacio, Lulu sobrevuela perezosamente un exuberante prado al hombro de una hermosa ángel de ojos vendados. Mientras la pareja pasea sobre la hierba alta y verde, la voz de la saga llena vuestras mentes: "Abríos paso entre esta visión; solo representa el deseo de Lulu. Necesitamos ver más".

Cada personaje debe hacer una tirada de salvación de Inteligencia CD 10: si uno o más tienen éxito, el prado soleado se funde a negro a medida que la secuencia onírica avanza hacia el siguiente sueño.

Si todos los personajes fallan, cada uno sufre 11 (2d10) de daño psíquico y todos deben repetir la tirada. Si al menos uno tiene éxito la segunda vez, este sueño se desvanece y comienza el siguiente. Si todos vuelven a fallar la salvación, todos vuelven a sufrir el daño psíquico. Este proceso continúa hasta que al menos un aventurero tenga éxito o todos caigan inconscientes.

SUEÑO 2: ¡TRAICIÓN!

Los personajes que sigan conscientes cuando termina el primer sueño avanzan al segundo:

Sobre un árido yermo infernal aparece un campo de batalla rodeado de un círculo de llamas. En el centro del mismo, Lulu y el ángel yacen inconscientes, derribados y terriblemente heridos. Os veis a vosotros mismos defendiendo a Lulu y al ángel, encarando a seis pequeños diablos cubiertos de espinas que se acercan a vuestra posición. Alo lejos, una formación de maltrechos guerreros humanos en retirada desaparece a través de un portal.

—¡Los diablos! —sisea la voz incorpórea de la saga—. ¡Tenéis que derrotar a esos diablos!

Los personajes deben defender a Lulu y a Zariel de los seis diablos espinosos. Llegados a este punto, los aventureros y los infernales deberían tirar iniciativa. El combate en el paisaje onírico enfrenta a los personajes con los diablos del sueño. Los aventureros comienzan con todos sus puntos de golpe, menos cualquier daño psíquico sufrido en el sueño anterior. Todo el daño infligido por los diablos del sueño se convierte en daño psíquico. Los infernales dejan escapar gritos de agonía y caen muertos cuando sus puntos de golpe se reducen a 0.

Este sueño termina cuando los puntos de golpe de la mitad de los diablos espinosos se reducen a 0. Cuando el sueño concluye, el campo de batalla se funde a negro a medida que la secuencia onírica prosigue con el siguiente sueño.

SUEÑO 3: TRATO CON DIABLOS

Los personajes que sigan conscientes cuando termina el segundo sueño avanzan al tercero:

Un paisaje saturado de un denso humo negro y de olor a muerte y descomposición se extiende hasta abarcarlo todo. Los pequeños diablos que sobrevivieron al sueño anterior se arrodillan ante vosotros y ofrecen serviros si les perdonáis la vida.

Si los aventureros aceptan los términos de los infernales, estos alzan el vuelo y se marchan, aunque regresarán para ayudarles en el siguiente sueño. De lo contrario, los diablos desaparecen por completo y no reaparecen después.

Una vez los personajes hacen su elección, este sueño termina y se funde a negro a medida que la secuencia onírica continúa con el próximo sueño.

SUEÑO 4: DESOLACIÓN

Cuando comience el cuarto sueño, lee:

Vagáis por un vasto y árido paisaje absolutamente devastado. Un lodo negro asciende rápidamente del suelo, envolviendo vuestros pies y agarrándolos con fuerza, abrumándoos con una horrible sensación de pérdida.

—¡No dejéis que os consuma el lodo! —exclama la voz incorpórea de Maníaca Maggie—. Debéis superar sus defensas. ¡Ella debe mirar!

Haz que los personajes tiren iniciativa para sus encarnaciones oníricas. Cada uno está apresado por el lodo negro. En su turno, un personaje debe usar su acción para intentar liberarse del lodo, lográndolo si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) CD 15. Si al menos uno de ellos aceptó los términos de los diablos espinosos del sueño anterior, estos descienden del cielo para ayudar a los personajes a liberarse, otorgando ventaja en la prueba de característica de cada uno.

Un aventurero que se libere del lodo asciende por los aires y en seguida se quita la horrible sensación de pérdida. Durante el resto de este sueño, el personaje liberado no podrá hacer nada salvo usar la acción de Ayudar en cada uno de sus turnos para socorrer a otro aventurero que siga atrapado en el lodo.

Un personaje que falle la prueba inicial para escapar del lodo debe repetirla al comienzo de cada uno de sus turnos. Con cada prueba fallida después de la primera, el aventurero sufre 22 (4d10) daño psíquico a medida que se intensifica la espantosa sensación de pérdida. Si este daño psíquico reduce los puntos de golpe de un personaje a 0, su yo soñado se sumerge completamente en el lodo y se pierde.

El paisaje onírico puede avanzar hasta el sueño final, siempre que el yo soñado de al menos un personaje escape del lodo.

SUEÑO 5: REVELACIÓN

Los personajes que sigan conscientes cuando termina el cuarto sueño pasan al quinto y último, que es el siguiente:

Lulu descansa sobre un cojín negro en el centro de un vacío de negrura absoluta. Está inconsciente y sola, y un brillante rayo de luz blanca cae sobre ella. Junto a Lulu descansa un gran catalejo reluciente de latón sobre un trípode delicadamente tallado.

Lulu se despierta y mira tranquilamente a su alrededor. Al ver el catalejo, se acerca y pone un ojo contra el ocular. Entonces retrocede súbitamente, con la boca y los ojos muy abiertos, y el rostro iluminado por la emoción. De pronto grita: "¡La espada, la espada! ¡Ya sé dónde está!".

Cuando el sueño termina, los personajes y Lulu se despiertan en el lugar del ritual. La alfomante apenas puede contener su alegría al redescubrir lo que cree que es la ubicación de la Ciudadela Sangrante, y ruega impaciente a los aventureros que comiencen la próxima etapa de su viaje.

Si ninguna de sus encarnaciones oníricas llegó al final de la secuencia de sueños, Maníaca Maggie estará ansiosa por repetir el ritual. No obstante, Lulu podrá recuperar suficiente memoria para conducir a los personajes por la próxima etapa del viaje sin tener que soportar el ritual una segunda vez. Maníaca Maggie no se queda contenta si no puede ver todo el sueño, y es menos probable que ayude a los aventureros a llegar a donde necesitan ir si se niegan a recorrer la secuencia onírica hasta el final.

Si los personajes consiguieron llegar al final, la saga de la noche también lo hizo. Al haber experimentado la agonía de tal sufrimiento puro, Maggie rebosa satisfacción. Si los aventureros no han hecho nada para disgustarla durante su estancia en Fuerte Nudillo, la saga les proporcionará una o más máquinas de guerra infernales disponibles. Si han ayudado a sus tropas de otras maneras, también podrá proporcionar algo de lo siguiente (o todo):

- Hasta tres *monedas de alma* (lee la página 226), que los personajes necesitan para alimentar sus máquinas de guerra infernales.
- Un arma de plata a elección de los personajes para ayudarles en los combates con diablos y licántropos.
- Dos semanas de raciones por personaje (las raciones tienen un sabor horrible, pero conservan su valor nutricional)
- Advertencias sobre otros señores de la guerra (lee la página 90), más el nombre de alguien que podría ayudarles (lee “Encuentro en el camino: Sonriente el Profanador”, en la página 133)

DESPEDIDA

La manera de despedirse de los personajes por parte de los Nudillos depende de cuán contenta esté Maníaca Maggie con aquellos. Esta actitud va desde un adiós casi lloroso si dieron a la saga y a su banda todo lo que querían, hasta ser perseguidos por gorros dementes rabiosos si todo salió mal.

PERSECUCIÓN VENGATIVA

Si los personajes cogen una o más máquinas de guerra infernales de Fuerte Nudillo sin el consentimiento de Maníaca Maggie, la saga de la noche organiza una cuadrilla para derrotarlos y recuperar lo que le pertenece con “intereses”. Maníaca Maggie los persigue en su carroñero, con Mickey en el asiento del pasajero trasero mientras conduce. Barnabas, la calavera llameante, opera el garfio prensil con su conjuro de *mano de mago*, Chukka y Clonk manejan el lanza arpón y seis gorros dementes se aferran a la carrocería, listos para saltar sobre los vehículos enemigos. Si los kenkus lograron hacer funcionar la picadora de demonios averiada, ese vehículo también perseguirá a los personajes y estará tripulado enteramente por gorros rojos y gorros dementes.

¡RAGGADRAGGA AL ATAQUE!

Cuando los personajes se hayan alejado aproximadamente media milla de Fuerte Nudillo, los problemas saldrán a su encuentro en la forma de un señor de la guerra enemigo:

Una nube de polvo rojo crece en la distancia, creada por una gran máquina de guerra infernal que avanza en vuestra dirección. Su tripulación se compone de humanoides con cabeza de jabalí y de rata, todos con gafas de protección.

La máquina de guerra infernal acercándose es una picadora de demonios salpicada de sangre (tienes su perfil en la página 219) con rechinantes dientes de metal en el frontal y una bola de demolición balanceándose detrás. En su maniobra de intercepción de los personajes no intenta ser sigilosa.

Si los aventureros tienen una o más máquinas de guerra infernales, pueden intentar escapar, superar el vehículo enemigo o destruirlo. Si van a pie, deben encontrar la forma de desactivar el vehículo y derrotar a las criaturas del interior. Si lo hacen, podrán quedarse la picadora de demonios.



RAGGADRAGGA

Raggadragga, un señor de la guerra **hombre jabalí** con 120 puntos de golpe, conduce la picadora de demonios. Lidera la banda de los Agallastados, que se compone de otros dos **hombres jabalí** llamados Jibbs y Oozywog (que operan los puestos del triturador y de la bola de demolición del vehículo) y dos **hombres rata** llamados Finník y Yeegha (que operan los lanza arpones). Averno carece de lunas, así que esta banda no está sujeta a los ciclos lunares. Sus miembros prefieren las formas híbridas. Si Raggadragga derrota a los personajes, les sacará toda la información que pueda antes de pedir rescate por ellos a Maníaca Maggie. La saga de la noche puede pagarlo o no, dependiendo de su disposición hacia ellos cuando salieron de Fuerte Nudillo. Si los aventureros vencen a la banda de los Agallastados, podrán tomar posesión de la picadora de demonios, que consume el combustible restante en 6 horas.

Tesoro. Raggadragga lleva tres *monedas de alma* (lee la página 226) que usa para alimentar la picadora de demonios. También lleva una *diadema de estallidos*, que puede ponerse y emplear para hacer ataques a distancia. Los restantes miembros de la banda no tienen tesoro.



CAUDILLOS DE LOS PÁRAMOS DE AVERNO

A medida que los personajes atraviesan las tierras baldías de Averno, es probable que se enfrenten a pequeños señores de la guerra en busca de *monedas de alma* y chatarra para alimentar y reparar sus máquinas de guerra infernales. Maníaca Maggie y Raggadragga son dos señores de la guerra a quienes los personajes encuentran muy pronto. Las siguientes secciones describen a otros tres señores de la guerra que merodean los yermos de Averno: un diablo con cuernos sin alas llamado Aliento Amargo, una nigromante humana llamada Feonor y un diablo de las cadenas llamado Princeps Kovik. Estos señores de la guerra son tan crueles y despiadados como el infierno que habitan. Todos comparten la filosofía de "la supervivencia del más apto".

En Averno, el poder de un señor de la guerra se mide por la fuerza y el tamaño de su banda y por la amenaza que representan sus máquinas de guerra infernales. Cuando uno de estos caudillos muerde el polvo, inevitablemente se alza otro para ocupar su lugar. Aliento Amargo, Feonor y Princeps Kovik no son más que los últimos de una larga serie de señores de la guerra que asolan el paisaje de Averno. Si Zariel no estuviera tan ocupada peleando en la Guerra de la Sangre, libraría Averno de estas plagas errantes; pero, tal y como están las cosas, se contenta con dejar que se exterminen mutuamente.

Si necesitas añadir algo de emoción a la aventura, haz que aparezca uno de estos señores de la guerra para desafiar a los personajes. Alguno de ellos podría andar tras *monedas de alma* para alimentar sus máquinas de guerra infernales, mientras que otro podría estar ansioso por forjar una alianza con un grupo de aventureros capaces contra un enemigo mayor. Con la excepción de Maníaca Maggie, estos caudillos carecen de guarida, por lo que pueden encontrarse en cualquier momento y lugar.

Averno alberga más señores de la guerra que los descritos aquí. Puedes crear unos nuevos, cada uno con sus propias bandas y máquinas de guerra infernales. No te preocupes de lanzar demasiadas máquinas de este tipo a los personajes. Puedes reducir la dependencia de los personajes a ellas restringiendo el acceso a las *monedas de alma*, que los vehículos queman como combustible. Un caudillo típico tiene 2d6 *monedas de alma* y 2d6 frascos de ictor demoníaco (lee la página 78) en cualquier momento.

COMBATE CON MÁQUINAS DE GUERRA INFERNALES

Todos los señores de la guerra descritos en esta aventura usan máquinas de guerra infernales para infundir miedo en sus rivales, defenderse de los demonios y otras amenazas y huir de las patrullas diabólicas de Zariel. Las reglas para las máquinas de guerra infernales del apéndice B están destinadas a ayudarte a dirigir situaciones que surjan durante los encuentros, pero el combate con máquinas de guerra infernales funciona mejor con un estilo de juego basado en buenas descripciones y efectos sonoros, donde es más importante plasmar la emoción de una persecución que conocer la ubicación y orientación exactas de cada vehículo en el campo de batalla.

Si surge una situación que las reglas del vehículo no cubren, recurre a las reglas básicas. Por ejemplo, si un personaje quiere saltar de un vehículo en movimiento a otro, determina si tiene éxito o no con una prueba de Fuerza (Atletismo), estableciendo la CD del salto en función de la distancia entre ambos vehículos (así como otros factores que resulten apropiados). Juega rápida y divertidamente, dejando las reglas a un lado cuando se interpongan en el camino.



ALIENTO AMARGO

Aliento Amargo es un señor de la guerra resentido y vengativo que fue víctima de la despiadada política de Averno. El que antaño fuera un diablo de la sima llamado L'zeth trabajó por deslegitimar a Zariel mientras cortejaba a Bel. Poco después de reclamar el gobierno de Averno, Zariel degradó a L'zeth a **demonio astado**.

Durante un tiempo, L'zeth se dedicó a cuidar su orgullo herido. Pero al final, el abatido diablo reavivó sus ambiciones y se implicó en un complot para derrocar a Zariel. Sin embargo, los espías de la archidiabla supieron de la conjura. Como castigo adicional, Zariel le quitó las alas a L'zeth y maldijo al diablo astado para que no pudiera hacer pactos. Cualquier documento que L'zeth firme se derrite, y cualquier palabra que pronuncie se convierte en humo en su boca. Así fue como empezaron a conocer a L'zeth como Aliento Amargo.

LOS SAQUEADORES DE ALIENTO AMARGO

Zariel ha declarado que ningún otro infernal puede asociarse con Aliento Amargo. Sin embargo, su decreto no impidió que el diablo marginado uniera fuerzas con una banda de saqueadores hobgoblins bajo el mando de un **señor de la guerra hobgoblin** curtido en batalla llamado Gran Graj Karkajuk.

Aliento Amargo conduce un atormentador que tiene un chillador infernal (mira la página 221) en lugar de un lanza arpones. Unos **hobgoblins** completan la tripulación del atormentador. Gran Graj Karkajuk conduce una cabalgadura diabólica y comanda un par de carroñeros conducidos por **capitanes hobgoblin** y tripulados por **hobgoblins** normales. Consulta el apéndice B para ver el perfil de los vehículos.



FEONOR

Feonor es una esbelta **archimaga** neutral malvada con ojos de color blanco lechoso y una sombrilla hecha de huesos y carne humana. Sus rivales la consideran una poderosa **nigromante**. Sospechan que huyó del **Plano Material** para escapar de un destino horrible, pero la verdad es que fue invitada a Averno por Mahadi, el **rakshasa** dueño del **Emporio Errante** (lee la página 126). Durante una visita al mundo de Feonor, Mahadi se enamoró perdidamente de la **indiferencia** de la mujer, propia de un **zombi**. No mucho después de llegar a Averno, Feonor se aburrió de los intentos de Mahadi por impresionarla. Sin despedirse siquiera, se dirigió a los yermos de Averno en una de las máquinas de guerra infernales del **rakshasa** y no se arrepiente en absoluto de su decisión. Años después, Mahadi todavía se refiere a ella como “la que se largó”.

El ceño fruncido en el rostro de Feonor es un indicio de su permanente incomodidad con el **multiverso** que la rodea. Prefiere permanecer en silencio y, cuando habla, suele ser solo con susurros y frases cortas intercaladas y enfatizadas por suspiros de frustración.

PERDICIÓN DORADA

Feonor se pasea en una picadora de demonios llamada *Perdición Dorada*, así bautizada porque Mahadi la equipó con un blindaje de muerte dorada (mira la página 222). El vehículo es conducido por un **ghast**, y sus demás puestos son operados por **gules**. Ella comanda también una fuerza de diez **garras reptantes**. Un par de atormentadores tripulados por **mezzoloths** sirven de escolta. Consulta el apéndice B para ver el perfil de los vehículos.



PRINCEPS KOVIK

Este especialmente cruel **diablo de las cadenas** comandaba la 8.ª Legión de Infantería de los Nueve Infernos, “**Terror Encarnado**”, que fue aplastada en la orilla del río Estigio por el señor demoníaco Kostchtchie. Tras culpar a sus superiores por la derrota, Princeps Kovik reunió a los miembros supervivientes de su legión y formó la **Octava Remanente**, una banda de diablos saqueadores que ya no tienen compromiso alguno con la jerarquía infernal.

Los diablos que sirven a Kovik lo hacen de buena gana porque el diablo de las cadenas se ha ganado su confianza. Es habitual que los infernales recién privados de sus derechos se agrupen bajo el estandarte de Kovik. El emblema del diablo de las cadenas es el número 8 hecho con una cadena de hierro sobre un campo escarlata. Kovik tiene como objetivo reunir suficientes fuerzas y máquinas de guerra infernales como para hacer lo que ningún archidiablo ha conseguido: empujar a los demonios de vuelta al Abismo para siempre.

LA OCTAVA REMANENTE

La **Octava Remanente** persigue cualquier fuente potencial de **monedas de alma**. Los objetivos que ceden sus monedas del alma voluntariamente pueden continuar su camino sin ser molestados, siempre que no haya demonios acechando entre ellos.

Kovik tiene una cabalgadura diabólica y viaja con dos **diablos barbados** en vehículos similares. El resto de la banda consiste en cuatro **diablos punzantes** en un atormentador y ocho **diablos barbados** en una picadora de demonios (ve al apéndice B para ver los perfiles de los vehículos). Los miembros de la Octava Remanente nunca usan icor demoníaco en sus vehículos.



BÚSQUEDA DE LA ESPADA

Los sueños de Lulu llevan a los personajes a buscar la aguja en el pajar que es la *Espada de Zariel* en la Colina de Haruman. Al darse cuenta de que la Ciudadela Sangrante no está donde la recuerda, la almofante ofrece a los personajes una serie de rutas. Ambas acaban desembocando allí, pero solo mediante de una combinación de pactos, audacia y simple suerte.

El diagrama 3.2 (página 96) y el diagrama 3.3 (página 106) son diagramas de flujo que muestran los dos caminos que los personajes pueden tomar para cruzar Averno y llegar a la Ciudadela Sangrante: la Senda de los Demonios y la Senda de los Diablos. Ninguna de los dos es literalmente una "senda", sino más bien una secuencia de localizaciones que los personajes deben visitar en orden. Si se desvían de estos caminos, emplea encuentros opcionales para reconducirlos (consulta "Otras ubicaciones", en la página 122, y "Encuentro en el camino: Sonriente el Profanador", en la página 133).

Cada lugar de encuentro vinculado a una ruta tiene un nivel de personajes recomendado, tal y como se indica en los diagramas 3.2 y 3.3. Si el nivel medio de los aventureros de tu grupo es inferior al recomendado para su destino, crea algunos encuentros aleatorios o reconduclos a otra ubicación para subir su nivel.

Concede a los aventureros la oportunidad de explorar localizaciones en el mapa mural de Averno en el orden que deseen, o déjales avanzar y retroceder por las sendas según les parezca oportuno.

COLINA DE HARUMAN

¡CONTEMPLAD! EL PERRO DE ZARIEL CRUCIFICÓ A quienes traicionaron a su señora en la batalla.

—El cartógrafo

La Colina de Haruman está señalada en el mapa 3.1 (página 79). Cuando los aventureros lleguen a este lugar, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Árboles de hierro forjado bordean un sendero que conduce a la cima de una empinada colina. Caballeros atormentados se retuercen de dolor, empalados en las ramas metálicas de los árboles mientras estirges abotargadas se deleitan con su sangre.

Haruman, un paladín humano de Yelmo, fue uno de los Jinetes Infernales más devotos de Zariel. Él crucificó a los desertores de la causa de Zariel en "Camino del Cobarde", una hilera de almas torturadas que llevan hasta esta colina desolada. Cada alma está clavada en un árbol metálico con pinchos. Las inscripciones sobre sus cabezas atestiguan que la mayoría de ellos fueron caballeros mortales que abandonaron a Zariel en su asalto a Averno. Bandadas de estirges zumban entre las ramas, devorando con ansia a las vociferantes víctimas crucificadas. Las estirges solo atacan a los personajes si intentan liberar a los cautivos (consulta "Llegada de Haruman", más adelante). Tira 2d4 para determinar la cantidad de estirges atacantes.

JANDER SUNSTAR

Cerca de la cima de la colina, el vampiro Jander Sunstar está empalado en uno de los árboles de hierro más grandes. Este guerrero elfo, maldito con la inmortalidad de una muerte en vida, trató de redimir su alma corrupta jurando cazar a los de su propia especie. Más tarde, se ofreció como voluntario en la cruzada de Zariel a los Nueve Infiernos. Ahora las estirges van y vienen del cuerpo de Jander para preservar su existencia, inyectándole la sangre de sus compañeros de traición.

Jander suplica a los personajes que lo maten para que su alma pueda marcharse de este lugar maldito. El vampiro revela la siguiente información:

- Jander y Haruman formaron parte de una gran hueste de guerreros que se unieron a Zariel en su asalto a los Nueve Infiernos.
- Después de cargar hacia Averno a través del portal, Jander sintió pánico y huyó de vuelta a Elturel. Traicionó a sus camaradas más valientes sellando el portal después de atravesarlo.
- Jander y sus compañeros desertores nunca revelaron su vergonzosa retirada y su traición a Zariel. Los Jinetes Infernales (como se les conocía), llevarían en secreto esa deshonrosa mácula hasta la tumba.
- Después de años de angustia, Jander eligió mirar al sol y someterse a la misericordia de Lathander. La oración cayó en oídos sordos y su alma fue condenada a los Nueve Infiernos a sufrir por sus pecados.

Cuando Lulu contempla a Jander empalado en el árbol de hierro, sus recuerdos sobre él regresan. Recuerda su traición a Zariel y le dirige una mirada de lástima. Luego admite a los personajes que ha cometido un error al traerlos aquí y que debe reflexionar sobre sus sueños más detenidamente para precisar la ubicación de la Ciudadela Sangrante.

LLEGADA DE HARUMAN

Si los personajes liberan a Jander o a cualquiera de sus compañeros, sus cuerpos se convierten en polvo agradecidos por la piedad mostrada. En respuesta, veinte estirges atacan al grupo. Al principio del segundo asalto de combate, cualquier alma crucificada que quede en los árboles gime aterrorizada cuando Haruman, un narzugon (tienes su perfil en la página 235) desciende del cielo sobre su pesadilla para castigar a los intrusos. Comienza el encuentro a 300 pies de distancia y ordena a la pesadilla que se acerque a los aventureros lo más rápido posible. Cuando Haruman ataca, aparece una infernavispa de un nido cercano (mira su perfil en la página 234) e intenta agarrar a Lulu y llevársela volando (consulta “Desarrollo”, a continuación).

Si un personaje daña a Haruman con un ataque, un árbol nuevo con el nombre del personaje brota del suelo cercano y registra el crimen como “asalto a un oficial”. Cualquier aventurero que vea su nombre en un árbol por primera vez deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o estará asustado de Haruman durante 1 minuto. Una criatura que falle esta tirada puede repetirla al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

TESORO

Haruman usa unos *arrees infernales* (mira la página 223) para montar su pesadilla.



HARUMAN

DESARROLLO

Si la infernavispa secuestra a Lulu, se la lleva a su nido. Si los personajes quieren rescatarla, tendrán que asaltarlo (consulta “Nido de infernavispa”, en la página 94).

Si los aventureros frustran el secuestro de Lulu, esta queda muy agradecida y se disculpa por llevarlos al lugar equivocado, admitiendo que su recuerdo de la Ciudadela Sangrante es más difuso de lo que pensó en un principio. Después de reflexionar más sobre sus sueños, explica que hay dos sitios en Averno que parecen clave para encontrar la Ciudadela: un lugar donde aparecen los demonios (lee “Árboles Ponedores”, en la página 96), y otro donde los demonios son destruidos (consulta “Matademonios”, en la página 106). Lulu no tiene preferencia sobre cual investigar primero, por lo que señala ambas ubicaciones en el mapa de los personajes y les deja a ellos la decisión. Cada una de estas localizaciones abre una rama de investigación diferente que acaba conduciendo a la Ciudadela Sangrante. Consulta el diagrama 3.2 (página 96) y el diagrama 3.3 (página 106) para obtener una visión general de ambas sendas: la de los demonios y la de los diablos.



NIDO DE INFERNAVISPAS

LOS ÁNGELES CAÍDOS SON ALIMENTO PARA LAS infernavispas. Mantente alejado para que no alimenten a sus crías con tu carne.

—El cartógrafo

Por todo Averno, las agresivas colonias de infernavispas forman enormes nidos con los cadáveres de ángeles muertos y otros celestiales caídos. Dichas estructuras flotan mágicamente y deben amarrarse con cadenas a la superficie de Averno. Los ángeles envueltos en capullos se retuercen horriblemente por el movimiento de las larvas atiborrándose en su interior, creando la falsa impresión de que siguen con vida. Debido a esto, se sabe que la mera visión de un nido de infernavispas puede enloquecer a los mortales. Este apartado describe un nido típico, como al que han llevado a Lulu desde la Colina de Haruman.

Lee o parafrasea la siguiente caja de texto a los jugadores cuando sus personajes encuentren su primer nido de infernavispas:

Un enorme saco de material húmedo parecido al papel flota sobre el suelo del infierno. Dentro hay pegadas figuras angelicales de alas plumosas, como moscas en ámbar, con sus cuerpos debatiéndose inútilmente bajo capas de porquería. La estructura está anclada al paisaje infernal gracias a unas cadenas de hierro en su parte inferior.

Un nido típico de infernavispas contiene ocho **infernavispas** (tienes su perfil en la página 234) y lo normal es que el doble de esa cantidad estén fuera de cacería cuando lleguen los personajes. Si logran paralizarlos a todos con sus picaduras, las infernavispas los trasladarán a su despensa en la parte superior del nido (zona N4) para usarlos como alimento para sus larvas.

ENCUENTROS EN EL NIDO

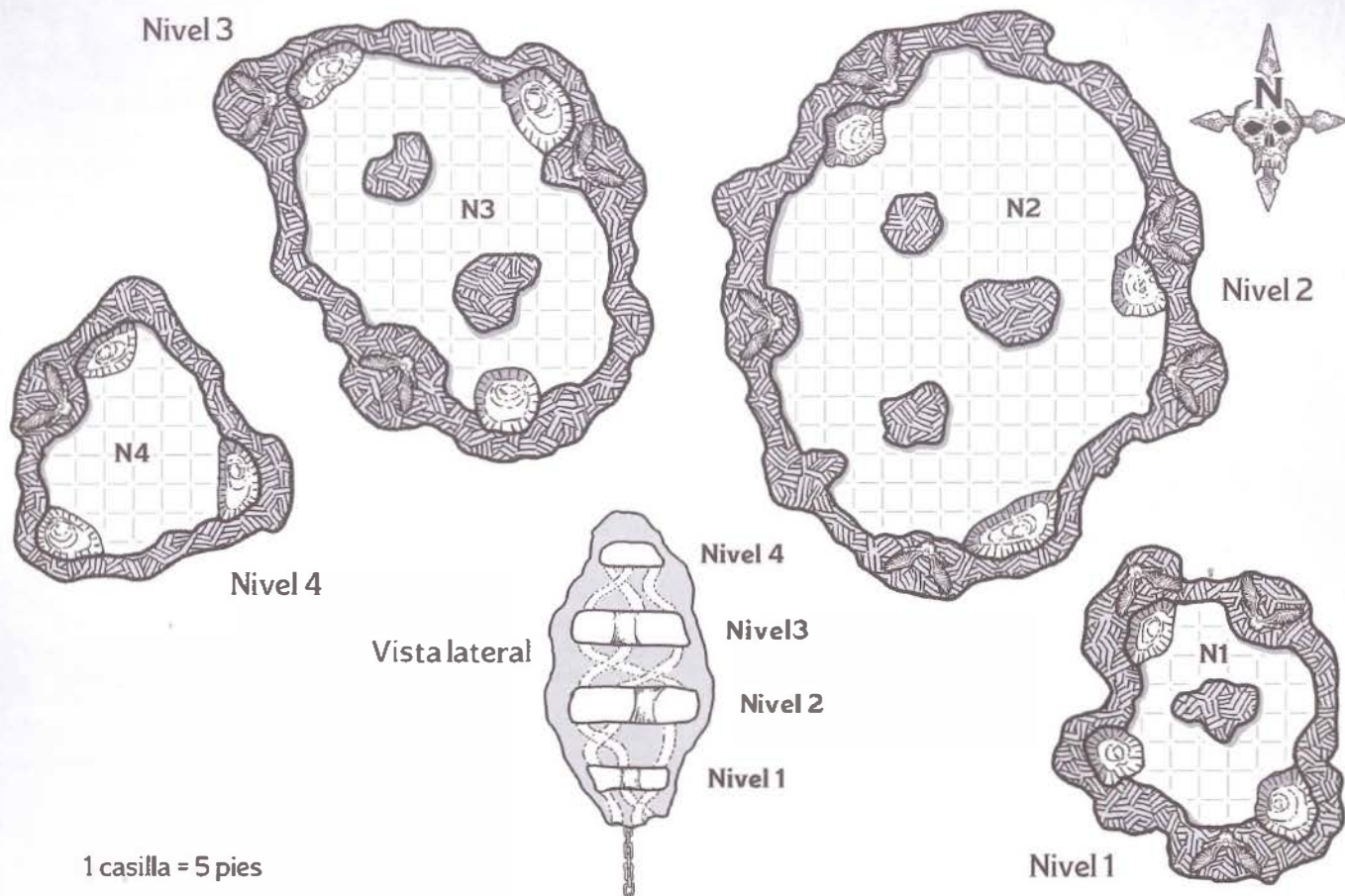
Las siguientes descripciones corresponden a las zonas señaladas en el mapa 3.2. Un nido de infernavispas no tiene escaleras, por lo que los personajes deben volar o usar equipo de escalada para recorrer sus niveles. Cada uno de ellos es básicamente una sala grande.

El mapa 3.2 incluye una vista lateral del nido que muestra cómo se apilan los distintos niveles uno encima del otro. Dicho mapa también muestra en qué partes de los muros translúcidos del nido yacen sepultados los ángeles muertos. Son los cadáveres bien conservados de ángeles, visibles para las criaturas dentro del nido, los que mantienen la estructura en el aire. Si se sacan de los muros, el nido descenderá lentamente hasta el suelo.

N1. NIVEL DE ENTRADA

La entrada del nido está en su parte inferior, donde una o más pesadas cadenas sujetan el nido a 100 pies de altura sobre la superficie de Averno. Las infernavispas mantienen este nivel mayormente despejado para evitar bloquear los criaderos de arriba. Aun así, aquí se acumula material desechado entre los efluvios sanguinolentos vertidos por los cautivos devorados por las avispas.

Tesoro. Cualquiera que busque entre la basura encontrará una mochila que contiene cinco útiles de sanador y una varita de proyectiles mágicos completamente cargada.



MAPA 3.2: NIDO DE INFERNAVISPAS

Desarrollo. Demasiado ruido aquí alertará a las infernavispas de la zona N2. Las criaturas que busquen entre la basura deberán superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 12, o alertarán a sus habitantes. Pide tiradas de iniciativa en cuanto una colonia se ponga en alerta. Todas las infernavispas actúan en el mismo orden de iniciativa. Al comienzo de cada uno de sus turnos, llegará una **infernavispa** (tienes su perfil en la página 234) de la zona N2 para defender el nido hasta que aparezcan tres. El resto de la colonia permanece en alerta máxima durante dos horas.

N2. CELDILLAS DE LOS ZÁNGANOS

Este nivel está lleno de celdillas octogonales creadas por las infernavispas con una pasta regurgitada de hueso, arena y grasa. Aquí hay tres **infernavispas** (tienes su perfil en la página 234), a menos que hayan sido atraídas a la zona N1 por la intrusión de los personajes.

N3. LARVAS DE INFERNAVISPA

Este nivel del nido siempre está en alerta máxima y alberga tres **infernavispas** (tienes su perfil en la página 234).

Las larvas de infernavispa están incubándose dentro de los cadáveres de los ángeles en este nivel. Si un personaje sufre daño cortante o perforante a 15 pies o menos de un cadáver de ángel o se acerca a 5 pies o menos de uno, el cadáver estalla y libera 2d6 larvas de infernavispa hostiles (usa el perfil del **ciempiés gigante** para representarlas).

N4. DESPENSA

Las infernavispas pegan a sus víctimas a las paredes de este nivel usando la misma bilis regurgitada que forma su nido.

Dos **infernavispas** (en la página 234 tienes su perfil) están destacadas aquí a todas horas.

Si Lulu fue secuestrada y llevada al nido, los personajes la encuentran aquí, adherida a una pared (consulta "Desarrollo", a continuación). Cualquier criatura que acabe pegada a los muros podrá usar una acción para intentar liberarse, lográndolo si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. Un personaje también puede hacer esta prueba para liberar a un compañero dentro de su alcance.

Tesoro. El equipo estropeado de los anteriores secuestrados está tirado por el suelo. Los personajes que registren la zona encontrarán tres **monedas de alma** (lee la página 226) y un **yelmo de telepatía**.

Desarrollo. Si los personajes liberan a Lulu, esta admite que su recuerdo de la Ciudadela Sangrante es más difuso de lo que pensó en un principio. Después de reflexionar más sobre sus sueños, dice que hay dos sitios de Averno que parecen clave para encontrar la Ciudadela: un lugar donde aparecen los demonios (lee "Árboles Ponedores", en la página 96), y otro donde los demonios son destruidos (consulta "Matademonios", en la página 106). Lulu no tiene preferencias sobre cual investigar primero, por lo que señala ambas ubicaciones en el mapa de los personajes y les deja a ellos la decisión. Cada una de estas localizaciones abre una rama de investigación diferente que acaba conduciendo a la Ciudadela Sangrante. Consulta el diagrama 3.2 (página 96) para obtener una visión general de la Senda de los Demonios y el 3.3 (página 106) para la de los Diablos.

SENDA DE LOS DEMONIOS

ÁRBOLES PONEDORES

Para personajes de nivel 8

"Los demonios engendran demonios. Donde se posa su inmundicia, brota aún más corrupción".

TORRE DE URM

Para personajes de nivel 8

"Una torre vaga entre los planos al antojo de un mago loco. ¿Quién sabe cuál será su próximo destino".

OBELISCO

Para personajes de nivel 8

"Un hombre desconocido con un propósito desconocido. Ayudadlo bajo vuestra responsabilidad, no sea que os arrastre a la locura".

ESPEJO DE MEPHISTAR

Para personajes de nivel 8

"Espejito, espejito, hecho de hielo... mira en su interior, ¿pero a qué precio?".

SIMA DE SHUMMRATH

Para personajes de nivel 8

"Os encontráis en una situación peliaguda. El pobre Shummrath no es el diablo que solía ser".

CRIPTA DE LOS JINETES INFERNALES

Para personajes de nivel 9

"Los compañeros caídos de Zariel no pueden descansar. Nadie puede en este infierno de pesadilla".

PORTALES DE ULLOCH

Para personajes de nivel 9

"Solo los necios cruzan las puertas de Ulloch. No llevan a ningún lugar al que una persona sabia quiera ir".

FAUCES DE KOSTCHTCHIE

Para personajes de nivel 10

"El enemigo de mi enemigo es mi amigo, ¿pero sigue siendo el dicho válido para los infernales?".

ÁRBOLES PONEDORES

LOS DEMONIOS ENGENDRAN DEMONIOS. DONDE SE POSA su inmundicia, brota aún más corrupción.

—El cartógrafo

Cuando los personajes lleguen aquí, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Tumores de aspecto arbóreo se agrupan a lo largo de la orilla de un lago de burbujeante pringue negra. Cada tumor se forma a partir del mismo icor del lago, y sacos retorcidos y membranosos brotan de sus extremidades.

Cinco infernales barbados amontonan carbón alrededor del tronco de uno de los árboles. Mientras arrojan el carbón, cuatro de ellos empujan y provocan cruelmente al quinto miembro del grupo.

Allí donde los demonios son masacrados en grandes cantidades aparecen lagos de icor demoníaco. Árboles deformes crecen en sus orillas, con sus ramas cargadas de sacos carnosos. Estos acaban por caer al suelo y abrirse húmedamente, liberando cada uno un pollo abisal completamente desarrollado (mira el perfil adjunto). Los pollos abisales son como carroñeros carnívoros, inestables y sabrosos oriundos del Abismo. Baten sus alas coriáceas para asustar a los depredadores y ayudarse a correr más deprisa, y saben a pollo graso.

Si te parece apropiado, un personaje que lance el conjuro de encontrar familiar puede elegir conjurar un pollo abisal en vez de un cuervo.

EQUIPO DE TRABAJO DIABÓLICO

Zariel envió equipos de limpieza infernales a recorrer las orillas del lago en busca de árboles para destruirlos antes de que crezcan demasiado. Cuando los personajes llegan se encuentran con un equipo de trabajo de cinco diablos barbados levantando una pira alrededor de un árbol para incinerarlo. Cuatro se burlan del quinto, cuyo nombre es Krikendolt. Un vrock atacó salvajemente el cráneo de Krikendolt durante una de las numerosas batallas de la Guerra de la Sangre, dejándolo con terribles cicatrices y una lesión cerebral que ha convertido su alineamiento en caótico bueno. Los colegas de Krikendolt se enteraron de que se compadece de los pollos abisales y ahora lo están incitando a matarlos bajo amenaza de muerte. Krikendolt guarda en secreto un pollo abisal llamado Cerumen en su saco.

Es probable que los diablos ataquen a las primeras de cambio, a menos que un personaje logre convencerlos de parlamentar superando una prueba de Carisma (Persuasión) CD 12. Los infernales no perdonarán a su camarada por su compasión, pero los aventureros podrían persuadirlos de que dejen a Krikendolt a su cuidado si pagan el precio adecuado. Krikendolt conoce bien Averno, por lo que sería un buen guía y compañero de viaje. Los personajes pueden curar a Krikendolt de su trastorno utilizando un conjuro de curar o un efecto mágico parecido, que restauraría su alineamiento legal malvado.

DIAGRAMA 3.2: SENDA DE LOS DEMONIOS

Los diablos no saben dónde está la Ciudadela Sangrante, pero sí conocen a alguien que podría ayudar. Por el precio de una *moneda de alma*, los infernales dirigen al grupo hacia un misterioso forastero (consulta “Desarrollo”, a continuación). Si los personajes no pueden pagar, tendrán que volver más tarde con la moneda y localizar a los diablos en la orilla del lago.

TESORO

Los infernales tienen cinco *monedas de alma* (una cada uno, lee la página 226) y tres frascos de icor demoníaco (lee la página 78).

DESARROLLO

Los diablos hablan a los personajes de un poderoso mago que visita Averno desde otros planos y que, a menudo, paga a yugoloths para que le protejan. ¡Si alguien sabe dónde encontrar esa Ciudadela Sangrante, seguro que es Mordenkainen! Los diablos marcan la ubicación de la torre del mago en el mapa de Averno de los jugadores. Seguir esta pista lleva al grupo a la Torre de Urm.

TORRE DE URM

UNA TORRE VAGA ENTRE LOS PLANOS A LANTOJO DE UN mago loco. *Quién sabe cuál será su próximo destino.*

—El cartógrafo

La Torre de Urm se pasea por el multiverso. Está presente en Averno solo si los personajes llegan aquí después de hablar con los diablos de la cuadrilla de limpieza (consulta “Árboles ponedores”, más atrás).

Si los aventureros llegan cuando la Torre de Urm está presente, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Una torre de hierro se eleva sobre una isla en un lago de sangre hirviendo. No hay ventanas en sus muros, y su única puerta visible da a un balcón en lo alto. Relámpagos rojos crepitan constantemente entre dos cuernos de metal en el tejado de la torre.

Mordenkainen, un **archimago humano caótico neutral**, suele pasar temporadas en Averno para estudiar cómo afectan los Nueve Infiernos a las escuelas de magia. Este archimago de Oerth lidera un poderoso grupo de aventureros llamado el Círculo de los Ocho, y es autor de varios libros sobre los planos. También ha creado muchos conjuros famosos.

Mordenkainen se lleva la torre cuando se marcha de Averno. Sus cimientos de hierro se quedan atrás marcando el lugar, y cuando la torre regresa, esta encaja en su sitio con un satisfactorio golpe sordo. Mordenkainen paga a yugoloths para que cumplan sus órdenes en Averno. Su salario es tan atractivo que estos infernales se agolpan fuera de la torre. En todo momento hay aquí nueve **mezzoloths** y tres **nycaloths**. Los diablos no buscan problemas, pues están más interesados en conseguir un lucrativo contrato con el mago.

Dos de los nycaloths, Torgrazk y Shraal, son leales a Zariel y han sido enviados aquí para asesinar a Mordenkainen. Si escuchan las conversaciones del mago con los personajes, los asesinos decidirán cambiar de planes. Ambos infernales se vuelven invisibles y siguen al grupo esperando tener la oportunidad de secuestrar a uno



POLLO ABISAL

Infernal Diminuto (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 10 (3d4 + 3)

Velocidad: 30 pies, volando 30 pies (lee Mal Volador)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	14 (+2)	13 (+1)	4 (−3)	9 (−1)	5 (−3)

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: cegado, envenenado

Sentidos: visión ciega 30 pies (ciego a partir de esa distancia), Percepción pasiva 9

Idiomas: entiende abisal, pero no puede hablar

Desafío: 1/4 (50 PX)

Mal Volador. El pollo abisal cae al final de un turno si está en el aire y lo único que lo sostiene en alto es su velocidad volando.

ACCIONES

Ataque múltiple. El pollo abisal realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

o más personajes y entregarlos a Zariel. Si tienen éxito, la archidiabla invitara al resto del grupo a su fortaleza volante para negociar los términos de la liberación de sus camaradas (consulta "Fortaleza volante de Zariel", en la página 130).

HABLAR CON MORDENKAINEN

Mordenkainen es un hombre calvo y severo con una perilla negra cuidadosamente recortada y una mirada penetrante. Cuando su torre llega a Averno, Mordenkainen sale al balcón para dirigirse a los infernales reunidos abajo. Es frecuente que estallen peleas entre los yugoloths mientras compiten por su atención.

Los asesinos de Zariel a menudo acechan este lugar, por lo que Mordenkainen presenta un *simulacro* de su verdadero yo que se desintegra en un montón de nieve si es destruido. El auténtico archimago permanece en las profundidades de su torre y dirige rápidamente el edificio a otro plano en situaciones de peligro.

Si los personajes se dan a conocer al simulacro de Mordenkainen, este exige saber sus razones para visitarle. El archimago desconoce la ubicación de la Ciudadela Sangrante, ni tiene interés en encontrarla. Aun así, afirma que "se mantendrá el equilibrio en el universo" dando a los personajes la dirección de un mago menor que también estudia el funcionamiento de la magia en Averno; específicamente, un "mago sin renombre" que frecuenta la ubicación de un obelisco. Los yugoloths hablaron recientemente a Mordenkainen sobre este extraño y la recomendación de este tiene un motivo oculto: si los personajes terminan matando al misterioso mago, Mordenkainen tendrá un rival menos con el que competir en Averno.

OBELISCO

UN HOMBRE DESCONOCIDO CON UN PROPÓSITO DESCONOCIDO. Ayudadlo bajo vuestra responsabilidad, no sea que os arrastre a la locura.

—El cartógrafo

Cuando los aventureros lleguen a este lugar, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Un obelisco de treinta pies de altura rodeado de siete piedras más pequeñas se alza sobre la cima de esta colina. Un hombre alto y vestido con una túnica hecha jirones, camina entre los menhires, gesticulando a lo loco y gritando maldiciones al viento.

Bel, el diablo de la sima, encarceló al demonio **barlgura** Ubbalux dentro de este círculo de menhires. Para atormentar a su adversario, Bel reveló que el secreto para escapar de la prisión estaba oculto en las runas arcanas talladas en las piedras. Desde entonces, el atribulado demonio ha intentado inútilmente resolver el enigma y escapar. La figura que recorre los menhires es Ubbalux camuflado en forma humana gracias a un conjuro de *disfrazarse*. La magia del obelisco evita que el demonio abandone el círculo e impide que cualquier forma de adivinación mágica afecte a las piedras o tenga como objetivo a una criatura dentro de su perímetro.

Ubbalux aparece como un mago humano alto. El demonio robó esta apariencia del último visitante que se desvió hacia sus piedras (y después se lo comió). Si los personajes se acercan, el "mago" los saluda con ganas y se entusiasma divulgando detalles de sus estudios, pero a menudo su conversación se difumina al irse por las ramas. Puede obtenerse la siguiente información hablando con el demonio disfrazado:

- El mago afirma que ya no recuerda su nombre ni su lugar de origen.
- Si se le pregunta sobre la Ciudadela Sangrante, el mago promete dirigir a los personajes a "alguien que pueda ayudar", siempre que antes le ayuden a resolver el enigma del obelisco.

Ubbalux puede ayudar realmente a los personajes a encontrar el camino a la Ciudadela Sangrante, pero el demonio espera manipularles primero para que lo liberen de su prisión. Si se dan cuenta de su artimaña, el demonio admite el engaño y suplica su ayuda (consulta "Desarrollo", a continuación).

LA TEORÍA DEL MAGO

El mago afirma que cada menhir está conectado a una de las ocho escuelas de magia (abjuración, conjuración, adivinación, encantamiento, evocación, ilusión, nigromancia y transmutación). Su teoría sugiere que el obelisco central otorga un aumento al poder arcano de los magos por todo el cosmos, e insta a los personajes a que lo ayuden a potenciarlo. La verdad es que Ubbalux se ha inventado esta teoría para engañar a los personajes y que pongan a prueba su último plan de fuga. Los personajes que examinen las piedras y superen una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 percibirán que las runas arcanas están, efectivamente, relacionadas con las ocho escuelas de magia.

El mago solicita que cada personaje ponga una mano sobre un menhir diferente, para "ayudar a canalizar las corrientes de magia". Cuando las manos están en su sitio,

EFFECTOS DE LOS MENHIRES

Escuela	Efecto
Abjuración	Obtienes un bonificador de +2 a la CA durante las próximas 24 horas.
Adivinación	Obtienes los beneficios de un conjuro de <i>visión veraz</i> durante la próxima hora.
Conjuración	Aparece un monodron en un espacio desocupado a 5 pies de ti y te sigue hasta que sea destruido. Es indiferente hacia todas las criaturas, incluyéndote a ti.
Encantamiento	El menhir te lanza <i>confusión</i> (salvación CD 15). El conjuro dura 1 minuto.
Evocación	El menhir lanza <i>proyector mágico</i> , atacándote con cinco proyectiles.
Ilusión	Un enjambre ilusorio de murciélagos o palomas inofensivas (a elección del DM) revolotea sobre tu cabeza durante la próxima hora. Un <i>disipar magia</i> lanzado sobre el enjambre finaliza el efecto.
Nigromancia	Sufres 30 de daño necrótico adicional del menhir.
Transmutación	Tu piel se vuelve azul durante las próximas 24 horas. Un conjuro de <i>levantar maldición</i> finaliza el efecto.

Ubbalux empieza a canturrear. El aire se llena de ozono mientras caen rayos sobre los menhires. Cada personaje que participa en el experimento sufre 22 (5d8) de daño de relámpago y un efecto adicional basado en la escuela de magia asociada al menhir que tocó el personaje, tal y como se indica en la tabla “Efectos de los menhires”. El último intento de Ubbalux de huir de su prisión ha fallado.

DESARROLLO

Dejando caer su disfraz, el demonio barlgura implora a los personajes que busquen a Mefistófeles y regresen con una respuesta a su rompecabezas. El barlgura les da indicaciones para llegar hasta un espejo mágico (el Espejo de Mephistar) que puede emplearse para contemplar Cania y comunicarse con el archidiablo. Si los personajes convencen a Mefistófeles, Ubbalux promete guiarlos hasta alguien que pueda ayudarlos a encontrar la Ciudadela Sangrante.

ESPEJO DE MEPHISTAR

ESPEJITO, ESPEJITO, HECHO DE HIELO... MIRA EN SU interior, ¿pero a qué precio?

—El cartógrafo

Cuando los aventureros lleguen a este lugar, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Hay una losa gigante de hielo encajada al final de este escarpado desfiladero. A través de su superficie vislumbráis un paisaje glacial cubierto de nieve.

Cualquiera que mire la superficie de este espejo de hielo de 20 pies de altura verá su reflejo como sin alma, demacrado y cubierto de escarcha. Esta aparición se encuentra en una tundra helada, desolada salvo por una torre de hielo a lo lejos. Los personajes que superen una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 25 reconocerán la torre como Mephistar, guarida del archidiablo Mefistófeles.

Cualquier personaje que contemple su reflejo en el espejo debe superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 20 o quedará aturdido durante 1 minuto. Mientras miren atónitos los ojos de su reflejo, Mefistófeles obtiene acceso a todos sus pensamientos, miedos y conocimientos, enterándose de su misión para recuperar la *Espada de Zariel* y liberar Elturel (consulta “Desarrollo”, a continuación).

EL EMISARIO

Poco después de llegar aquí, los personajes ven en el espejo a uno de los emisarios de Mefistófeles: un cambion llamado Rigorath. El emisario, solo visible en el mundo helado más allá del espejo, desciende volando desde la torre. Su piel es de un azul cadavérico y su rostro está congelado en un grito. Rigorath sostiene una tetera con agua humeante en una mano. Antes de hablar, se vierte el agua hirviendo sobre la cara para descongelarla. Después de cada declaración, el hielo vuelve a extenderse sobre su rostro, que se congela en una expresión de doliente angustia.

Rigorath puede percibir a los personajes a través del espejo, pero no puede atravesar su superficie, ni aquellos cruzarlo o atacar a Rigorath con conjuros o ataques. Rigorath trata de negociar un pacto infernal con los aventureros en nombre de su maestro Mefistófeles, ofreciéndoles conocimiento y poder a cambio de su ayuda:

- Para cumplir su parte del trato, los personajes deben detener el flujo del río Estigio allí donde cae en un abismo cercano lleno de limo (consulta “Sima de Shummrath”, página 100).
- Si los aventureros cumplen con su parte del trato, Rigorath les otorgará un conocimiento raro: un secreto que quieran saber y un aumento permanente de +1 a la puntuación de Inteligencia o Sabiduría de cada uno.
- Los personajes que llegaron aquí desde el Obelisco (mira la página 98) pueden negociar con Rigorath los medios para liberar a Ubbalux de los menhires. En este caso, sus términos son los mismos.

Rigorath se niega a explicar por qué Mefistófeles quiere represar el río Estigio. Su amo recela de enojar a Zariel y se niega a guiar a los personajes a la Ciudadela Sangrante. Si los personajes aceptan el pacto con Mefistófeles, Rigorath graba los términos en la superficie del espejo. Las palabras se forman en pedazos de hielo en el lado del grupo, y Rigorath les señala que las corten, las derritan y se las beban para sellar el trato.

Para ayudar a los personajes a represar el río Estigio, el emisario crea un diablillo a partir de la nieve, que atraviesa el espejo saltando para unirse a ellos. Este diablillo tiene inmunidad al daño de frío y lleva un morral que contiene cinco clavavastadoras (lee el apartado “Clava devastadora”) que puede usar para destruir la orilla del río. El diablillo se centra en su tarea, detesta la dilación y escupe fragmentos de hielo cuando está molesto. También puede guiar a los personajes al abismo de la Sima de Shummrath.

DESARROLLO

Si Mefistófeles sabe de la *Espada de Zariel*, ordena al diablillo que siga al grupo de manera invisible después de terminar su trabajo de demolición y que vuelva a informarle cuando hayan localizado la Ciudadela Sangrante. En ese momento, Mefistófeles envía un diablo gélido a Averno con orden de asesinar a los personajes y robar la espada. Si logra hacerse con ella, Mefistófeles planea usar el artefacto para tener ventaja sobre Zariel en acuerdos futuros.

CLAVA DEVASTADORA

Una clava devastadora es una estaca no mágica de 12 pulgadas de largo y 4 libras de peso hecha de hierro infernal teñido de azul extraído en Cania, la octava capa de los Nueve Infernos. Cuando se incrusta en la tierra o golpea una roca sólida, la estaca emite una vibración sísmica en un radio de 20 pies durante 1 minuto, tiempo durante el que tiembla todo el suelo de la zona. Cuando los efectos terminan, la clava devastadora se rompe, volviéndose inútil, y todas las estructuras a 20 pies o menos de ella sufren 35 (10d6) de daño contundente.

SIMA DE SHUMMRATH

OS ENCONTRÁIS EN UNA SITUACIÓN PELIAGUDA.

El pobre Shummrath no es el diablo que solía ser.

—El cartógrafo

Cuando los aventureros lleguen a este lugar, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Una profunda grieta atraviesa la superficie de Averno hasta donde alcanza la vista. El cañón tiene más de una milla de profundidad y está lleno de un limo verde que se ondula como si respirara. Desde un acantilado cercano, un afluente del río Estigio cae en cascada hasta el limo.

Colgando de una grúa de hierro doblada asomada al abismo hay una jaula de hierro con un humanoide sin pelo de piel verde con grilletes en los tobillos. La grúa baja la jaula mediante una cadena hasta el limo, sumergiendo a la criatura en la sustancia pegajosa durante un minuto antes de volver a sacarla. Esta inmersión continúa una y otra vez, y la criatura atrapada parece incapaz de detenerla.

Hace mucho tiempo, Bel encarceló a un diablo de la sima rival llamado Shummrath en el fondo de este profundo abismo. Con los años, Shummrath ha quedado reducido a un fétido lago de limo. Las antiguas propiedades regeneradoras mantienen cierta apariencia de vida dentro del lodo, permitiendo a los visitantes comunicarse telepáticamente con Shummrath. Sin embargo, un afluente del río Estigio ha desembocado en su desfiladero y ha contaminado la mente del diablo. Ahora la memoria de Shummrath se limita a los últimos treinta segundos y transmite un único pensamiento recurrente.

Aquellos que establecen comunicación con Shummrath descubren que el diablo repite el mismo pensamiento una y otra vez: no pudo mostrar la sumisión adecuada a Bel y se cobrará su venganza. Shummrath puede hablar telepáticamente con los personajes, pero su mente vuelve indefectiblemente a ese mismo pensamiento vengativo.

ULTROLOTH ENCARCELADO

Cuando los personajes llegan aquí, verán un **ultroloth** encarcelado en la jaula de hierro suspendida sobre el abismo. La grúa de hierro tiene un mecanismo de cabrestante mágico que sumerge repetidamente la jaula en la sustancia pegajosa hasta casi ahogar al prisionero con cada inmersión. El ultroloth, Baazit, está atado con *grilletes dimensionales* para impedir que se teletransporte.

Baazit contacta con los personajes telepáticamente en cuanto están dentro de su alcance. El ultroloth fue encarcelado por un diablo de la sima por robar *monedas de alma*. Si lo liberan, Baazit promete mostrar a los personajes cómo formar sirvientes mágicos a partir del limo. Baazit también puede dirigir al grupo a la Fragua de Bel (lee "Fragua de Bel", en la página 113).

Un personaje puede bloquear el cabrestante de la grúa con una palanca u otra herramienta similar, impidiendo que baje o suba la jaula de Baazit. Una vez la jaula deja de moverse, un aventurero podrá usar herramientas de ladrón para abrir la puerta de la jaula, lográndolo si supera una prueba de Destreza CD 20. Un conjuro de *abrir* o un efecto mágico parecido también la abre.

CREACIÓN DE UN HOMÚNCULO

Los personajes pueden seguir las instrucciones de Baazit para coger un puñado de limo y pasarse una hora moldeándolo en una pequeña forma humanoide. Pasado ese tiempo, el limo se anima como un fiel **homúnculo** legal malvado hecho de pringosa gelatina verde. Cada personaje solo puede tener uno de estos servidores activos a la vez. Si un aventurero crea un segundo homúnculo, el primero se derrite en un pegajoso charco de baba inanimada.

TESORO

Los personajes que liberen o asesinen a Baazit podrán hacerse con los *grilletes dimensionales* que lo apresaban.

REPRESAR EL ESTIGIO

Si los personajes viajan con el diablillo de hielo (consulta "Espejo de Mephistar", en la página 99), este los conduce al punto más angosto del afluente del Estigio y comienza a martillar sus cinco clavas devastadoras en las paredes rocosas del barranco (lee el apartado "Clava devastadora", en la página 99). El diablillo pide a los personajes que monten guardia mientras trabaja. Cuando el diablillo está colocando las clavas devastadoras, ocho **diablos espinosos** descienden desde las alturas y atacan. Un minuto después de que se active la última estaca, la actividad sísmica combinada de todas ellas desencadena un gran desprendimiento que llena el barranco y crea una presa.

Con el contaminado río Estigio desviado del abismo, Shummrath comienza lentamente a regenerar su mente y a reformar su cuerpo. Pasadas 48 horas, Shummrath reaparece como **diablo de la sima** y se va volando para seguir la guerra con su rival, Bel. Si más adelante los personajes visitan la Fragua de Bel en la aventura (consulta "Fragua de Bel", en la página 113), la encontrarán asediada por las fuerzas apresuradamente reunidas de Shummrath. Los atacantes son superados rápidamente, lo que obliga a Shummrath a retirarse a algún lejano rincón de Averno para escapar de la ira de Bel.

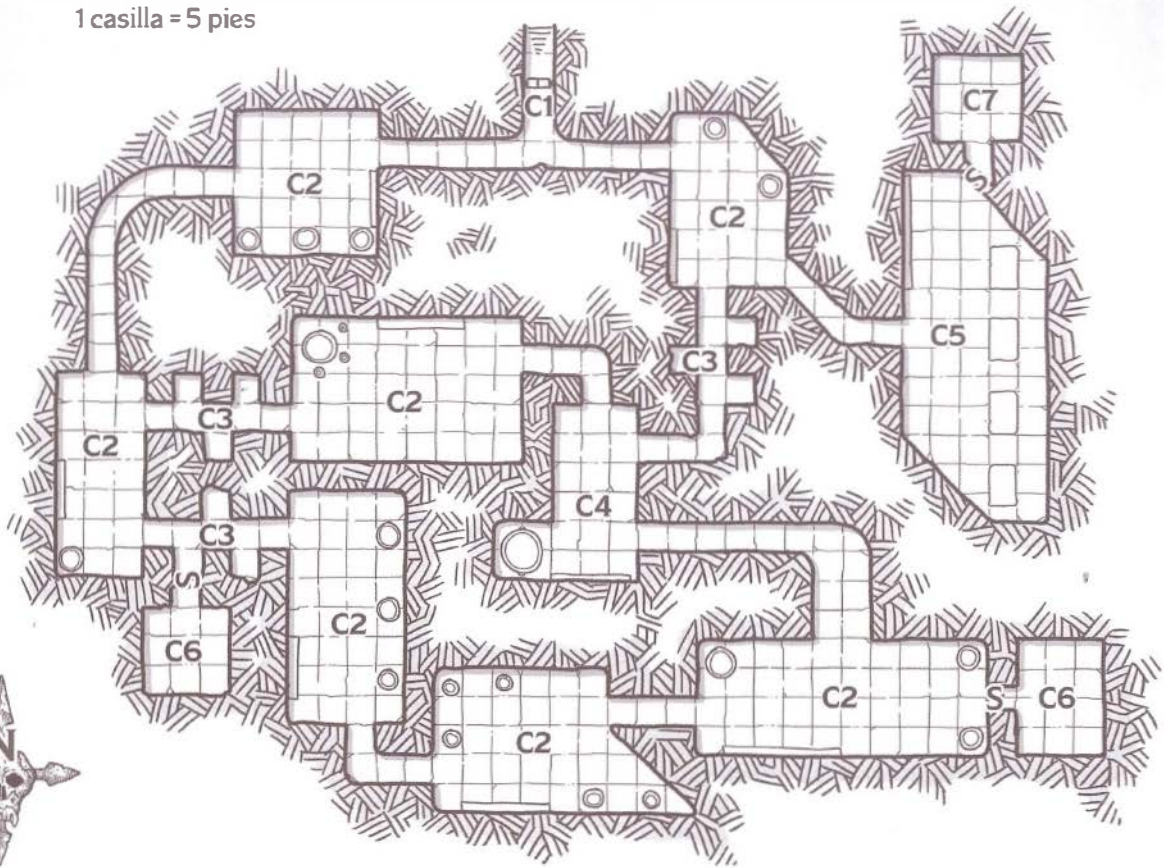
DESARROLLO

Si los personajes represan con éxito el río Estigio, podrán regresar al Espejo de Mephistar para reclamar la recompensa. Rigorath el cambion les dice que Ubbalux debe jurar lealtad a Mefistófeles para escapar de los menhires. Si Ubbalux hace lo que sugiere Rigorath y jura su lealtad eterna al archidiablo, este permitirá al barlurga escapar.

Si los personajes vuelven al Obelisco con la noticia, Ubbalux acepta estos términos a regañadientes y revela la ubicación de la Cripta de los Jinetes Infernales en el mapa de los jugadores. Ubbalux dice que el caballero de la muerte Olanthius, guardián de la tumba, conoce la ubicación secreta de la Ciudadela Sangrante. El demonio revela también que "por la gloria" es la contraseña para abrir las catacumbas, donde están confinados muchos camaradas caídos de Zariel.

Cuando los personajes abandonan el obelisco, son testigos del juramento de fidelidad de Ubbalux a Mefistófeles, con lo que se forma un hielo negro alrededor de los menhires que hace que se rompan todos a la vez. En ese momento Ubbalux es capaz de salir del anillo de piedras, gritando a los cuatro vientos: "¡Al fin! ¡Soy libre!".

1 casilla = 5 pies



MAPA 3.3: CRIPTA DE LOS JINETES INFERNALES

CRIPTA DE LOS JINETES INFERNALES

LOS COMPAÑEROS CAÍDOS DE ZARIEL NO PUEDEN descansar. Nadie puede en este infierno de pesadilla.

—El cartógrafo

Cuando los aventureros lleguen a este lugar, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Una niebla acre se arremolina alrededor de una árida colina sobre la que se levantan un par de monolitos inclinados, como lápidas gigantes, cada uno de los cuales se eleva más de cincuenta pies hacia el nublado cielo rojizo. Docenas de caballeros acorazados se arrodillan reverentes e inmóviles ante los monolitos, entre los que hay un conjunto de escalones de ónice que descienden al interior de la colina.

Los escalones de ónice bajan a las catacumbas que contienen los restos de los Jinetes Infernales que murieron luchando junto a Zariel. Sus espíritus inquietos anhelan la paz, pero están condenados a rondar este lugar hasta que vuelvan a ser llamados a las armas.

Docenas de caballeros muertos se arrodillan ante los monolitos con la frente apoyada en los pomos de sus espadas. La armadura de los caballeros hace las veces de ataúd para sus huesos, aunque sus cadáveres permanecen erguidos, como si estuvieran orando. Cada caballero lleva los colores desteñidos de Elturel.

ENCUENTROS EN LA CRIPTA

Las descripciones siguientes corresponden a las zonas señaladas en el mapa 3.3. Toda la cripta es terriblemente fría y está envuelta en una neblina que llega a los tobillos. Todas sus salas y pasadizos tienen 10 pies de altura y están excavados en la roca sólida.

C1. PUERTAS SELLADAS

Cuando los personajes desciendan a las catacumbas, lee:

Un par de puertas de basalto bloquean el paso, y en su superficie figura un grabado en relieve de un caballero en combate con un diablo; ambos empuñan espadas llameantes.

Las puertas no tienen manijas, cerraduras ni cerrojos visibles, y están mágicamente cerradas, endurecidas y encantadas para resistir la magia. Cualquier conjuro lanzado para abrirlas, dañarlas o remodelarlas falla automáticamente. Los personajes pueden usar *puerta dimensional* o algún efecto mágico similar para traspasar las puertas. También pueden deslizarse a través de las grietas entre las puertas si disponen de magia para hacerlo (como el conjuro de *forma gaseosa*). De lo contrario, necesitarán pronunciar la contraseña “por la gloria” para continuar. Los personajes pueden descubrirla gracias a Ubbalux el barlgura (como se narra en el apartado de la “Sima de Shummvrath”, en la página 100).

Si un personaje pronuncia la contraseña en voz alta a 10 pies o menos de las puertas, estas se abren lentamente. Pasada 1 hora, se cierran por sí solas, a menos que se sostengan o atranquen.

C2. CÁMARAS FUNERARIAS

En las catacumbas hay varias cámaras funerarias. Lee la siguiente caja de texto a los jugadores cuando sus personajes entren en una de estas salas:

Hay grandes urnas funerarias de hierro dispuestas con reverencia por toda la estancia, cada una con el noble blasón de la ciudad de Elturel grabado. Espadas, lanzas y escudos bruñidos cuelgan de los expositores de las paredes.

Si un personaje pronuncia palabras respetuosas sobre las urnas o las perturba de alguna manera, tres **fantasmas** de los caballeros de Zariel surgen de sus restos. Los fantasmas revelan solemnemente la siguiente información:

- Los caballeros lucharon y murieron junto al ángel Zariel cuando batalló en Averno.
- La cruzada de Zariel terminó en fracaso. La mayoría de sus generales, incluyendo al propio ángel, cayeron en la maldad y se transformaron en infernales.
- Uno de ellos, Olanthius, se suicidó en lugar de abrazar la tiranía. Zariel lo alzó como un caballero de la muerte para asegurarse su lealtad.
- Las almas de los caballeros están malditas y deben permanecer aquí. Anhelan el más allá, pero el juramento que hicieron a Zariel los ata a su servicio. Ruegan a los personajes que los ayuden a encontrar descanso.

Si los aventureros prometen ayudar a los fantasmas, estos proporcionan la siguiente información adicional:

- Olanthius desprecia a Zariel, pero está obligado sobrenaturalmente a servirla. Los fantasmas sugieren que todavía existe el bien en él.
- Olanthius tiene sus dependencias aquí, en las catacumbas. Sus habitaciones pueden contener pruebas de su humanidad que los personajes podrían usar para apelar a su bondad.

Una vez convocados, los fantasmas permanecen junto a sus urnas hasta que los personajes abandonen las catacumbas o liberen sus almas. Si un personaje contamina cualquier resto, los fantasmas emplearán sus poderes de posesión para expulsar a los intrusos de las catacumbas.

C3. ATAÚDES DE LOS CABALLEROS

Cuando los personajes se acerquen a una de estas zonas, lee:

Los huecos en las paredes albergan ataúdes de hierro. Cada uno tiene una única y vigorosa rosa roja descansando sobre la tapa.

Cada uno de estos pasillos contiene seis ataúdes dispuestos en parejas apiladas.

Ser sepultados en Averno ha corrompido los espíritus de estos caballeros. Cada féretro contiene una **aparición** mágicamente retenida por la rosa sobre la cubierta. Si un personaje retira una rosa de un ataúd, la flor se marchita y muere inmediatamente, y la aparición surge del féretro para atacar a cualquier criatura viviente o infernal que vea. Una aparición no puede tocar ninguna de las rosas de los otros ataúdes.

C4. TUMBA DE LOS BRUJOS

Cuando los aventureros se asomen a esta sala, lee:

Una urna de hierro llena de huesos humanos ocupa un nicho en un extremo de esta sala. En la pared cercana, un bajorrelieve muestra una columna de caballeros montados cargando a través de un portal hacia un infierno llameante.

Los brujos de Zariel ayudaron a construir la Cripta de los Jinetes Infernales para obtener poder infernal en el mundo mortal. Cuando murieron, sus cuerpos malditos fueron arrastrados a Averno para proteger la tumba por toda la eternidad. Ahora, ocho **momias** acechan en esta sala y protegen el camino hacia las estelas conmemorativas. Si los muertos vivos escuchan a los personajes en otras partes de las catacumbas, se esconderán dentro de la gran urna del oeste. Cuando los personajes entren, intentarán salir silenciosamente y emboscarlos.

Tesoro. Una de las momias lleva una *varita de secretos*, y otra un *collar de bolas de fuego*. Si los aventureros derrotan a los muertos vivos, podrán quedarse con estos objetos.

C5. ESTELAS CONMEMORATIVAS

Cuando los aventureros entren en esta sala, lee:

En este salón hay cuatro estelas conmemorativas, cada una con cientos de nombres grabados. Hay una leyenda inscrita en común en la parte superior de cada estela que dice: "En este lugar yacen los caídos. Que sus almas resuenen aquí hasta el final de los tiempos".

Adornando la pared frente a las estelas hay un bajorrelieve que muestra a una hermosa y solemne ángel con los ojos vendados montada sobre un mamut de alas plumosas. La bestia se levanta sobre sus patas traseras, y la jinete sostiene su espada en alto. A su alrededor yacen los cuerpos despedazados de caballeros y diablos caídos.

Los personajes que empleen *detectar magia* o algún efecto mágico similar para examinar las estelas, percibirán una fuerte aura de magia nigromántica emanando de los nombres grabados.

Mientras las estelas sigan potenciadas, la energía necrótica afectará a todo el que entre en contacto con ellas. Una criatura que toque una estela deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 36 (8d8) de daño necrótico si la falla, o la mitad si la supera. Si se destruyen los pergaminos que vinculan las almas de ambas salas rituales (zona C6), las estelas se desactivarán. Los personajes pueden liberar las almas de los guerreros golpeando sus nombres en la piedra. A medida que se borran los nombres, los fantasmas de los caballeros desaparecen con suspiros de alivio. Si se eliminan todos los nombres de la estela, cada personaje obtendrá el beneficio de un conjuro de *bendición* durante 24 horas.

C6. SALAS RITUALES

Estas dos habitaciones están ocultas tras puertas secretas. Los personajes con puntuaciones de Sabiduría (Percepción) pasiva de 15 o más detectan una puerta secreta que tengan a 5 pies o menos. Si no, un aventurero puede encontrar una examinando la pared circundante y superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

Estas habitaciones están mágicamente protegidas contra muertos vivos, de modo que estas criaturas no pueden entrar en ellas y ni siquiera percibir su presencia. Cada sala ritual parece no contener nada más que niebla hasta los tobillos. Sin embargo, cualquier personaje que explore una sala perturbará la niebla lo suficiente como para ver lo que hay debajo:

A medida que agitas la neblina, esta se abre para revelar un círculo ritual untado con sangre en el suelo. Dispuestos en su interior hay cientos de trocitos de pergamino, cada uno con un nombre cuidadosamente escrito con sangre.

Los papelitos nombran a cada guerrero confinado en este lugar. Cualquier personaje que haya visto las estelas de la zona C5 y supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 14, podrá discernir el propósito de los documentos: atar las almas de los guerreros a las estelas y obligarlos a servir a Zariel más allá de la muerte según los términos del juramento que le hicieron. Si destruyen los pedacitos de pergamino, los aventureros desactivarán las estelas conmemorativas y podrán liberar a las almas de los caballeros de su servidumbre (lee la zona C5 para obtener más detalles).

C7. EL RETIRO DE OLANTHIUS

Esta sala está escondida detrás de una puerta secreta. Los personajes con puntuaciones de Sabiduría (Percepción) pasiva de 15 o más detectan la puerta secreta cuando se sitúan a 5 pies o menos de ella. Si no, un aventurero puede encontrarla examinando la pared circundante y superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Si los personajes abren la puerta secreta, lee la siguiente caja de texto:

Una pila de ocho diarios encuadernados en cuero descansa sobre un gran escritorio en esta apretada habitación.

Los diarios pertenecen a Olanthius, el caballero de la muerte, y están escritos en común. Los personajes que pasen un descanso corto leyéndolos detenidamente descubren la siguiente información:

- Olanthius nunca se recuperó de la capitulación de Zariel a Asmodeo y su posterior transformación en diablesa. Se culpa a sí mismo por no ver desde el principio las señales de advertencia de la caída en desgracia de Zariel: su determinación inquebrantable a matar demonios a toda costa.
- Olanthius se quitó la vida en lugar de enfrentarse a la condenación, pero Zariel lo transformó en un monstruo muerto vivo para servirla eternamente.
- Olanthius describe a Haruman, su antiguo camarada de armas, como un hombre despiadado y carente de compasión; ahora un diablo empeñado en castigar a cualquiera que se interponga en el camino de Zariel.
- Olanthius llora la muerte de sus guerreros caídos y se siente incapaz de ayudarlos.
- Olanthius habla bien de la general Yael, a quien evidentemente respeta (y adora en secreto). En un diario, Olanthius insinúa que sabe dónde escondió Yael la *Espada de Zariel*, pero la ubicación no está señalada.

EL REGRESO DE OLANTHIUS

Si los personajes profanan alguna de las tumbas o perturban los diarios de la zona C7, Olanthius el **caballero de la muerte** regresará a la cripta en una cuadriga tirada por dos **gorgons**. Olanthius está obligado a proteger la cripta y puede ser convocado desde cualquier lugar de Averno para cumplir con su deber. Se internará en la cripta para cazar a los intrusos e interrogarlos, dejando en el exterior a los gorgons y la cuadriga.

Mientras avanza por las catacumbas, obligará a cualquier fantasma que encuentre a combatir a su lado. Los fantasmas que los personajes convocaron de las urnas en las cámaras funerarias (zona C2) se transformarán en **espectros** bajo el mando de Olanthius y se unirán a él en su búsqueda.

Olanthius es un enemigo extraordinariamente poderoso para personajes de nivel 9. Afortunadamente, pueden evitar el combate con el caballero de la muerte en cuanto se percaten de que está dispuesto a ayudarlos.

DESARROLLO

Los personajes que conversen con Olanthius podrán obtener un valioso aliado en la lucha contra Zariel. Para tener alguna posibilidad de atraer al caballero de la muerte a su causa, los aventureros deberán haber leído sus diarios y saber de su odio por Zariel. De lo contrario, Olanthius intentará aniquilarlos por su insolencia.

Olanthius está dispuesto a revelar la ubicación de la Ciudadela Sangrante solo si los personajes crean una distracción para Zariel. Los aventureros deben buscar al señor demoníaco Kostchtchie, que está encarcelado en Averno y cuyo martillo robó Zariel. Si es liberado, seguramente el señor demoníaco querrá recuperar su arma, lo que debería producir la distracción que Olanthius necesita.

Los Portales de Ulloch pueden llevar a los personajes a las Fauces de Kostchtchie (donde está retenido el señor demoníaco), siempre y cuando tengan en mente un destino claro mientras los traspasan. Olanthius proporciona las señas de los Portales de Ulloch y puede indicar su ubicación en el mapa de los personajes, así como la de las Fauces de Kostchtchie.

Una vez liberen a Kostchtchie, los aventureros pueden volver para informar a Olanthius en la Cripta de los Jinetes Infernales, con lo que este revelará la ubicación de la Ciudadela Sangrante.

PORTALES DE ULLOCH

SOLO LOS NECIOS CRUZAN LAS PUERTAS DE ULLOCH.

No llevan a ningún lugar al que una persona sabia quiera ir.

—El cartógrafo

Cuando los aventureros lleguen a este lugar, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Dos arcos negros ornamentados que se elevan doscientos pies en el sofocante aire abrasador dominan el interminable paisaje calcinado. Cada centímetro de piedra está grabado con imágenes de diablos guerreando contra demonios.

En épocas ya olvidadas, los archidiablos usaban estos arcos gemelos para transportar regimientos enteros a otros planos de existencia. La magia del portal ha disminuido significativamente, pero todavía queda suficiente en cada uno para transportar criaturas a otro lugar de los Nueve Infernos. Los personajes que empleen un conjuro de *detectar magia* o un efecto mágico parecido para examinar los arcos percibirán una poderosa aura de magia de conjuración rodeando cada uno.

Cuando una criatura se aproxima a 100 pies o menos de cualquiera de los portales, la piedra emite un zumbido potente y resonante que va haciéndose más fuerte y alto a medida que la criatura se acerca. Cuando una criatura atraviesa un arco, una cortina rugiente de llamas llena el portal y teletransporta a la criatura a otro lugar de los Nueve Infernos. Cualquier criatura u objeto que atraviese el arco mientras el portal está abierto es transportado al mismo destino. Cada portal es lo bastante ancho como para acomodar máquinas de guerra infernales.

Para viajar a un destino específico, una criatura debe haberlo visitado antes o ser capaz de señalar su ubicación en un mapa. Los aventureros que señalen las Fauces de Kostchtchie en su mapa cuando atraviesen un arco son teletransportados a la parte superior del abismo-prisión del señor demoníaco.

Si los personajes no pueden elegir un destino, decídelo al azar. Pídele a un jugador que tire un d20 encima del mapa mural de Averno. El lugar más cercano adonde caiga el dado se convierte en el destino. Si el dado se sale del mapa, el DM escoge un destino.

El portal permanece abierto y fijado al mismo destino durante 10 minutos, y se desactiva después, cuando el arco que lo creó se desmenuza y se derrumba.

FAUCES DE KOSTCHTCHIE

EL ENEMIGO DE MI ENEMIGO ES MI AMIGO, ¿PERO SIGUE siendo el dicho válido para los infernales?

—El cartógrafo

Cuando los aventureros lleguen a este lugar, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Un oscuro abismo se abre entre volcanes rugientes que arrojan lava y humo al abominable cielo. El aire se estremece con el bramido de una criatura monstruosa en las negras profundidades de la sima.

El señor demoníaco **Kostchtchie** (mira el perfil adjunto) parece un gigante de las colinas acuchillado, de piernas cortas y arqueadas y con una cabeza de formas burdas.

Los gigantes de escarcha que abandonan a sus dioses y deciden adorar a algún demonio pueden convocar a Kostchtchie con ofrendas de sangre depositadas en altares de hielo tallado. Si el señor demoníaco decide responder a la llamada de los gigantes, caza y lucha con ellos durante un tiempo, infectando a los gigantes de escarcha con una locura salvaje y una sed de sangre antes de desaparecer de regreso al Abismo. El arma favorita de Kostchtchie es *Matalotok*, un martillo de guerra forjado por el dios gigante de escarcha Thrym (consulta el apéndice C para obtener más información sobre este objeto mágico legendario).

En su visita más reciente a los Nueve Infernos, Kostchtchie fue derrotado por la archidiabla Zariel, que cogió su martillo y le encadenó al fondo de esta sima, sabiendo que matarlo solo haría que se reencarnara en su capa helada del Abismo. Sin *Matalotok*, la inmunidad de Kostchtchie al daño de frío se convierte en resistencia al daño de frío.

Encadenado por cadenas mágicas siempre prietas que le impiden lanzar conjuros, Kostchtchie está acuchillado y con las manos encadenadas a la espalda en una poza de alquitrán negro de 10 pies de profundidad y 80 de diámetro en una caverna al fondo del abismo. Sus gritos impíos y sus epítetos repugnantes pueden oírse a kilómetros de distancia. Los personajes que intenten comunicarse con el señor demoníaco recibirán como respuesta gritos guturales de angustia y frustración. En momentos esporádicos de lucidez, Kostchtchie mirará a un aventurero y gritará: “¡LIBÉRAME!” ●: “¡TRÁEME MI MARTILLO!” Lo hace primero en gigante y luego en abisal. Si eso no logra la reacción deseada, Kostchtchie recurre al uso de la telepatía para contactar con el personaje más cercano y exigir su liberación inmediata sin ofrecer nada a cambio.

EL ABISMO

El abismo desciende a una profundidad de 500 pies. Aunque hay abundantes asideros y puntos de apoyo, la ruta hacia el fondo es empinada y traicionera. Los personajes que no puedan volar deben realizar pruebas de Fuerza (Atletismo) CD 15 para ascender o descender el pozo sin equipo de escalada. Si una prueba falla por 5 o menos, el aventurero no progresa en su turno; si falla por más de 5, el personaje cae al fondo del abismo.

GUARDIAS DE LA PRISIÓN

Un **diablo de las cadenas** llamado Mazer y cuatro **sabuesos infernales** custodian al señor demoníaco. Si los sabuesos detectan intrusos, se abalanzarán desde las cuevas superiores mientras el diablo emerge del pozo de alquitrán.

Mazer mantiene las cadenas de Kostchtchie apretadas en todo momento. En el pozo de alquitrán hay ocultas docenas de cadenas (cada una de 100 pies de largo) sobre las que Mazer puede usar su acción de animar cadenas. El diablo usa estas cadenas sueltas para apresar a los **enemigos** o arrastrarlos al pozo de alquitrán, que es terreno difícil.

Si Mazer muere, las cadenas de Kostchtchie se aflojan lo suficiente como para que el señor demoníaco se libere. Una vez libre de ellas, Kostchtchie recupera sus habilidades de lanzamiento de conjuros.

DESARROLLO

Si Kostchtchie es liberado, gritará a Zariel (en gigante) que irá a por su martillo y jurará aplastarla con él. Luego lanzará *viajar con el viento*, lo que lo convertirá en una forma nubosa con una increíblemente rápida velocidad volando de 300 pies. Con ese aspecto recorrerá Averno a gran velocidad, decidido a recuperar su martillo. Los personajes lo suficientemente rápidos como para seguirlo serán guiados hasta Zariel (consulta el capítulo 5).

Con Kostchtchie liberado, el grupo puede regresar a la Cripta de los Jinetes Infernales, donde un cumplidor Olanthus revela la ubicación de la Ciudadela Sangrante (consulta el capítulo 4). Cuando los personajes salen de las catacumbas, Olanthus les pide que le den recuerdos a Yael de su parte cuando la vean.



KOSTCHTCHIE

Demonio Enorme (demonio), caótico malvado

Clase de armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 243 (18d10 + 144)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	12 (+1)	27 (+8)	18 (+4)	22 (+6)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +9, Con +16, Sab +14

Habilidades: Intimidación +12, Percepción +14, Supervivencia +14

Resistencia a daño: fuego, relámpago

Inmunidad a daño: frío, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 24

Idiomas: abisal, gigante, telepatía 120 pies

Desafío: 25 (75.000 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata de Kostchtchie es Carisma (salvación de conjuros CD 20). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *orden imperiosa*, *oscuridad*

1/día cada uno: *dañar*, *disipar el bien y el mal*, *portal*, *telequinesis*, *teletransporte*, *viajar con el viento*

Resistencia Legendaria (3/Día). Kostchtchie puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia mágica. Kostchtchie tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Kostchtchie realiza dos ataques cuerpo a cuerpo, pero solo uno puede ser de mordisco.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +18 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (1d6 + 10) de daño perforante.

Matalotok (martillo de guerra). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +18 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d8 + 10) de daño contundente o 21 (2d10 + 10) de daño contundente cuando se usa a dos manos, y el arma emite una ráfaga de frío que inflige 10 (3d6) de daño de frío a cada criatura a 30 pies o menos de distancia.

ACCIONES LEGENDARIAS

Kostchtchie puede realizar 3 acciones legendarias, a escoger de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de hacer una acción legendaria a la vez, y solo al final del turno de otra criatura. Kostchtchie recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Ataque. Kostchtchie realiza un ataque con arma cuerpo a cuerpo. **Carga.** Kostchtchie mueve hasta su velocidad.

Maldición (cuesta 2 acciones). Kostchtchie maldice a una criatura a la que pueda ver a 60 pies o menos de él. La criatura maldita obtiene vulnerabilidad a todo el daño infligido por Kostchtchie hasta el final del próximo turno del demonio.

SENDA DE LOS DIABLOS

MATADEMONIOS

Para personajes de nivel 8

"El alma más pura atrae a los infernales a una trampa diabólica. ¡Zas! ¡Zas!".

ZARZAL DE HUESO

Para personajes de nivel 8

"Tu futuro está escrito en tu sangre. Ella te abrirá las venas para pintar la historia oculta en tu corazón".

TUMBA DE ULDRAK

Para personajes de nivel 8

"¿Un titán caído o un mequetrefe con delirios de grandeza? Lo dejaré a tu elección".

TORRE DE ARKHAN

Para personajes de nivel 9

"Tiene la mano del mal, sin embargo su objetivo está más allá de su alcance".

MONUMENTO A TIAMAT

Para personajes de nivel 9

"Los diablos dragontinos se posan en un cráneo gigante por el que la reina dragón habla con cinco lenguas".

FRAGUA DE BEL

Para personajes de nivel 9

"Un archiduque derrocado refunfuña en un volcán, ansioso por recuperar su trono robado".

SIBRIEX

Para personajes de nivel 10

"Criadores de horrores y coleccionistas de secretos, se cuenta que los sibriexes son tan viejos como el Abismo".

FORTALEZA VOLANTE SINIESTRADA

Para personajes de nivel 10

"Un arma hecha para un archidiablo, destruida en batalla y lista para ser robada".

MATADEMONIOS

EL ALMA MÁS PURA ATRAE A LOS INFERNALES A UNA trampa diabólica. ¡Zas! ¡Zas!

—El cartógrafo

Cuando los personajes se acerquen a este lugar, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Una luz radiante se derrama desde un monumento de metal oxidado con la forma de las mandíbulas abiertas de un escarabajo gigante.

La luz parte de un **unicornio** llamado Tono de Luna, que está atrapado en una esfera de fuerza mágica de 10 pies de diámetro que impide la entrada de toda materia y bloquea cualquier conjuro hacia él o desde él. La esfera está suspendida entre las púas del Matademonios, a 50 pies del suelo. Esta luz atrae a los demonios como la miel a las moscas, aniquilándolos cuando se acercan. Mientras siga atrapado en la esfera, el unicornio no puede usar ninguna de sus habilidades mágicas.

La esfera toma como objetivo al demonio más cercano situado a 100 pies o menos, descargando un rayo de luz que forma un haz de 5 pies de ancho y hasta 100 de largo que se extiende hasta el blanco. Cualquier criatura con 100 puntos de golpe o menos que se cruce con el haz se desintegra en un montón de cenizas. Las criaturas con más de 100 puntos de golpe en el camino del rayo deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 18, sufriendo 260 (40d12) de daño radiante si fallan, o la mitad si tienen éxito. Una vez el Matademonios ha disparado, necesita 1 minuto para recargarse antes de poder activarse de nuevo.

Para liberar al unicornio, los personajes deben destruir la estructura metálica oxidada que lo rodea, que tiene CA 14, 250 puntos de golpe e inmunidad al daño de veneno y psíquico. La estructura se desmorona cuando sus puntos de golpe se reducen a 0, lo que hace que la esfera de fuerza se hunda lentamente en el suelo y desaparezca. Si los aventureros liberan al unicornio, este los acompañará si la mayoría tienen alineamiento bueno.

RALZALA LA DAO

Una **dao** llamada Ralzala protege el Matademonios. Ralzala juró lealtad a Zariel para vengarse de un dao rival que intentó hundirla. La dao lamenta el acuerdo y quiere romper su pacto con la archidiabla.

Ralzala se esconde bajo el suelo, en la base del Matademonios. Si los personajes dañan la estructura, Ralzala emergerá del suelo, lanzará *don de lenguas* y les ofrecerá un trato. Ella revela que Bel, el archidiablo depuesto, ayudaría gustosamente a los personajes a derrocar a Zariel. Si estos ayudan a Ralzala a romper su pacto con Zariel, la dao prometerá guiarlos a la Fragua de Bel y escribirles una carta de presentación.

Ralzala conoce a una oráculo llamada Roja Ruth que seguramente podría dar con una solución a su problema. Al estar ligada al Matademonios, Ralzala no puede buscar a la oráculo por sí misma, pero los personajes podrían hacerlo en su lugar. Ella les dice que hablen con Roja Ruth en el corrompido bosque cercano y sigan sus instrucciones para romper el pacto. Esto lleva a los jugadores al Zarzal de Hueso.

DIAGRAMA 3.3: SENDA DE LOS DIABLOS



ZARZAL DE HUESO

TU FUTURO ESTÁ ESCRITO EN TU SANGRE. ELLA TE ABRIRÁ las venas para pintar la historia oculta en tu corazón.

—El cartógrafo

Cuando los aventureros lleguen a este lugar, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Ante vosotros se extiende un laberinto de árboles deformes y enredaderas que parecen huesos. Hay cadáveres calcificados fusionados con los árboles y cubiertos de vainas de hongos que se alimentan de la sangre que rezuma a través de la maleza. Aquí y allá aparecen angostos caminos que se internan más en la espesura.

En una época pasada, Roja Ruth, la saga de la noche, corrompió una comunidad de dríades, contaminando las raíces de sus árboles con un veneno psicodélico. Cuando las dríades sucumbieron al mal, su bosque fue arrancado del Feywild y traído hasta Averno. Aquellas que resistieron el veneno murieron tratando de fusionarse nuevamente con sus árboles. Las demás se deshicieron en cenizas para convertirse en espíritus inquietos y torturados, parecidos a banshees. Satisfecha, Roja Ruth estableció su hogar en el corazón del retorcido bosque.

Los personajes pueden aventurarse en él movidos por la curiosidad o para encontrar a la oráculo que Ralzala espera pueda romper su pacto con Zariel.

ENCUENTROS EN EL ZARZAL

Las siguientes descripciones corresponden a las zonas señaladas en el mapa 3.4 (página 108).

Z1. ENTRADAS

Los personajes que rodeen el enmarañado bosque descubren cinco caminos separados que se internan en él. Zarzas infranqueables ahogan el bosque más allá de estos senderos, creciendo incluso hacia arriba para ocluir el cielo.

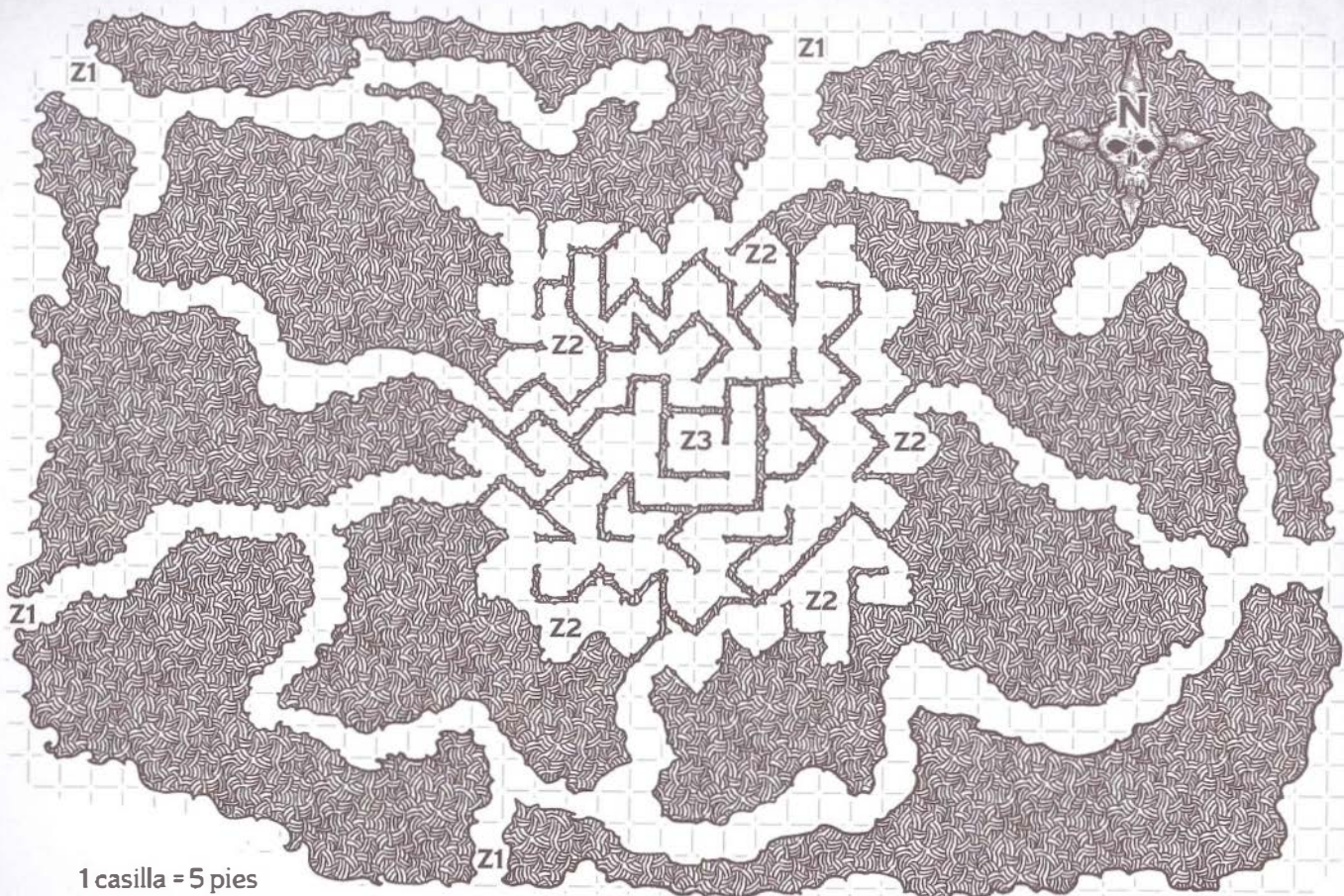
Para evitar perderse en el bosque, los personajes deben superar una prueba en grupo de Sabiduría (Supervivencia) CD 15. Si tienen éxito, localizarán la guarida de Roja Ruth en el corazón del bosque (zona Z3). Si fallan, acabarán en uno de los callejones sin salida enumerados a continuación (zona Z2) y deben repetir la prueba para proseguir. Una vez explorados los cuatro caminos sin salida, el grupo localiza la guarida de la saga automáticamente.

Z2. CALLEJONES SIN SALIDA

Si los personajes se pierden en las zarzas, tira en la tabla “Callejones sin salida” para determinar dónde terminan, o elige un resultado que aún no hayan encontrado.

CALLEJONES SIN SALIDA

d4	Callejón sin salida
1	Brozas movedizas
2	Espíritus de dríades
3	Trampa de espinas
4	Viajero muerto



MAPA 3.4: ZARZAL DE HUESO

Brozas movedizas. Tres brozas movedizas surgen de las zarzas y atacan a los personajes.

Espíritus de dríades. Tres espíritus de dríades malditas (usa el perfil del banshee para representarlos) se acercan a los personajes y exigen que les recuerden las "maravillas de la vida". Si te parece apropiado, un aventurero puede calmar a los espíritus con una dulce historia, un beso, una canción o cualquier otra cosa que traiga a las dríades un recuerdo de su hogar. Si los personajes no logran satisfacerlas, los tres espíritus atacan.

Trampa de espinas. Los aventureros ven un bastón de majuelo al final del camino, enredado tras un matorral espinoso de 15 pies de profundidad. Cada cuadrado de espinas de 5 pies de lado cuenta como terreno difícil y tiene CA 11, 15 puntos de golpe, inmunidad al daño psíquico y vulnerabilidad al daño de fuego. Si es dañado, pero no destruido, las espinas vuelven a crecer mágicamente pasadas 24 horas. Las espinas apresan a cualquier criatura que termine su turno a 5 pies o menos de ellas. Toda criatura que empiece su turno apresada por las espinas sufre 22 (4d10) de daño cortante de las retorcidas púas. Una vez un objetivo está enmarañado, solo puede liberarse si todos los arbustos espinosos a 5 pies o menos de él son destruidos.

El bastón en el centro del laberinto es un señuelo, y se deshace en las manos de quien lo recoja.

Viajero muerto. El cadáver de un drow yace al final del camino, con la carne empalada por las hambrientas enredaderas y el rostro retorcido en una expresión de horror. El viajero lleva una *bolsa devoradora* al cinto.

Z3. GUARIDA DE ROJA RUTH

Cuando los aventureros lleguen a este lugar, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

En el centro del laberinto hay una choza en forma de cueva. Cientos de huesos y partes corporales cuelgan de un cordel en la entrada, y el techo está encordado con guirnaldas hechas de entrañas sanguinolentas. El aire zumba lleno de moscas.

Roja Ruth, una **saga de la noche**, ha hecho su guarida en este sangriento cubil. Lleva un vestido hecho con huesos cosidos, collares de cráneos de bebé cuelgan de su cuello y chapurrea sin cesar (y en diferentes idiomas) canciones infantiles mientras habla.

Visitantes malvados de todo el multiverso viajan a Averno para escuchar sus adivinaciones y probar sus brebajes místicos. Si los personajes hablan con Roja Ruth sobre la maldición de la dao, les ofrece un trato a cambio de su ayuda (lee "Al mando del fuerte", a continuación).

Roja Ruth vende pociones elaboradas con sangre, que con mucho gusto intercambia por *monedas de alma* (mira la página 226), como figura en la tabla "Ofertas de Roja Ruth". Cada poción transmite un desagradable, pero inofensivo efecto secundario cuando se bebe: flatulencia, forúnculos, pérdida de cabello o cualquier otro tipo de horror que puedas imaginar. Sus adivinaciones replican los efectos de un conjuro de *comuni3n*, aunque Roja Ruth proporciona las respuestas a las preguntas sin necesidad de recurrir a un ser divino.

OFERTAS DE ROJA RUTH

Productos	Precio
Poción común o infrecuente	1 moneda de alma
Poción rara	2 monedas de alma
Conjuro de comunión	3 monedas de alma

AL MANDO DEL FUERTE

Roja Ruth dice que sabe cómo liberar a Ralzala la dao de su pacto, pero que no proporcionará esta información a los personajes si no le hacen antes un favor. La saga explica que lleva mucho tiempo prolongando el momento de bañarse (al menos un par de siglos desde la última vez que se lavó). Así que pide a los aventureros que organicen y paguen un tratamiento de belleza en el Éxtasis Infernal del Emporio Errante (página 126). Advierte a los personajes de otra condición antes de que se decidan: tendrán que vigilar su arboleda mientras esté ausente. Si los personajes atacan o amenazan a Roja Ruth durante esta negociación, ella se limitará a huir al Plano Etéreo, y no regresará hasta que se marchen.

La saga de la noche puede adivinar la ubicación del Emporio Errante derramando algo de su propia sangre en el suelo y estudiando el patrón resultante. Roja Ruth puede señalar una ubicación en el mapa de Averno de los personajes (que puede estar donde tú quieras). Cuando los aventureros lleguen allí, encontrarán el Emporio Errante, tal y como predijo la saga. Aunque Roja Ruth sabe que el dueño del Éxtasis Infernal es un rakshasa, no comparte esta información con los personajes, esperando que lo descubran por su cuenta.

Los aventureros que regresen del Emporio Errante con la confirmación de la cita de Roja Ruth, deben vigilar el bosque durante unas horas mientras ella va a darse su baño. Durante este tiempo, los espíritus malditos de las dríades surgen para destruir la guarida de Roja Ruth como castigo por sus crímenes. Esta fuerza consiste en dos espíritus de dríade (usa el perfil de una *banshee*) y un árbol muerto viviente caminante (usa el perfil de un *ent*, salvo porque el árbol es un muerto viviente y tiene resistencia al daño necrótico).

Si los personajes derrotan a los muertos vivientes, Roja Ruth cumple su parte del trato cuando regresa. De lo contrario, el árbol muerto viviente derrumba la entrada a la choza de la saga. Esta no está contenta, y usa su rasgo "etérea" para atravesar la entrada derrumbada de su cabaña, desapareciendo en su guarida sin ni siquiera despedirse.

TESORO

Los espíritus de las dríades no tienen tesoro, pero el árbol muerto viviente tiene un esqueleto de gnomo muerto alojado en una oquedad de su tronco. El esqueleto lleva un sombrero de bruja (en realidad es un sombrero de disfraz) y empuña una varita del mago de guerra +1.

DESARROLLO

Para cumplir con su parte del trato, Roja Ruth revela que Ralzala debe beber la sangre de un titán para liberarse del pacto con Zariel. La saga de la noche dice que Uldrak podría ayudar, pero advierte que "ya no es el que solía ser". Si los personajes le muestran su mapa, identifica la localización de Uldrak, por lo que el grupo podrá dirigirse a la Tumba de Uldrak.

TUMBA DE ULDRAK

¿UN TITÁN CAÍDO O UN MEQUETREFE CON DELIRIOS DE grandeza? Lo dejaré a tu elección.

—El cartógrafo

Cuando los aventureros lleguen a este lugar, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

El yelmo y la espada agrietados de un titán yacen semienterrados en las cenizas de Averno. Una piedra esférica del pomo de la espada aún brilla con un resplandor escarlata.

El empíreo Uldrak se aventuró a los Nueve Infernos para matar a Tiamat y obtener gloria para su deidad, Surtur, pero la reina dragón lo derrotó fácilmente. Sin embargo, no fue asesinado: Tiamat lo maldijo por su insolencia transformándolo en un diablo espinoso. Ahora esta miserable criatura se esconde dentro del yelmo que llevó en el pasado. Durante milenios, Uldrak ha vivido en este lugar, planeando en solitario cómo restaurar su verdadera forma.

TRATANDO CON ULDRAK

Uldrak es una criatura amargada que apenas recuerda su pasado. Hace mucho tiempo descubrió cómo eliminar su maldición, pero la solución le resultaba tan inalcanzable que se resignó al fracaso. Ahora está más interesado en luchar por su supervivencia que en intentar escapar de los Nueve Infernos.

La herencia empírea de Uldrak aún perdura en su voz: entiende todos los idiomas, y cuando habla, cambia aleatoriamente el idioma al gigante. Milenios de aislamiento han alterado su mente, por lo que discute consigo mismo a menudo, incluso delante de extraños.

Uldrak relata su triste historia a cualquiera que le pregunte sobre el paradero del empíreo. Los personajes que vinieron aquí para extraer la sangre de Uldrak (consulta "Zarzal de Hueso", anteriormente) pueden hacer una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12 al enterarse de que ahora se ha convertido en un infernal. Si tienen éxito, conjeturan que la sangre debería extraerse de su forma de titán para romper la maldición de la dao. Afortunadamente, Uldrak tiene un plan (lee "Desarrollo", a continuación).

Tesoro. La esfera del pomo de la espada de Uldrak es un *Orbe de los Dragones*. Este objeto es vital para el plan de Uldrak de librarse de su maldición.

DESARROLLO

Para recuperar su verdadera forma, Uldrak debe derramar un poco de sangre de Tiamat sobre el suelo de Averno. Combatir a Tiamat en su forma actual sería una locura, pero Uldrak se enteró de que un dracónido llamado Arkhan el Cruel lleva un poco de su sangre en un relicario alrededor del cuello. Uldrak revela que la "gema" que brilla en el pomo de su vieja espada es, de hecho, un *Orbe de los Dragones*, un artículo que seguramente interesará a Arkhan. Uldrak insta a los personajes a intercambiar el orbe por el relicario y luego regresar aquí. Si los aventureros aceptan, el infernal les da las indicaciones para llegar a la Torre de Arkhan.

TORRE DE ARKHAN

TIENE LA MANO DEL MAL, SIN EMBARGO SU OBJETIVO está más allá de su alcance.

—El cartógrafo

Cuando los aventureros lleguen a este lugar, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Una oscura torre se alza en el horizonte, con su aguja negra elevándose cientos de pies y sus murallas repletas de cráneos carbonizados sobre pinchos de hierro. La cúspide de la torre se divide en cinco agujas más estrechas que trinchan el cielo como dedos con garras. Rodeando el pico de la torre vuela un gran dragón blanco tiznado de ceniza y hollín.

A medida que os acercáis al edificio, detectáis figuras que se arrastran sobre sus murallas: guardias muertos vivientes en diferentes estados de descomposición.

Arkhan el Cruel ha reclamado esta torre como su base. Aquí, con la ayuda de un tortogasacerdote de la muerte de Tiamat llamado Krull, el guerrero dracónico investiga formas de imponer su voluntad sobre el artefacto conocido como la *Mano de Vecna*, y así poder usar sus secretos para liberar de los Nueve Infiernos a Tiamat, la malvada reina dragón. Arkhan ha viajado hasta un monumento cercano para comunicarse con su diosa, dejando a Krull en la torre.

Los dragones arrancaron de los volcanes ardientes de Averno las rocas de obsidiana de la torre de Arkhan. Cincuenta esqueletos y treinta zombis están listos para defender la fortaleza, que también está custodiada por Obatala, un dragón blanco adulto. Cuando detecta intrusos, el dragón ruge para alertar a Krull (mira su

KRULL

Humanoide Mediano (tortuga), legal malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 117 (18d8 + 36)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Sab +8, Car +4

Habilidades: Conocimiento Arcano +4, Medicina +8, Naturaleza +4, Supervivencia +8

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: acuano, común, dracónico

Desafío: 6 (2.300 PX)

Aguantar la Respiración. Krull puede contener la respiración durante 1 hora.

Destrucción Inevitable. El daño necrótico infligido por los conjuros de Krull ignora la resistencia al daño necrótico.

Lanzamiento de conjuros. Krull es un lanzador de conjuros de nivel 14. Su aptitud mágica es la Sabiduría (salvación de conjuros CD 16, +8 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (a voluntad): llama sagrada, piedad con los moribundos, reparar, resistencia, taumaturgia, toque helado

Nivel 1 (4 espacios): curar heridas, detectar el bien y el mal, falsa vida, infligir heridas, rayo nauseabundo

Nivel 2 (3 espacios): arma espiritual, dulce descanso, inmovilizar persona, rayo debilitador, sordera/ceguera

Nivel 3 (3 espacios): animar a los muertos, círculo mágico, espíritus guardianes, hablar con los muertos, toque vampírico

Nivel 4 (3 espacios): adivinación, destierro, guarda contra la muerte, localizar criatura, marchitar

Nivel 5 (2 espacios): caparazón antivida, contagio, nube aniquiladora, restablecimiento mayor

Nivel 6 (1 espacio): crear muerto viviente, visión veraz

Nivel 7 (1 espacio): palabra divina, regenerar

ACCIONES

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d4 + 5) de daño perforante.

Maza a dos manos +1. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 13 (2d6 + 6) de daño contundente más 9 (2d8) de daño necrótico.

Defensa con concha. Krull se mete en su caparazón. Hasta que vuelva a salir usando una acción adicional, tiene un bonificador de +4 a la CA y ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Constitución. Mientras está en su caparazón, Krull está derribado, su velocidad es 0 y no puede incrementarse, tiene desventaja en las tiradas de salvación de Destreza, no puede ejecutar reacciones y la única acción que puede realizar es salir de su caparazón.

perfil adjunto), que sale de la torre para saludar a los recién llegados. Krull, cuyo caparazón está tallado con runas draconianas que rezan oraciones a Tiamat, va acompañado de cuatro **gules** que ejercen de asistentes. Los gules roen huesos y miran a los personajes con avidez mientras Krull trata con ellos. Krull no permite bajo ninguna circunstancia que los intrusos entren en la torre de nueve pisos y perturben sus experimentos o las habitaciones de Arkhan.

Krull está dispuesto a llevar a los personajes ante Arkhan si tienen algo valioso en su poder, como el *Orbe de los Dragones* recuperado de la Tumba de Uldrak, o el unicornio rescatado del Matademonios (página 106). De lo contrario, el tortoga les ordena que se vayan de inmediato si no quieren morir.

Además de contar con los muertos vivientes para su defensa, la torre también alberga cuatro dragones más pequeños viviendo en su interior: un **dragón negro joven** llamado Slarkas, un **dragón azul joven** llamado Vistalancer, un **dragón verde joven** llamado Vermilius y una **cría de dragón rojo** apodada Destello. Estos dragones atacan a los personajes que invadan la torre y luchan hasta la muerte para defenderla.

Tesoro. Krull empuña una *maza a dos manos +1* y lleva cinco *pociones de curación* y dos *monedas de alma* (mira la página 226) en un morral. La torre está llena de laboratorios, depósitos de cadáveres y criaderos de dragón que pueden contener otros tesoros protegidos por guardas mágicas, lo que te parezca oportuno.

DESARROLLO

Si los personajes convencen a Krull para que los lleve ante Arkhan, el tortoga los guía de forma segura hasta el Monumento a Tiamat (página 112). Los personajes también podrían vigilar la torre de Arkhan y esperar el regreso del dracónido. Arkhan reacciona aquí como en el Monumento a Tiamat, excepto que no puede convocar a Asojano, la quimera.



ARKHAN EL CRUEL

Humanoide Mediano (dracónido), legal malvado

Clase de Armadura: 23 (*armadura de placas de dragón de sílex negro, escudo*)

Puntos de golpe: 221 (26d8 + 104)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Sab +5, Car +9

Habilidades: Atletismo +10, Engaño +9, Intimidación +9

Resistencia a daño: fuego, veneno; daño contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies (puede ver criaturas invisibles con el mismo alcance), Percepción pasiva 10

Idiomas: común, dracónico

Desafío: 16 (75.000 PX)

Aura de Odio. Mientras Arkhan no esté incapacitado, él y todos los infernales y muertos vivientes a 30 pies o menos de él infligen 4 de daño adicional cada vez que impactan con un ataque con arma cuerpo a cuerpo (ya incluido en los ataques de Arkhan). Este daño adicional es del mismo tipo que el tipo de daño del arma.

Equipo Especial. Arkhan esgrime a *Devoratempos* (mira la página 223) y lleva una *armadura de placas de dragón de sílex negro* (mira la página 224). La *armadura* proporciona a Arkhan ventaja

en las pruebas de característica y tiradas de salvación realizadas para evitar o finalizar la condición de agarrado.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica de Arkhan es Carisma (salvación de conjuros CD 17). Puede lanzar los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

3/día cada uno: *animar a los muertos*, *castigo marcador* (a nivel 4), *revivir*

1/día cada uno: *alzar a los muertos*, *geas*

Mano de Vecna. La Mano de Vecna tiene 8 cargas y recupera cada día al amanecer 1d4 + 4 cargas gastadas. Arkhan puede lanzar los siguientes conjuros de la mano gastando el número de cargas señalado (salvación de conjuros CD 18): *dedo de la muerte* (5 cargas), *dormir* (1 carga), *ralentizar* (2 cargas) y *teletransporte* (3 cargas).

ACCIONES

Ataque múltiple. Arkhan realiza tres ataques con arma.

Devoratempos (hacha de guerra). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +13 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (1d8 + 12) de daño cortante o 17 (1d10 + 12) de daño cortante si se usa a dos manos, más 9 (2d8) de daño de frío. Si el objetivo es una criatura y Arkhan saca un 20 en la tirada de ataque, la criatura sufre 9 (2d8) de daño necrótico adicional y Arkhan recupera una cantidad de puntos de golpe igual al daño necrótico infligido.

Jabalina. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +10 a impactar, alcance 5 pies o alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d6 + 5) de daño perforante, más 4 de daño perforante y 9 (2d8) de daño de frío si la jabalina se usó para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

MONUMENTO A TIAMAT

LOS DIABLOS DRAGONTINOS SE POSAN EN UN CRÁNEO gigante por el que la reina dragón habla con cinco lenguas.

—El cartógrafo

Cuando los aventureros lleguen a este lugar, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Un cráneo de dragón colosal se apoya contra la ladera de una montaña, rodeado de huesos del tamaño de casas. De las fauces de la calavera brota un humo acre. Entre los huesos han montado una tienda de campaña militar, y a su lado hay aparcada una máquina de guerra infernal de dos ruedas.

Alrededor de la tienda charlan una docena de humanoides reptilianos con espadas relucientes, escamas blancas y alas coriáceas del mismo color.

Un túnel en la parte posterior del cráneo conduce a la guarida de Tiamat. Se cree que los diablos que anidan dentro de la calavera, los abishais, cumplen sus designios; o quizá solo vigilan su encarcelamiento por orden de Asmodeo.

Desde las profundidades de su guarida, Tiamat puede escuchar las oraciones y pronunciamientos de los fieles sirvientes que la invocan desde las fauces del colosal cráneo de dragón. Si la reina dragón decide responder, sus cinco voces sibilantes emergen de la oscuridad, amplificadas por el cráneo mientras dan órdenes y terminan las frases de las demás.

Asaltar este lugar sin un ejército sería una locura. Abishais de todos los colores anidan en las cuevas sulfúreas tras el cráneo y decenas de abishais blancos (tienes su perfil en la página 229) emergen para contrarrestar cualquier ataque o invasión.



TOROGAR STEELFIST

Monstruosidad Grande, legal malvada

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 168 (16d10 + 80)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	17 (+3)	20 (+5)	8 (-1)	9 (-1)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Fue +11, Con +9

Habilidades: Atletismo +11, Engaño +7, Intimidación +7, Supervivencia +3

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: abisal, común

Desafío: 11 (7.200 PX)

Embestida de Cuernos. Inmediatamente después de usar la acción de Correr, Torogar puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo con sus cuernos.

Equipo Especial. Torogar lleva guanteletes de furia ardiente (mira la página 226) y un cinturón de fuerza de gigante de fuego. Sin el cinturón, su Fuerza es de 21. También lleva una moneda de alma (mira la página 226).

La máquina de guerra infernal estacionada al lado de la tienda es una cabalgadura diabólica (mira la página 218) perteneciente al guardaespaldas minotauro de Arkban el Cruel, Torogar Steelfist.

Furia (se recarga después de un descanso corto o largo). Como acción adicional, Torogar puede entrar en una furia que dura 1 minuto. La furia acaba inmediatamente si Torogar queda inconsciente, o si su turno termina y no ha atacado a una criatura hostil o sufrido daño desde su último turno. Mientras está furioso, Torogar obtiene los siguientes beneficios:

- Tiene ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza.
- Inflige 3 de daño adicional cuando golpea a un objetivo con un ataque con arma cuerpo a cuerpo.
- Tiene resistencia al daño contundente, cortante y perforante.

Recordar laberinto. Torogar recuerda con total precisión cualquier camino que haya recorrido antes.

ACCIONES

Ataque múltiple. Torogar realiza tres ataques: dos con sus cimitarras y uno con sus cuernos.

Cimitarra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 14 (2d6 + 7) de daño cortante o 17 (2d6 + 10) de daño cortante mientras está enfurecido, más 3 (1d6) de daño de fuego de los guanteletes de furia ardiente.

Cuernos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 16 (2d8 + 7) de daño perforante o 19 (2d8 + 10) de daño perforante mientras está enfurecido.

ARKHAN EL CRUEL

El dracónido **Arkhan el Cruel** (tienes su perfil en la página 111) está en la tienda junto con Chango, su **mantícora**, y **Torogar Steelfist**, su salvaje guardaespaldas minotauro (mira el perfil adjunto). Arkhan visita el monumento para comunicarse con su reina e informar sobre su batalla de voluntades actualmente en curso para dominar la *Mano de Vecna*, que llegó a su poder durante una breve excursión al mundo de Exandria.

Si los personajes se acercan al campamento de Arkhan, los doce **abishais blancos** del campamento corren a interceptarlos (tienes su perfil en la página 229). Los personajes acompañados por Krull el tortoga (consulta "Torre de Arkhan", en la página 110), o que posean algo que Arkhan pudiera considerar valioso, pueden acercarse a su campamento.

Arkhan cree que puede emplear la *Mano de Vecna* para descubrir un medio para liberar a Tiamat de su prisión en los Nueve Infernos, pero solo si la mano no lo mata primero. La mano está corrompiendo lentamente la carne de Arkhan y descomponiendo uno de los lados de su cuerpo. Para evitar este deterioro, Arkhan necesita usar la *Mano de Vecna* para extinguir la vida de criaturas de alineamiento bueno. Si los aventureros intentan llegar a un acuerdo con él, ya sea buscando un frasco de sangre de Tiamat o ayuda para contactar con la propia reina dragón, Arkhan exige a cambio el sacrificio de una criatura de alineamiento bueno. Lulu es una candidata ideal, al igual que Tono de Luna, el unicornio (consulta "Matademonios", en la página 106). Sacrificar cualquiera de estas criaturas para Arkhan se considerará un acto malvado.

Cuando combate, Arkhan usa **castigo marcador** para canalizar el radiante poder de Tiamat en sus ataques con armas. Si una pelea se vuelve contra él, recurrirá al poder de teletransporte de la *Mano de Vecna* para volver a su torre con tantos aliados como sea posible. Si uno o más de sus camaradas caen en combate, Arkhan usará los conjuros de *revivir* y *alzar a los muertos* para devolverlos a la vida lo antes posible.

Si el dracónido se siente superado por la oposición, ordenará atacar a los abishais. Arkhan también puede utilizar una acción adicional para invocar a Asojano, una **quimera** guarecida en las profundidades del colosal cráneo de dragón. Este monstruo malvado al servicio de Tiamat considera a Arkhan un amigo y aliado.

DESARROLLO

Lo más probable es que los personajes acudan a negociar con Arkhan en busca de un frasco de sangre de Tiamat que obra en su poder. Si adquieren este relicario, pueden llevar la sangre de Tiamat a Uldrak y usarla para romper su maldición. Uldrak rociará con entusiasmo el siseante contenido del vial sobre el suelo que pisa. Momentos después, se despojará de su piel infernal y crecerá, asumiendo su verdadera forma, la de un emperador legal malvado. Riendo alegremente, Uldrak sacará su espada del suelo y proporcionará a los personajes un galón de su propia sangre para que puedan romper la maldición sobre Ralzala. Terminada la operación, lanzará **desplazamiento entre planos** para volver al reino de su deidad, Surtur.

Al regresar al Matademonios, los personajes descubrirán que Ralzala también cumple con su palabra. Después de tragarse la sangre del emperador para liberarse de su pacto, cincela su carta de presentación para Bel en una tablilla de basalto y explica cómo alcanzar la guarida volcánica del archidiablo a los aventureros. La odisea continúa en la Fragua de Bel.

FRAGUA DE BEL

UN ARCHIDUQUE DERROCADO REFUNFUNEA EN UN volcán, ansioso por recuperar su trono robado.

—El cartógrafo

Cuando los aventureros lleguen a este lugar, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Un volcán gigantesco domina el horizonte. De su caldera brotan nubes de fuego y ceniza, y el aire tiembla con sus furiosos gruñidos. En las laderas rocosas del volcán se ha excavado una vasta fortaleza de varios pisos.

Bel, una de las mentes militares más brillantes de los Nueve Infernos, habita en esta fortaleza de hierro. Desde este bastión, el segundo al mando de Zariel y antiguo señor de Averno supervisa las fraguas que proporcionan armaduras para la Guerra de la Sangre.

Un ejército de diablos vigila su fortaleza y su magia oscura le avisa de intrusos dentro de sus muros. Los extraños que se aventuren demasiado cerca serán atacados por un equipo de asalto de dos **diablos astados** liderando diez a **diablos barbados**. Si los intrusos sobreviven y permanecen en la zona, todo un ejército de infernales descenderá sobre ellos.

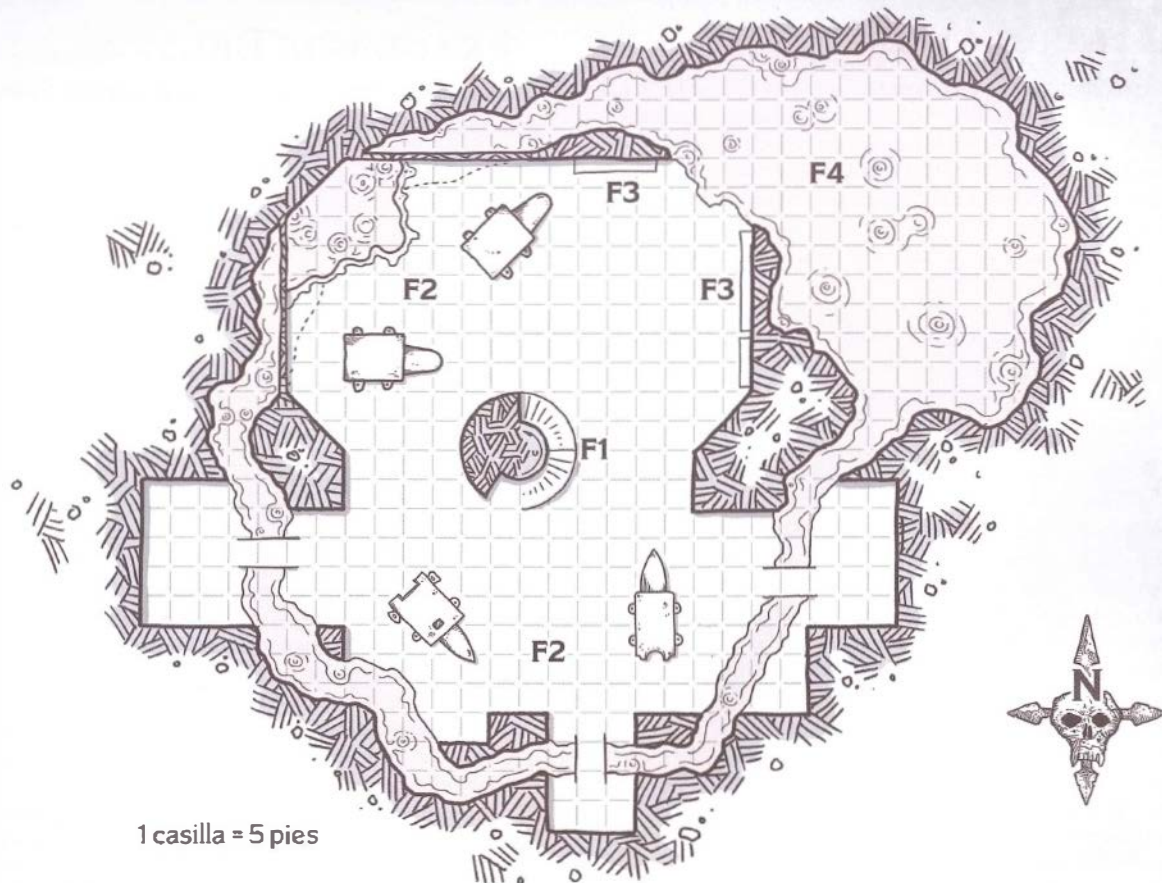
Los personajes pueden conseguir audiencia con Bel si tienen una carta de presentación (proporcionada por la dao Ralzala), o si son capturados o asesinados por sus fuerzas. Bel disfruta resucitando a sus enemigos de entre los muertos para interrogarlos, especialmente si parecen forasteros. Es posible infiltrarse en su fortaleza, pero solo si los personajes cuentan con medios mágicos para protegerse de su magia de adivinación. Si traban amistad con Olanthus (lee "Cripta de los Jinetes Infernales", en la página 101), hacen un nuevo trato con Roja Ruth (consulta "Zarzal de Hueso", en la página 107) o realizan una misión para Mefistófeles (lee "Espejo de Mephistar", en la página 99), podrían colarse en la fortaleza de Bel entrando como contrabando junto con cualquier tributo que su aliado llevara ante Bel. Ya sea pasando de contrabando, llegando con una carta de presentación o siendo detenidos, los aventureros acaban en el nivel más bajo de la fortaleza de Bel, justo donde él reside.

CARACTERÍSTICAS DE LA FRAGUA

La fragua de Bel está excavada en la roca volcánica y tiene unos impresionantes techos de 50 pies de altura. A continuación se resumen otras características de la fragua.

Calor. La fragua de Bel es insoportablemente calurosa, con una temperatura ambiente de entre 55 y 65 grados centígrados. El calor extremo tiene efectos perjudiciales en las criaturas no aclimatadas a tales entornos (consulta "Calor extremo" en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

Lava. Los ríos de lava son canalizados por la fragua para fundir el mineral y ablandar el metal. Cualquier criatura que entre en la lava por primera vez en un turno o comience su turno allí, sufrirá 33 (6d10) de daño de fuego. Aumenta el daño a 99 (18d10) de daño de fuego si la criatura está completamente sumergida en la lava.



1 casilla = 5 pies

MAPA 3.5: FRAGUA DE BEL

ENCUENTROS EN LA FRAGUA

Las siguientes descripciones corresponden a las zonas señaladas en el mapa 3.5.

F1. DESCENSO A LA FRAGUA

Lee la siguiente caja de texto a los jugadores cuando sus personajes alcancen el nivel más bajo de la fortaleza de Bel:

Una escalera de caracol de hierro forjado desciende hasta una fragua cavernosa. Canales de lava hirviente serpentean a través del complejo, proyectando una luz ardiente sobre enormes yunques. Gigantes encadenados de piel negra como el carbón y cabello naranja llameante martillean armas bajo la mirada maligna de un diablo de la sima sentado en un trono volante. Por toda la fragua caen chispas como si fuera lluvia.

El diablo de la sima es Bel (consulta "Interpretar a Bel", a continuación). Solo él puede controlar su trono volador Grande, que tiene una velocidad volando de 15 pies y puede levitar.

F2. GIGANTES DE FUEGO HERREROS

Cuatro **gigantes de fuego** encadenados utilizan enormes martillos y yunques para fabricar armas y armaduras infernales bajo la atenta mirada de Bel. Un revoltijo de objetos de tamaño gigante rodea el yunque de cada gigante: cubos de hierro con agua aceitosa, eslabones de cadena manchados de grasa, montones de limaduras de hierro y más cosas.

Los nombres de los gigantes de fuego son Drumra, Jalt, Rosska y Zrakorn. Mientras estén encadenados, los gigantes tienen una velocidad caminando de 10 pies. Los gigantes desprecian a Bel, pero la magia los obliga a hacer lo que él les exige. Las cadenas que los atan no pueden romperse, y solo Bel puede abrirlas.

F3. EXPOSITOR PARA ARMAS

Estos soportes contienen armas destinadas a ser entregadas a las líneas del frente de la Guerra de la Sangre. La mayoría son demasiado grandes para que los personajes Pequeños o Medianos puedan empuñarlas de manera efectiva.

Tesoro. Entre el armamento hay tres armas mágicas del tamaño de personajes Pequeños y Medianos: un par de *jabalinas de fuego infernal* y un *espadón de fuego infernal* (consulta la página 223).

F4. PILETA DE MAGMA

En esta caverna hay unas torres de acero y unas grúas apiladoras que mantienen suspendida una enorme y terrible nueva máquina sobre una piletta de magma. Se trata del arma secreta de Bel en su guerra fría para derrocar a Zariel. Cuando los personajes llegan aquí, la máquina infernal todavía está en construcción y lejos de terminarse.

INTERPRETAR A BEL

Bel (consulta el perfil adjunto) supervisa la fabricación de armas y armaduras para la Guerra de la Sangre. Aunque Asmodeo ha ordenado a Zariel que acepte a Bel como asesor, estos dos se aborrecen mutuamente e inventan excusas para mantenerse separados. Cuando Bel se entera de las intenciones de los personajes, decide usarlos como peones para mancillar y finalmente derrocar a Zariel.

De cara al exterior, Bel juega el papel de vasallo leal de Zariel. Pero recurre a la telepatía con los personajes para tramar una traición en secreto. El plan de Bel es el siguiente:

- Bel quiere que los personajes recuperen nueve barras de adamantina que fueron robadas de su fragua por los espías de Zariel. Bel estará dispuesto a divulgar la ubicación de la Ciudadela Sangrante si se las devuelven.
- Bel sugiere a los personajes que hablen con un sibriex que fue capturado recientemente por sus espías. Los sibriexes son coleccionistas de conocimientos prohibidos, y este en particular ha sido una buena fuente de información para Bel. Podría saber dónde escondieron las barras de adamantina los espías de Zariel.
- Para ayudar a los aventureros a llegar al sibriex, Bel ofrece una barcaza que pueden usar para navegar el río Estigio.

Bel no les dirá que el Compañero (al que él llama el Tergiversador Solar) fue fabricado en su fragua, ni que tiene un planetar atrapado en su interior. Bel tampoco menciona que las nueve barras de adamantina son las llaves para abrir el dispositivo y liberar al planetar. Si los personajes preguntan para qué sirven las barras, Bel dice: "La verdad es que eso no es asunto vuestro. Esta es la mejor oferta que obtendréis en Averno. Os sugiero que la aceptéis".



BEL

Infernal Grande (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 364 (27d10 + 216)

Velocidad: 30 pies, volando 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	14 (+2)	26 (+8)	25 (+7)	19 (+4)	26 (+8)

Tiradas de salvación: Des +9, Con +15, Sab +11

Habilidades: Conocimiento Arcano +14, Engaño +15,

Perspicacia +11, Persuasión +15

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: común, infernal, telepatía 120 pies

Desafío: 25 (75.000 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con armas de Bel son mágicos.

Aura de Miedo. Si Bel no está incapacitado, todas las criaturas que le sean hostiles y empiecen su turno situadas a 20 pies o menos de él deberán hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 23. Si fallan, estarán asustadas hasta el principio de su siguiente turno. Si una criatura tiene éxito en la tirada de salvación, será inmune al Aura de Miedo de Bel durante las próximas 24 horas.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica de Bel es Carisma (salvación de conjuros CD 23). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *bola de fuego*, *detectar magia*

3/día cada uno: *alzar a los muertos*, *disipar magia*, *engañar*, *imagen múltiple*, *inmovilizar monstruo*, *muro de fuego*, *teletransporte*

1/día cada uno: *cautiverio*, *tormenta de meteoritos*

Resistencia Legendaria (3/Día). Bel puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Bel tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Bel hace tres ataques: dos con su espadón y uno con su cola.

Espadón. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +16 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 23 (4d6 + 9) de daño cortante más 21 (6d6) de daño de fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que no está siendo empuñado o llevado, se incendia.

Cola. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +16 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 25 (3d10 + 9) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, esta deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 23 o quedará aturdida hasta el final de su próximo turno.

ACCIONES LEGENDARIAS

Bel puede realizar 3 acciones legendarias, a escoger de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de hacer una acción legendaria a la vez, y solo al final del turno de otra criatura. Al comienzo de su turno, Bel recupera las acciones legendarias gastadas.

Bola de fuego. Bel lanza *bola de fuego*.

Ventaja táctica (cuesta 2 acciones). Tira un d6 para Bel: el número obtenido en el dado se resta de la siguiente tirada de ataque contra Bel o de un aliado de su elección en el minuto siguiente.

Invocar diablo gélido (cuesta 3 acciones). Bel convoca mágicamente a un diablo gélido con lanza (como se describe en el apartado del diablo gélido en el *Monster Manual*). El diablo gélido aparece en un espacio desocupado a 60 pies o menos de Bel, actúa como aliado suyo y puede convocar a otros diablos si posee ese poder. El diablo gélido permanece hasta que Bel muere o hasta que este lo expulsa usando una acción.

Si los personajes se muestran beligerantes o exigentes, Bel suspira y chasquea los dedos, haciendo que las cadenas infernales de los gigantes de fuego se desprendan. Promete la libertad a cualquier gigante de fuego que mate a un intruso, lo que lleva a los gigantes a atacar a los aventureros sin piedad. Luego Bel junta los dedos y observa cómo se desarrolla la batalla. En ella, los gigantes de fuego arrojan cubos, herramientas y cadenas pesadas en lugar de piedras. También intentan empujar a los enemigos a los canales de lava fundida.

Si los personajes los derrotan, Bel elogia su victoria y les ofrece el mismo trato que antes. Si lo rechazan por segunda vez, Bel sonríe y dice: "Lástima. Toda esa pobre gente de Elturel contaba con vosotros". Después ofrece teletransportarlos fuera de su fortaleza para que puedan seguir su camino. Como gentil anfitrión que es, Bel no atacará a los aventureros directamente a menos que estos lo ataquen antes, en cuyo caso lanzará *cautiverio* a un miembro del grupo (Lulu es su primera opción). Si el conjuro funciona, Bel promete liberar a su prisionero en cuanto encuentren las nueve barras de adamantina y se las devuelvan, sin hacer preguntas.

DESARROLLO

Cuando los personajes están listos para abandonar su fragua, Bel los teletransporta a la superficie. Si aceptaron los términos del infernal, un **diablillo** llamado Balakros los estará esperando cuando regresen a la superficie. Bel da instrucciones al diablillo para que ayude a los personajes a llegar hasta el sibriex. El diablillo ha realizado esta tarea antes y sabe, sin necesidad de decirle nada, que sus órdenes incluyen informar a Bel y susurrarle al oído todo cuanto diga el sibriex.

Si los aventureros se niegan a dejar que Balakros los acompañe, el diablillo se despidе, se vuelve invisible y los sigue a una distancia prudencial.

TRAVESÍA POR EL RÍO

Balakros se ofrece a guiar a los personajes hasta una barcaza de hierro amarrada en la orilla del río Estigio. Un camino de hierro conduce desde el volcán de Bel hasta la barca, y está patrullado por **diablos barbados** que no atacarán a los personajes mientras Balakros los esté guiando. Atados a los lados de la barcaza hay cráneos y huesos de demonio. Los aventureros que viajen por el río deben pasar por debajo de la Dársena del Estigio (consulta la página 124) en su periplo hacia el sibriex.

La barcaza mide 30 pies de largo, 15 de ancho y es lo suficientemente resistente como para transportar hasta dos máquinas de guerra infernales Enormes. Doce **merregons** (tienes su perfil en la página 234) bajo el mando de un **diablo óseo** llamado Krinjak manejan los remos. Las instrucciones de este son llevar a los personajes a donde necesiten ir. Aunque profesa lealtad a Bel, Krinjak es en secreto un espía de Zariel. Después de llevar a los aventureros tan cerca del sibriex como lo permite el río Estigio, vuela para advertir a Zariel de que los personajes están trabajando para Bel.

VIAJE POR TIERRA

Si los personajes prefieren viajar hasta el sibriex de alguna otra forma, el diablillo Balakros se ofrece a servir como guía terrestre, ya que sabe dónde está el destino. También puede señalar su ubicación en el mapa de Averno del grupo.

SIBRIEX

CRIADORES DE HORRORES Y COLECCIONISTAS DE SECRETOS, se cuenta que los sibriexes son tan viejos como el Abismo.

—El cartógrafo

Cuando los aventureros lleguen a este lugar, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Cadenas con pinchos sujetan una masa flotante de carne temblorosa de quince pies de diámetro a un andamio de hierro forjado de 20 pies de altura. Sobre el mismo hay apostados dos infernales envueltos en cadenas que torturan la carne de la tumefacta criatura tensando sus eslabones. El icor demoníaco rezuma de sus heridas, formando un charco poco profundo alrededor de la estructura.

Un tercer infernal con cabeza de chacal usa un cuerno de bronce para gritar muy alto y en varios idiomas al abotagado prisionero. Está sentado con las piernas cruzadas a media altura del andamio.

Los diablos de Bel capturaron a un **sibriex** (mira el perfil adjunto) y han estado torturándolo e interrogándolo desde hace bastante tiempo. El sibriex está apesadado por cadenas infernales de la fragua de Bel que también le impiden usar sus conjuros o acciones para escapar.

El icor demoníaco que se acumula alrededor del andamio huele horriblemente, pero puede evitarse con facilidad.

Para obtener más información sobre este fluido, consulta la página 78.



SIBRIEX

Dos diablos de las cadenas llamados Shalok y Jank están torturando al sibriex siguiendo las indicaciones de Jirones, un cruel arcanaloth que firmó un pacto infernal con Bel por el que obtuvo artículos mágicos y libros de conjuros a cambio de su lealtad. Los tres infernales son inmunes al poder de deformar criatura del sibriex.

Jirones usa su cuerno para hablar al sibriex, tratándolo como a un niño idiota. Las declaraciones del arcanaloth generalmente empiezan con un: "Cuéntame todo lo que sepas..." y terminan con una larga pausa mientras espera la respuesta. Pero, para su disgusto, el sibriex se ha vuelto cada vez más obstinado. El arcanaloth ofrece tres monedas de alma a los personajes si logran que el sibriex hable, aunque no tiene intención de cumplir con su parte del acuerdo.

TESORO

Jirones lleva un anillo de visión de rayos X en su mano derecha. En los bolsillos de su túnica manchada de bilis hay dos pociones de curación mayor y seis monedas de alma (lee la página 226). El arcanaloth lleva además un mugriento libro de conjuros sucio hecho con piel de chasme. Contiene todos los conjuros que ha preparado el arcanaloth.

SIBRIEX

Demonio Enorme (demonio), cóctico malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 150 (12d12 + 72)

Velocidad: 0 pies, volando 20 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	3 (-4)	23 (+6)	25 (+7)	24 (+7)	25 (+7)

Tiradas de salvación: Int +13, Car +13

Habilidades: Conocimiento Arcano +13, Historia +13, Percepción +13

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 23

Idiomas: todos, telepatía 120 pies

Desafío: 18 (20.000 PX)

Contaminación. Este sibriex emite un aura de corrupción de 30 pies en todas direcciones. Las plantas que no sean criaturas se marchitan en esta aura, y el suelo es terreno difícil para otras criaturas. Cualquier criatura que comience su turno dentro del aura deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 20 o sufrirá 14 (4d6) de daño de veneno. Una criatura que tenga éxito en la salvación será inmune a la contaminación de este sibriex durante 24 horas.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del sibriex es Carisma (salvación de conjuros CD 21). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *disipar magia*, *hechizar persona*, *inmovilizar monstruo*, *orden imperiosa*
3/día: *romper la mente*

Resistencia Legendaria (3/Día). El sibriex puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. El sibriex tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

INTERROGANDO AL SIBRIEX

Antes de ser capturado por los infernales de Bel, el sibriex deambulaba por Averno, acumulando información de cada lugar que visitaba. Si te parece apropiado, el sibriex podría tener conocimiento de otras ubicaciones mostradas en el mapa de Averno de los personajes. No obstante, solo confesará lo que sabe si los aventureros usan métodos mágicos para interrogarlo. No sabe nada que pueda ayudarles a dar con la *Espada de Zariel*, pero sí dónde se encuentran las nueve barras de adamantina de Bel.

El sibriex usa su telepatía para comunicarse con el primer miembro del grupo que tenga a 120 pies o menos, ofreciendo información a cambio de su libertad. El personaje así contactado puede percibir la falta de sinceridad en la oferta del sibriex si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 17. Contrariamente a lo que afirma, el sibriex no piensa ayudar a los aventureros.

Si un personaje supera una prueba de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 17, convencerá al sibriex de que comparta alguna información útil como muestra de buena fe. Si se le pregunta acerca de las barras de adamantina, el sibriex

ACCIONES

Ataque múltiple. El sibriex usa chorrear bilis una vez y realiza tres ataques con su cadena, mordisco o una mezcla de ambos.

Cadena. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 20 (2d12 + 7) de daño perforante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d8) de daño perforante más 9 (2d8) de daño de ácido.

Chorrear bilis. El sibriex elige como objetivo a una criatura a 120 pies o menos a la que pueda ver. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 20 o sufrirá 35 (10d6) de daño de ácido.

Deformar criatura. El sibriex elige como objetivo hasta a tres criaturas 120 pies o menos a las que pueda ver. Cada una deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 20. Si tiene éxito, se volverá inmune al poder de deformar criatura de este sibriex. Si falla, el objetivo será envenenado, obteniendo además 1 nivel de cansancio. Mientras permanezca envenenado de esta forma, el objetivo deberá repetir la tirada de salvación al comienzo de cada uno de sus turnos. Tres tiradas de salvación superadas contra el veneno finalizan la condición, lo que implica también la desaparición de cualquier nivel de cansancio causado por esta. Cada salvación fallida hace que el objetivo sufra otro nivel de cansancio. Si el objetivo obtiene 6 niveles de agotamiento, morirá y se transformará instantáneamente en un infausto abisal (mira la página 118 para ver su perfil) bajo el control del sibriex. La transformación del cuerpo solo puede revertirse mediante un conjuro de *deseo*.

ACCIONES LEGENDARIAS

El sibriex puede realizar 3 acciones legendarias, a escoger de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de hacer una acción legendaria a la vez, y solo al final del turno de otra criatura. Al comienzo de su turno, el sibriex recupera las acciones legendarias gastadas.

Lanzar conjuro. El sibriex lanza un conjuro.

Rociar bilis. El sibriex usa chorrear bilis.

Deformar (cuesta 2 acciones). El sibriex usa deformar criatura.

afirmará haberlas visto entre los restos de una fortaleza volante estrellada. No revelará la ubicación del siniestro, pero Balakros el diablillo sabe dónde está la fortaleza y puede guiar a los personajes hasta allí si le hablan de ella. Si te parece adecuado, Lulu también podría recordar repentinamente la ubicación de la nave.

LIBERAR AL SIBRIEX

Jirones y los diablos de las cadenas atacarán a los personajes que intenten soltar al sibriex. Romper tres de las seis cadenas que lo retienen le permitirá escurrirse y liberarse: alzará el vuelo y tratará de alejarse todo lo posible del andamio de hierro. Cada cadena tiene CA 19, 33 puntos de golpe, un umbral de daño de 10 e inmunidad a los daños de fuego, psíquico, y de veneno.

DESFIGURACIÓN DE LA CARNE

Cuando una criatura falla una tirada de salvación contra el efecto de deformar criatura del sibriex, puedes tirar dados percentiles y consultar la tabla "Desfiguración de la carne" (página 78) para determinar un efecto adicional, que desaparece cuando el poder de deformar criatura en la criatura finaliza. Si la criatura se transforma en un **infausto abisal** (mira el perfil adjunto), el efecto se convierte en un rasgo permanente de ese cuerpo.

Una criatura puede someterse voluntariamente a la desfiguración de la carne, un proceso agonizante que lleva al menos 1 hora mientras la criatura permanece a 30 pies o menos del sibriex. Al final del proceso, tira una vez en la tabla de "Desfiguración de la carne" (o elige un efecto) para determinar cómo queda permanentemente transformada la criatura.

DESARROLLO

Después de engañar u obligar mágicamente al sibriex a divulgar la ubicación de las barras de adamantina de Bel, los personajes pueden ir a recuperarlas a la fortaleza volante siniestrada.

INFAUSTO ABISAL

Infernal Mediano (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 18 (4d8)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	12 (+1)	11 (+0)	5 (-3)	8 (-1)	5 (-3)

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: entiende abisal, pero no puede hablar

Desafío: 1/4 (50 PX)

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d8 + 1) de daño cortante.

FORTALEZA VOLANTE SINIESTRADA

UN ARMA HECHA PARA UN ARCHIDIABLO, DESTRUIDA EN batalla y lista para ser robada.

—El cartógrafo

Para llegar a la fortaleza volante siniestrada, los personajes deben cruzar una llanura ardiente y azotada por el viento, sacudida por tormentas de fuego mágicas. Los aventureros voladores y las máquinas de guerra infernales que avancen con rapidez pueden evitarlas fácilmente.

Sin embargo, los personajes que viajen a pie deben superar una prueba en grupo de Sabiduría (Supervivencia) CD 20 mientras cruzan la llanura azotada por el fuego. Si fallan, una tormenta de fuego que llena un cubo de 60 pies de lado barre el suelo y envuelve a tantos miembros del grupo como sea posible. Luego la tormenta se adhiere a un miembro del grupo determinado al azar, centrándose en esa criatura durante 1 minuto. Al final de ese tiempo, la tormenta se separa de su objetivo y se aleja en una dirección al azar. La tormenta debe permanecer en contacto con el suelo en todo momento. Si es apartada de la criatura a la que se ha adherido, se aleja en una dirección al azar y deja de amenazar al grupo.

Cualquier personaje que entre en una tormenta de fuego por primera vez en un turno o comience su turno en ella, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 20, sufriendo 44 (8d10) de daño de fuego si falla, o la mitad si tiene éxito. La tormenta de fuego prende objetos inflamables que no están siendo llevados o sostenidos. Un *disipar magia* lanzado con éxito (CD 18) sobre la tormenta hace que esta se consuma y desaparezca.

LLEGADA AL SINIESTRO

Cuando los personajes lleguen aquí, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Una enorme nave siniestrada se eleva desde el abrasado paisaje infernal. Parece una espada gigante, inclinada en un ángulo de veinte grados y parcialmente enterrada bajo tierra. Gran parte de su casco expuesto está herrumbroso y resquebrajado. El abrasador viento grita al atravesar la estructura hueca y seis buitres gigantes vuelan en círculos encima de ella.

Después de que los demonios inutilizaran esta fortaleza en una batalla, Zariel la abandonó y dejó que se oxidara. La fortaleza tiene 150 pies de altura, pero el tercio inferior está enterrado bajo tierra. Todas las cubiertas inferiores están completamente vacías, pero el puente de mando de la parte superior aún podrían albergar algo. Los personajes pueden escalar el casco exterior resquebrajado del naufragio para llegar a esta cubierta, cuyo punto más bajo está a 80 pies del suelo. Trepar los muros exteriores de la nave sin el equipo adecuado requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. Los aventureros que puedan volar no tienen problemas para llegar al puente de mando.

Los "buitres gigantes" que sobrevuelan el naufragio son seis **vrocks** que atacan a cualquiera que se acerque a 50 pies de dicha zona. Si tres de ellos mueren, los restantes huyen para no volver.

CUBIERTAS INFERIORES

Las cubiertas inferiores están llenas de agujeros. lo que permite acceder fácilmente al interior de la fortaleza. Los personajes pueden llegar al puente de mando sin necesidad de pruebas de característica, con solo subir a través de las ruinas de las cubiertas inferiores, aunque los restos del interior de la fortaleza hacen que el ascenso sea arduo.

CARACOL ÓSEO

Los caracoles óseos son moluscos grandes que segregan un adhesivo para pegar cráneos, huesos y otros detritos a sus cuerpos como protección. Estas babosas recorren la nave en busca de materia orgánica para alimentarse, aferrándose a las secciones resquebrajadas de los muros, suelos y techos mientras se protegen de los vientos abrasadores y de los hambrientos vrock. Los personajes que intenten subir por el interior son atacados por cinco **caracoles óseos** (mira el perfil adjunto). Al ser demasiado lentos para huir eficazmente, estas criaturas luchan hasta la muerte.

Cuando un caracol óseo muere, emite un chillido que tiene un 50% de probabilidades de atraer a los vrock, que atacan indiscriminadamente a otras criaturas (incluyendo a los caracoles).

SUCCIÓN DE ALMAS

En las profundidades de la nave hay una tubería cilíndrica de 5 pies de diámetro hecha de hierro que recorre verticalmente casi toda la fortaleza. Este conducto fue diseñado para aspirar las almas atormentadas del río Estigio, vertiéndolas en una cisterna de 10 pies de diámetro bajo el puente de mando para alimentar la fortaleza. Puede accederse a la tubería por una escotilla en cada cubierta, salvo en la de mando. Anidando dentro de la cisterna en la parte superior de la tubería hay un monstruo que parece un ciempiés de 30 pies de largo que exuda un lodo necrótico. Si oye alguna de las escotillas abrirse, se deslizará por la tubería para devorar cualquier criatura que vea. Este ciempiés usa el perfil de un **remorhaz**, pero con estas modificaciones:

- Siempre que el monstruo fuera a infligir daño de fuego, inflige daño necrótico.
- Tiene inmunidad al daño necrótico en vez de al daño de frío.

CARACTERÍSTICAS

DEL PUENTE DE MANDO

El puente de mando, que se muestra en el mapa 3.6 (página 120), tiene las siguientes características:

Superficies de hierro. El suelo, las paredes, los techos y las puertas están hechos de hierro que sea ha retorcido, doblado y quebrado en algunos sitios. Todos los techos tienen una altura de 15 pies.

Fuentes de luz. Las zonas que están expuestas al aire libre están tenuemente iluminadas por el infernal cielo rojo de Averno. Aparte de eso, las únicas fuentes de luz son lloviznas de chispas inofensivas que caen regularmente de las grietas en el techo.

Inclinación. Al igual que el resto de la fortaleza, la cubierta de mando está inclinada en un ángulo de veinte grados, siendo la zona V5 la parte más baja de la cubierta y la zona V8 la más alta. El suelo de metal inclinado es terreno difícil.



CARACOL ÓSEO

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 27 (5d10)

Velocidad: 15 pies, trepar 15 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	5 (-3)	11 (+0)	6 (-2)	9 (-1)	3 (-4)

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: —

Desafío: 1/4 (50 PX)

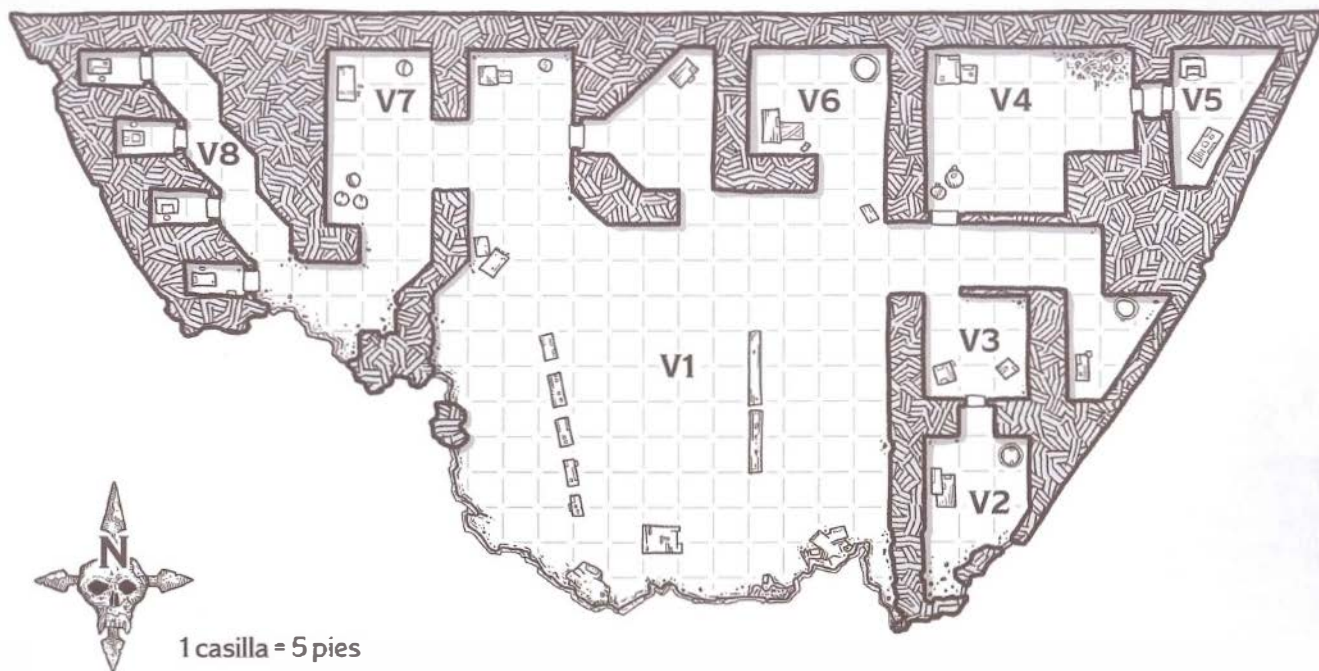
Adhesivo. El caracol óseo puede hacer que se le adhieran objetos Medianos o Pequeños. Una criatura Mediana o más pequeña que toque al caracol óseo queda agarrada por él (CD para escapar 10).

Chillido Agónico. Cuando el caracol óseo muere, emite un chillido espeluznante que puede oírse a una distancia de hasta 120 pies. Este chillido hace que la materia orgánica no mágica a 10 pies o menos del caracol óseo se pudra. Cada criatura a 10 pies o menos del caracol cuando este muere sufre 9 (2d8) de daño necrótico.

Trepar cual Arácnido. El caracol óseo puede trepar por superficies difíciles, incluyendo recorrer el techo boca abajo, sin tener que hacer pruebas de característica.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d8) de daño perforante.



MAPA 3.6: FORTALEZA VOLANTE SINIESTRADA. PUENTE DE MANDO

ENCUENTROS EN EL PUENTE DE MANDO

Las siguientes descripciones corresponden a las zonas señaladas en el mapa 3.6.

V1. PUENTE

A menos que hayan sido derrotados en otro lugar, los seis **vrocks** que sobrevuelan la nave descienden en picado para atacar a los personajes mientras exploran esta zona.

Las chispas llueven de las grietas en el techo de lo que solía ser el puente, gran parte del cual ha quedado al descubierto. La sala ha sido saqueada; hay filas de consolas a las que se las quitado todo lo que no estaba sujeto y algunas cadenas colgantes.

Ninguna de las consolas está operativa, aunque los personajes pueden sacar de ellas cables y algunos componentes metálicos.

Desarrollo. Mientras los personajes exploran este lugar, oyen acercarse a varias máquinas de guerra infernales. A través de los agujeros en la pared pueden ver tres vehículos aullando a través del paisaje infernal que conduce a la nave:

- Dos cabalgaduras diabólicas, una conducida por Chukka y otra por Clonk (mira la página 83). Cada kenku lleva una bolsita con tres *monedas de alma* (lee la página 226).
- Un atormentador tripulado por Barnabas, la **calavera llameante** (empleando su conjuro de *mano de mago* para conducir) y tres **gorros rojos** (tienes su perfil en la página 233). Seis gorros dementes se aferran a la carrocería del vehículo (consulta la página 233).

Maníaca Maggie ha enviado esta fuerza para buscar piezas de maquinaria y otros objetos de valor en la nave. Al atormentador y a las cabalgaduras diabólicas les quedan 12 horas de combustible antes de necesitar más *monedas de alma*.

Si los aventureros dejaron una o más máquinas de guerra infernales estacionadas fuera de la fortaleza destruida, Chukka y Clonk las registran mientras Barnabas lleva a los gorros rojos y a los gorros dementes hacia las cubiertas inferiores de la nave en busca de tesoros. Si los personajes abandonaron Fuerte Nudillo en buenos términos con Maníaca Maggie, la calavera llameante y los kenkus no causarán demasiados problemas al grupo. Sin embargo, los gorros dementes podrían intentar robar una de las máquinas de guerra infernales de los personajes o liberar sin darse cuenta al monstruo que acecha en la tubería de aspiración de almas (lee “Succión de almas”, página 119).

V2. CONSOLA DE ALARMA

Los personajes pueden acceder a esta sala desde la cubierta de abajo trepando por una escotilla en el suelo. También pueden entrar aquí a través de una puerta de hierro. Describe la sala a los jugadores de la siguiente manera:

Las hendiduras irregulares en el muro exterior permiten que el cielo infernal de Averno ilumine esta habitación. Una escotilla abierta en el suelo conduce a las cubiertas inferiores, y hay una consola de metal conectada a una pared.

Cualquier personaje que active los interruptores de la consola mientras está conectada a la pared creará uno o más de los siguientes efectos de sonido, que pueden escucharse en toda la fortaleza siniestrada:

- Una estridente alarma de bocina.
- Música instrumental ruidosa y discordante con voces estridentes.
- Una voz suave y femenina que dice “Aj ta noss iz’lech’iz ta kraj-ka-nok Asmodeidas”, que en infernal significa: “Eres importante. Tu destino es el ascenso. Asmodeo te ama”.
- Una voz profunda y diabólica que dice “jchy’gwa urnossk!” una y otra vez (“¡abandonen la nave!” en infernal).

V3. MAQUINARIA DAÑADA

Describe esta zona a los jugadores de la siguiente manera:

Llueven chispas de agujeros en el techo que caen sobre un par de máquinas rectangulares que han sido arrancadas de las paredes. Ahora yacen en mitad de la sala, con los cables sueltos sobresaliendo como mechones de un mal corte de pelo.

Cada máquina parece un archivador de metal cubierto de interruptores y diales que ya no hacen nada. Un personaje que pase al menos 1 hora desmontando uno de estos artificios puede discernir su propósito original si supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20.

- La máquina más grande se usaba para codificar las comunicaciones telepáticas en un radio de 1 milla alrededor de la fortaleza.
- La máquina más pequeña podía enviar transmisiones telepáticas a todos los diablos hasta a 1 milla de la fortaleza.

V4. SALA DE GRABACIÓN

Los personajes que peguen la oreja a la puerta de hierro de esta habitación oirán un carcajeo inhumano. Necesitan visión en la oscuridad o fuentes de luz para ver dentro de la sala.

Agachado sobre una pila de huesos humanoides en el rincón más bajo de esta habitación hay un gnoll encorvado que parece desnutrido. Roe un hueso mientras se carcajea alocadamente. Cerca de su guarida hay otra puerta de hierro.

En el suelo junto a vosotros yacen un par de cuernos de vidrio con forma de campana unidos a unos cables sueltos. Parece que fueron arrancados de un par de máquinas metálicas altas y estilizadas ubicadas en la pared que tenéis enfrente.

El gnoll es un **slaad de la muerte** cambiado de forma que se encuentra bajo los efectos de un conjuro de *romper la mente*. Mientras luchaba junto a las hordas demoníacas de Yeenoghu, el slaad cayó al río Estigio, lo que destruyó su intelecto. Dentro de cinco días tendrá derecho a una nueva tirada de salvación para finalizar el efecto. Cualquier personaje que examine al gnoll y supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 se dará cuenta de que algún tipo de efecto mágico lo ha reducido a un bobicón estúpido.

Mientras el slaad siga con la mente rota, sus puntuaciones de Inteligencia y Carisma son de 1 y no puede lanzar conjuros, activar objetos mágicos, comprender idiomas ni comunicarse de ninguna manera inteligible. Ni siquiera es lo bastante consciente de sí mismo como para volver a su forma normal. ● Observa a los personajes con desconfianza,

pero no los ataca. No tiene armas, pero puede usar su acción para morder a alguien en su turno:

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d6 + 5) de daño perforante.

Lanzar *curar, restablecimiento mayor* o un efecto mágico similar sobre la desventurada criatura restaura sus facultades mentales, con lo cual el slaad asume su verdadera forma y ataca. Como criatura de puro caos y malicia extrema, disfruta con la destrucción desenfrenada.

Maquinaria. Los cuernos en forma de campana que yacen en el suelo se conectan al frontal de las dos máquinas de la esquina, ninguna de las cuales está operativa. Cada máquina parece un archivador vertical cubierto de interruptores y luces fundidas. Un personaje que pase al menos 1 hora desmontando una de estas máquinas logrará discernir su propósito original si supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20.

- La máquina más grande se usaba para transmitir mensajes a otras fortalezas volantes. Los mensajes se enviaban hablando por la campana de cristal de la máquina.
- La máquina más pequeña se empleaba para transmitir mensajes por toda la fortaleza volante. Se podría transmitir un mensaje hablando a la campana de cristal de la máquina.

La máquina más grande está dañada sin posibilidad de reparación, pero un personaje competente en herramientas de manitas puede pasar 1 hora intentando reparar la más pequeña usando piezas sacadas de otras máquinas del puente de mando, teniendo éxito si supera una prueba de Inteligencia CD 15. Una vez se reemplazan la campana de cristal de la máquina y algunos cables, puede lograrse que el dispositivo funcione durante 24 horas. Durante este tiempo, los personajes pueden usar el dispositivo para transmitir sus voces a través de la fortaleza siniestrada.

V5. BARRAS DE ADAMANTINA

Esta sala está en el punto más bajo del puente de mando. Describe la sala a los jugadores de la siguiente manera:

Esta oscura sala alberga una consola de metal que se ha desprendido de la pared a vuestra derecha. Pegado entre la consola y la otra pared hay un pequeño diablo alado momificado que parece haber sido aplastado hasta la muerte. En otra esquina hay un bloque de hierro infernal de 3 pies: una caja fuerte con patas con garras y un mecanismo de tres diales integrado en su gruesa puerta. Cada dial tiene números escritos en infemal.

La caja fuerte está pegada al piso con *pegamento soberano* y no puede moverse. También es hermética, impermeable e inmune al daño y a las herramientas de ladrón. Para abrirla, los personajes necesitan la combinación de tres dígitos. Cuando los diales se llevan a las posiciones ♯ · ♯ · ♯ (“6-6-6” en infernal), la puerta de la caja fuerte se desbloquea. Se necesitan tres conjuros de *abrir* para forzar su apertura, ya que tiene tres mecanismos de cierre independientes.

Después de tres intentos fallidos de abrir la caja fuerte con una combinación incorrecta, sonará una bocina de alarma en todo el puente de mando. La alarma es lo bastante fuerte como para sobresaltar a cualquier vrock que siga sobrevolando la nave, pero no atrae a nadie. El sonido para después de 1 minuto.

La caja fuerte contiene nueve barras de adamantina, cada una con un peso de 3 libras y grabada con runas en infernal que rezan "Cierre del Tergiversador Solar", seguidas de un número del 1 al 9. Estas son las barras que los personajes están buscando. Los aventureros familiarizados con el contrato infernal de Thavus Kreeg recuerdan que "Tergiversador Solar" es otro nombre para el Compañero. Armado con este conocimiento, un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 puede concluir que las barras fueron diseñadas para abrir el Compañero, lo que sugiere que podría contener algo.

Diablo muerto. Un diablo espinoso estaba operando la consola cuando la fortaleza se estrelló en Averno. La consola se soltó de la pared y atrapó al diablo contra la pared opuesta, aplastándolo hasta matarlo. La consola no funciona y no puede inferirse su propósito original.

V6. CAMPANA NEGRA

Una vez por minuto sale de esta sala un sonido hueco de "ka-clunk". Contiene lo siguiente:

Esta habitación contiene dos cajas de hierro oxidado en un rincón y un artilugio de hierro en forma de campana atornillado al suelo de la esquina opuesta. La campana mide nueve pies de alto, está pintada de negro y tiene varias abolladuras y golpes. De vez en cuando, la campana emite un fuerte sonido de "ka-clunk".

Cada caja contiene veinte frascos de hierro de icor demoníaco (consulta la página 78).

Un conjuro de *detectar magia* revela un aura de magia de transmutación alrededor del artilugio en forma de campana. Cualquier personaje que examine la campana y supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 podrá determinar su propósito: mantener la fortaleza en el aire y nivelada con el suelo. El ruido que hace es un fallo rítmico causado por el hecho de que la fortaleza está inclinada hacia un lado.

V7. NIDO DE ESTIRGES

Describe esta zona a los jugadores de la siguiente manera:

Esta sala contiene una consola metálica desmontada y varias tuberías oxidadas que se extienden del suelo al techo. Una de ellas tiene un tajo de dos pies de largo.

No es posible discernir el propósito original de la consola.

Diez estirges anidan en la tubería del tajo. Si alguien la mueve o perturba de alguna manera, las estirges salen volando y atacan.

V8. PUESTOS DE SEÑALES

Esta sala tiene cuatro puertas. Detrás de cada una hay un armario con una consola en miniatura y una silla atornillada al suelo. Estas consolas tienen teclas y funcionan como máquinas de escribir infernales. Un diablillo posicionado en cada consola escribiría las órdenes de los superiores en pequeñas tiras de papel antes de entregarlas a sus destinatarios. Encima de cada puesto hay un cuerno largo y delgado a través del cual los oficiales del puente podían dictar sus órdenes.

DESARROLLO

Mientras los personajes se preparan para irse, llegará una partida de guerra para saquear la nave. Esta partida de guerra está dirigida por uno de los señores de la guerra descritos en la sección "Caudillos de los páramos de Averno" en la página 90. Los personajes tienen algunos asaltos para esconderse, preparar una emboscada o volver a sus vehículos antes de que llegue.

Cada caudillo tiene una razón diferente para visitar el siniestro, tal y como se describe a continuación.

Aliento Amargo. El diablo astado está pensando en convertir la nave siniestrada en una base y quiere inspeccionarla.

Feonor. La archimaga escuchó el rumor de que alguien había estado acumulando icor demoníaco en la nave, y planea robarlo.

Princeps Kovik. Los espías de Kovik en la Fragua de Bel hablaron al diablo de las cadenas de las barras adamantinas. Kovik planea vendérselas a Mahadi (página 126) a cambio de *monedas de alma*.

DEVOLUCIÓN DE LAS BARRAS A BEL

Lo cierto es que Bel no espera que los personajes le devuelvan las nueve barras de adamantina, y parecerá sumamente decepcionado si lo hacen. Dirá: "¿Ni siquiera firmamos un contrato!". Más bien esperaba que usaran las barras para abrir el Compañero, liberando así al planetar atrapado dentro arruinando potencialmente los planes de Zariel para Elturel. Devolver las nueve barras a Bel no sirve más que para involucrarlo en el complot para liberar al planetar. Después de maldecir unas cuantas veces, Bel anima insistentemente a los aventureros a llevar las barras a Elturel, introduciéndolas en los cierres en el ecuador del Compañero y ver qué pasa.

Satisfecho tras permitir que los personajes se queden las barras, Bel cumplirá su promesa de revelar la ubicación de la Ciudadela Sangrante. Explicará a los personajes que la *Espada de Zariel* es un artefacto de alineamiento bueno que el propio Averno siempre ha tratado de destruir. Bel les insta a encontrar la espada en seguida, antes de que Averno se trague la Ciudadela Sangrante y la espada se pierda por toda la eternidad. Si Lulu sigue con el grupo, animará a sus integrantes a recuperar la espada antes de volver a Elturel.

OTRAS UBICACIONES

Algunos lugares marcados en el mapa de los jugadores de Averno se encuentran fuera de las dos rutas de búsqueda. Y otros, como el Emporio Errante y la fortaleza volante de Zariel, pueden desplazarse. Estas ubicaciones se resumen a continuación y se describen en las secciones siguientes.

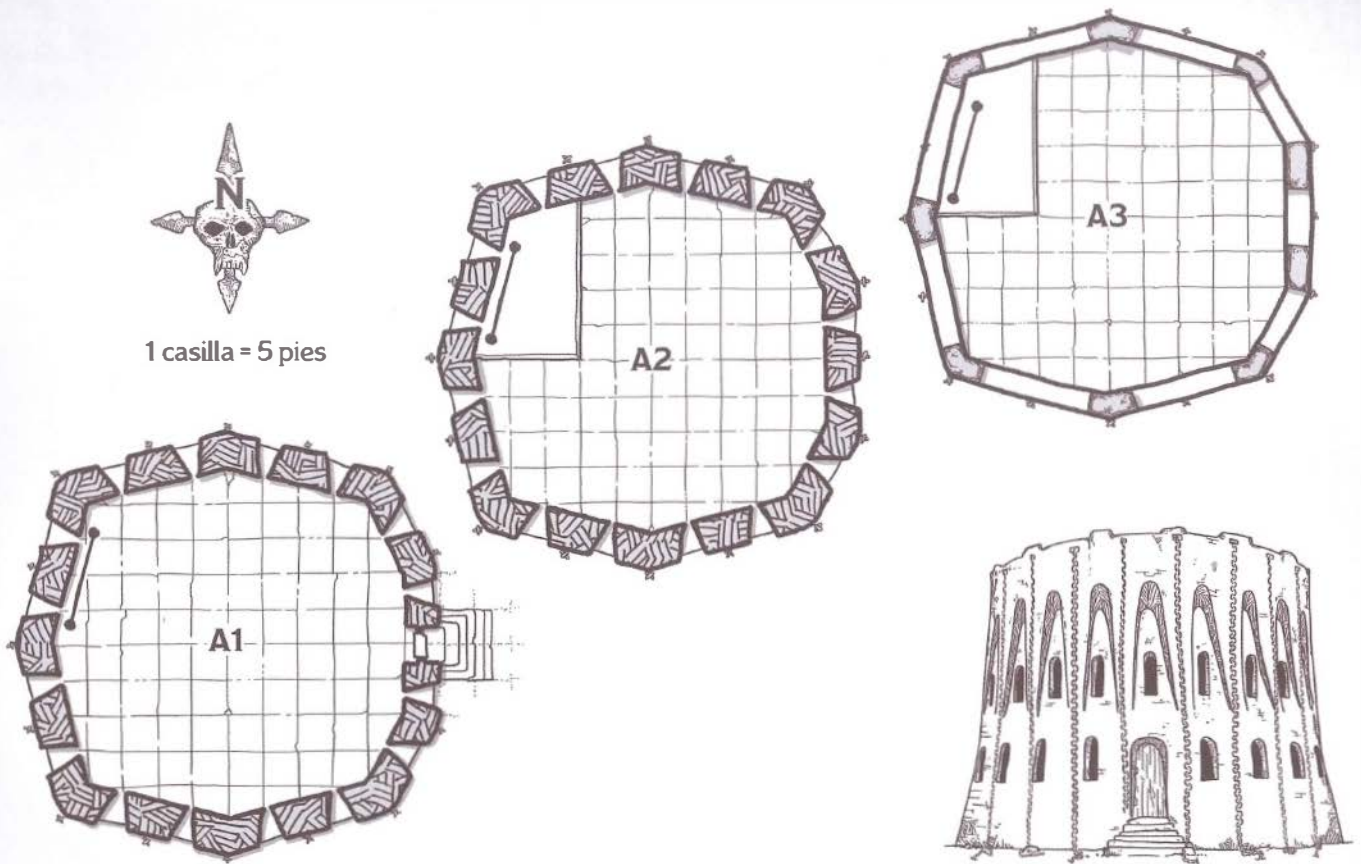
Atalaya del Estigio. Una de las diferentes fortificaciones a lo largo del río Estigio, usadas por los diablos para protegerse de la invasión.

Cadenas rotas. Cadenas rotas de Averno que no lograron amarrar a otras ciudades antes de Elturel.

Dársena del Estigio. Un muelle fluvial donde las fortalezas volantes pueden someterse a reparaciones mientras aspiran almas del Estigio.

Emporio Errante. Un mercado móvil construido sobre máquinas de guerra infernales.

Fortaleza volante de Zariel. Zariel comanda sus legiones desde este cuartel general móvil.



MAPA 3.7: ATALAYA DEL ESTIGIO

ATALAYAS DEL ESTIGIO

EL ESTIGIO ES LA PUERTA DE ENTRADA DE LOS DEMONIOS a los Nueve Infernos. ¡Los diablos tienen un ojo puesto en sus orillas!

—El cartógrafo

A lo largo de las orillas del río Estigio hay atalayas distribuidas de tal forma que ningún ejército demoníaco puede entrar en Averno sin ser visto. Cada puesto de vigía de la torre está a la vista de otros dos, y las tropas vecinas pueden llegar rápidamente para ayudar a aplastar una incursión demoníaca del río. Los diablos de Zariel se acuartelan en dichos puestos, pero en tiempos de austeridad, cuando las almas de Averno disminuyen, algunas de estas estructuras se quedan vacías. Además, el paisaje mutable de Averno deja puestos de vigía aislados de vez en cuando.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ATALAYAS

Una atalaya típica es una estructura achaparrada, de 30 pies de altura, con la parte superior descubierta hecha de basalto negro. Sus otras características se resumen a continuación.

Guarnición. A menos que haya sido abandonada, la torre cuenta con un comandante **amnizu**, un subcomandante **diablo de las cadenas**, diez **diablos barbados** (cada uno con un **sabueso infernal** al final de una cadena corta) y dos **diablos espinosos** (consulta “Ubicaciones de la atalaya” para ver cómo están desplegados estos infernales).

Cornetas. Cada diablo de guardia tiene una corneta de hierro. Soplarla es una acción adicional que produce un horrible zumbido que puede oírse a una distancia de hasta 300 pies.

Terrenos exteriores. Todo el suelo alrededor de la torre está despejado de cobertura en un radio de 60 pies.

Cadenas en los muros. Cadenas de hierro con pinchos cuelgan de los muros exteriores a intervalos de 10 pies. Estas cadenas son parte de la defensa de la torre, ya que el subcomandante diablo de las cadenas puede usarlas como arma mediante su habilidad de animar cadenas. Escalar una de ellas requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 16.

UBICACIONES DE LA ATALAYA

Las siguientes ubicaciones están señaladas en el mapa 3.7.

A1. PLANTA BAJA

La puerta al nivel de la planta baja es una losa de piedra asegurada desde dentro con una barra de hierro transversal que se levanta fácilmente. Reventar la puerta desde el exterior requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 23.

Este piso de la torre es monótono y sin decoración, salvo por una mesa rectangular de piedra lisa con un par de bancos también de piedra. A lo largo de las paredes hay repisas con armas de asta y armaduras de escamas de repuesto aptas para cinco diablos Grandes y diez Medianos.

Diez **diablos barbados** y diez **sabuesos infernales** ocupan este piso. Hay un 30% de probabilidades de que la mitad de los diablos y los sabuesos estén fuera patrullando el perímetro en cualquier momento, regresando 1 minuto después de que empiece el combate a menos que la pelea sea particularmente silenciosa.

Una escalera de hierro sube por un agujero en el rincón noroeste lo suficientemente ancho como para acomodar a criaturas Grandes.

A2. PRIMER PISO

El **amnizu** comandante de la torre y el subcomandante **diablo de las cadenas** residen aquí. Estos comandantes disfrutan teniendo uno o más seres conscientes a mano para torturar y ayudarse a aliviar el aburrimiento.

El suelo de esta habitación está cubierto de cadenas con pinchos, y hay esposas atornilladas a las paredes. En el centro de la habitación hay una silla de hierro con púas atornillada al suelo. Los reposabrazos y las patas de la silla están equipados con grilletes de hierro. Una esquina de la habitación tiene agujeros en el suelo y el techo por los que pasa una gran escalera de hierro que conduce a la planta baja y al tejado de la torre.

A los diablos les gusta encadenar a los presos a los muros y usar la silla con pinchos en los interrogatorios. El diablo de las cadenas puede usar su poder para animar cadenas sobre las que hay en la sala.

A3. TEJADO

Dos **diablos espinosos** están destacados en el tejado y actúan como vigilantes y batidores. Una abertura en una esquina proporciona acceso al interior de la torre gracias a una escalera de hierro que lleva a las zonas A1 y A2.

CADENAS ROTAS

LO MÁS PARECIDO QUE ENCONTRARÁS A UN LUGAR DE peregrinación en este lugar maldito. *Un faro para quienes buscan un eslabón perdido o ansían una salida.*

—El cartógrafo

Cuando los aventureros lleguen a uno de estos lugares, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Colosales cadenas de pinchos se extienden por el paisaje infernal, cuyos eslabones están parcialmente enterrados bajo la ceniza y grandes fragmentos de mampostería. Cada cadena rota tiene aproximadamente una milla de longitud.

Hace mucho tiempo, estas cadenas gigantes ataron una ciudad secuestrada a Averno. De alguna forma, la ciudad logró liberarse, dejando atrás sus eslabones rotos y pedazos de mampostería dispersos. Las cadenas son similares a las que amarran Elturel.

Los personajes que examinen una cadena pueden afirmar que una fuerza intensa y sobrenatural hizo que se rompieran uno o más de sus eslabones. Aunque no puede determinarse la causa del daño, los aventureros podrán concluir que no es imposible romper las cadenas de Elturel.

PEREGRINO INFERNAL

A menudo, los diablos de las cadenas peregrinan a estos parajes. La primera cadena rota que se encuentran los personajes tiene encima un **diablo de las cadenas** llamado Zartar haciendo un ritual.

Zartar cree que la cadena rota puede otorgar una gran fuerza a cualquier diablo de las cadenas que se ponga sobre ella mientras canturrea oraciones a Asmodeo. Este infernal está custodiado por dos **diablos barbados**, Narg y Yangor. Si los personajes hacen algún ruido cerca de Zartar, romperán su concentración, haciendo que los tres diablos ataquen con furia.

DÁRSENA DEL ESTIGIO

LAS FORTALEZAS VOLANTES DE AVERNO NECESITAN combustible, y qué mejor combustible que las almas de los condenados.

—El cartógrafo

Las fortalezas volantes de Zariel son mantenidas y restauradas en este oxidado muelle para reparaciones. Cuando los personajes lleguen aquí, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Una gran estructura de hierro que parecen un par de brazos de ataque se ahorca sobre el río Estigio y se extiende por él. Los brazos de ataque incluyen potentes abrazaderas, cadenas y barras para amarrar grandes navíos.

Si los jugadores llegan después de encontrarse con Bel, la fortaleza volante de Zariel estará aquí (consulta "Fortaleza volante de Zariel", en la página 130). Si es así, lee la siguiente caja de texto a los jugadores:

Una gigantesca ciudadela de basalto con forma de espada está amarrada en el muelle. La fortaleza volante vibra mientras succiona las almas vociferantes del río Estigio.

La Dársena del Estigio es una plataforma de reparaciones de 100 pies de altura que sobresale de los acantilados rocosos del río Estigio. Las abrazaderas, cadenas y barras fijadas a los brazos superiores de la dársena mantienen amarradas las fortalezas volantes.

Bazelsteen, un **diablo astado**, dirige la instalación para Zariel, pero anhela la libertad de realizar sus propios experimentos mecánicos. Para ganarse su cooperación, los visitantes deben servir como pilotos de pruebas de su último artilugio.

Doce **diablos punzantes** patrullan la dársena en grupos de tres. Si la fortaleza volante de Zariel está aquí, otros tres **diablos óseos** sobrevolarán la zona. Los intrusos son atacados o advertidos. Si los personajes intentan negociar con los diablos, Bazelsteen baja volando para ocuparse personalmente.

TRATAR CON BAZELSTEEN

Este diablo astado está cubierto de aceite de motor y mastica sin cesar un trozo de humeante carbón ardiente. A Bazelsteen le interesan más las máquinas que las criaturas, y está dispuesto a reparar o modificar cualquier



máquina de guerra infernal que los personajes estén usando. Consulta el apéndice B para ver posibles cambios de armamento, mejoras de blindaje y artefactos mágicos. En vez de un desembolso tradicional, el diablo pide que le ayuden a completar una prueba (consulta “Carrera de prueba 221”, en la página 125). Si los aventureros realizan bien esta tarea, Bazelsteen acepta reparar por completo sus máquinas de guerra infernales. También ofrece un intercambio de armas, una mejora de armadura o un dispositivo mágico, gratis.

CARRERA DE PRUEBA 221

Si los personajes aceptan los términos de Bazelsteen, lee o parafrasee la siguiente caja de texto:

Bazelsteen os lleva a una barcaza oxidada anclada en el río Estigio, a unos cientos de yardas de la dársena. De la cadena oxidada de la grúa de carga de la barcaza cuelga una campana de inmersión esférica de diez pies de diámetro hecha de hierro y vidrio. Unos tubos de succión sobresalen del hemisferio inferior del vehículo como brazos escuchimizados.

Bazelsteen construyó esta batisfera experimental para dragar el fondo del río Estigio en busca de almas sedimentadas. Necesita ponerla a prueba, pero no está dispuesto a arriesgar a sus diablos. La batisfera de Bazelsteen es un objeto Grande que puede alojar hasta cuatro criaturas Medianas. La escotilla se encuentra en el hemisferio superior. Bazelsteen asegura a los personajes que el dispositivo es hermético y sumergible.

El diablo pide a los personajes que se agarren bien dentro de la campana de inmersión mientras usa la grúa para bajarlos al río. Su trabajo consiste en manejar los brazos de succión para aspirar almas sedimentarias del fondo del río, que se encuentra a 40 pies bajo la barcaza. La campana está unida a una cadena de 50 pies, longitud más que suficiente para alcanzarlo. Hay cuatro “puestos de succión” dentro de la campana de inmersión, cada uno equipado con una silla y algunas palancas de control metálicas.

Bazelsteen sabe que el vehículo tiene suficiente aire para abastecer a un ocupante durante 1 hora (o a cuatro ocupantes durante 15 minutos). Para estar seguro de no sobrepasar el límite, planea mantener sumergida la campana de inmersión solo 10 minutos.

Si varios personajes participan en el experimento, Bazelsteen palmea la batisfera antes de sumergirla en el agua y dice a sus futuros ocupantes: “El que aspire más almas sedimentadas recibirá una *moneda de alma*”.

Las almas torturadas que recorren el río Estigio arañan y gritan a la batisfera cuando pasa. Una vez la campana llegue al fondo del río, los personajes en el interior podrán usar sus tubos de succión para absorber las almas sedimentadas que yacen allí. Al final de cada minuto, cada aventurero que maneje un puesto de succión realiza una prueba de Destreza. El número de almas sedimentadas que el personaje succiona es igual al resultado de la prueba. Dichas almas se almacenan en tanques unidos al vientre de la batisfera y los diales de los tanques registran la cantidad succionada por cada tripulante.

Los infernales devoran las almas sedimentadas como si fueran ambrosía. También pueden transformarse en lémmures una vez son "rescatadas" de las profundidades del río.

ATAQUE DEMONÍACO

Diez minutos después de que la batisfera baje al río, diez **vrock**s descienden volando del cielo y atacan la Dársena del Estigio. Bazelsteen es atraído por el ataque y deja la barcaza y su grúa sin vigilancia. Cuando el diablo se marche, haz que los personajes tiren iniciativa. Los aventureros de la batisfera no tienen ni idea de lo que sucede en la barcaza, o viceversa, y el río Estigio es tan oscuro que la visibilidad en el agua se reduce a 10 pies.

Cualquier personaje que quede en la barcaza puede tomar el control de la grúa desatendida. Mientras esté sentado en sus controles, el aventurero podrá usar una acción para tratar de descubrir cómo manejarlos, lográndolo si supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 17. Si la prueba falla por 5 o más, el personaje arrastrará accidentalmente la batisfera 2d10 pies por el fondo del río, infligiendo 5 (2d4) de daño contundente a todas las criaturas en su interior. Es necesario superar tres pruebas consecutivas para devolver la batisfera a la barcaza.

Después de que cada personaje termine un turno, un **glabrezu** aterriza en la barcaza y tira iniciativa. En cada uno de sus turnos, el demonio usa su acción y una de sus pinzas para intentar cortar la cadena oxidada de la batisfera, lográndolo si supera una prueba de Fuerza CD 20. Si la cadena se rompe, la batisfera cae al fondo del río Estigio y permanece allí hasta ser rescatada. Cuando el glabrezu haya terminado tres turnos, Bazelsteen regresará y espantará al demonio si este no ha sido derrotado aún. Si la cadena de la batisfera se rompe, Bazelsteen considerará la prueba 221 un fracaso y abandonará a los miembros del grupo hundidos a su suerte. Si la cadena sigue unida a la batisfera, el diablo astado usará la grúa para elevar el vehículo de vuelta a la barcaza, considerará el experimento un éxito y recompensará con una *moneda de alma* al personaje que aspirara más almas sedimentadas.

Los aventureros en la batisfera empiezan a asfixiarse cuando se agota su suministro de aire. Abrir la escotilla mientras el vehículo está sumergido provocará que el Estigio inunde el compartimento, exponiendo a sus ocupantes a los efectos de sus aguas (consulta la página 76).

EMPORIO ERRANTE

EL EMPORIO ERRANTE DE MAHADI TIENE UNA HABILIDAD especial para *aparecer cuando menos lo esperas*.

—EL CARTÓGRAFO

Un bazar ambulante se abre paso a través de Averno: una colección errante de mercaderes, artesanos e inadaptados que ejercen sus respectivos oficios y venden sus mercancías bajo la dirección de Mahadi, un rakshasa que afirma tener a Asmodeo como patrón.

La mayoría de los comerciantes del Emporio Errante están obligados por contrato a trabajar para Mahadi hasta que paguen sus deudas de almas. En muchos casos, los términos de la retribución son lo suficientemente vagos como para mantenerlos al servicio de Mahadi durante el tiempo que considere necesario para el funcionamiento del Emporio Errante.

GANCHOS ARGUMENTALES

Los personajes podr(ían llegar al Emporio Errante por alguna de las siguientes razones:

- Los personajes necesitan suministros, armas o incluso una máquina de guerra infernal.
- Los personajes necesitan un lugar seguro para descansar y quizás disfrutar de una buena comida.
- Los personajes podr(ían haber oído que pueden vender icor demoníaco a un mago demente del Emporio Errante.
- Es posible que los personajes hayan recolectado más *monedas de alma* de las que les resulta cómodo llevar y necesiten un lugar donde gastarlas.

MAHADI, DUEÑO DEL EMPORIO

Mahadi el rakshasa (mira su perfil adjunto) parece un rico comerciante. Aunque es extremadamente poderoso, Mahadi no cree en la asunción de riesgos innecesarios, especialmente en los Nueve Infernos, donde podría morir permanentemente. El rakshasa actúa como los ojos y oídos de Asmodeo en Averno. Como intermediario y moderador que es, está al tanto de todo tipo de negocios que de otra manera podr(ían pasar inadvertidos a su patrón.

En su papel de dueño del Emporio Errante, Mahadi recibió una exención especial de Asmodeo que le permite desplazarse libremente entre el Plano Material y los Nueve Infernos para dirigir su negocio, así como para buscar información, contratos u otros asuntos, según se requiera.

Además de administrar el Emporio Errante, Mahadi también es propietario y anfitrión del Éxtasis Infernal, un restaurante y *spa*. Como el establecimiento está en un semiplano, los clientes pueden visitarlo tranquilamente en cualquier momento, incluso mientras la caravana está en movimiento. Mientras puedan pagar los servicios prestados, los huéspedes no deben temer quedar atrapados dentro, ya que Mahadi se toma muy en serio el cumplimiento del contrato entre anfitrión y huésped. Cada invitado debe aceptar este acuerdo formal antes de poder entrar.

Mahadi tiene una colección especial de *monedas de alma* con nombre, cada una de las cuales aloja el alma de un enemigo que el rakshasa venció en el pasado. Mahadi consulta estas almas individualmente, obligándolas a proporcionar información sobre todo tipo de temas.

INTERPRETAR A MAHADI

De cara al exterior, Mahadi se presenta como un anfitrión carismático y amable. Hace que cada invitado del Éxtasis Infernal se sienta como si fuera la persona más importante de todos los planos de la existencia, atendiendo la totalidad de sus caprichos y deseos. Si bien se muestra igualmente cordial con todos los invitados del Emporio Errante, sin hacer distinción alguna, aquellos que entran en su establecimiento lo hacen bajo un contrato especial y, por tanto, los tiene en mayor consideración.

Obviamente, se espera que los huéspedes que abandonan el Éxtasis Infernal paguen sus facturas por completo antes de irse. Si un huésped no puede pagar por alguna razón, el contrato que firmó al entrar estipula claramente la pérdida de su alma, y deberá pagar su deuda trabajando. Todos estos individuos quedan bajo el efecto de un *geas* lanzado como si fuera un conjuro de nivel 9 que el individuo afectado no puede romper voluntariamente hasta que su deuda sea pagada en su totalidad. Lo que hace Mahadi con estos morosos depende de las capacidades del individuo concreto. Algunos se convierten en sirvientes con contrato



MAHADI EL RAKSHASA

Infernal Mediano, legal malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 195 (23d8 + 92)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Sab +9, Car +10

Habilidades: Conocimiento Arcano +7, Engaño +10, Percepción +9, Perspicacia +9

Vulnerabilidad a daño: perforante de armas mágicas esgrimidas por criaturas buenas

Inmunidad a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 19

Idiomas: común, infernal; puede leer cualquier escritura

Desafío: 14 (11.500 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con armas de Mahadi son mágicos.

Inmunidad Mágica Limitada. Mahadi no puede ser afectado o detectado por conjuros de nivel 6 o menos, salvo que así lo quiera. Además, tiene ventaja en las tiradas de salvación contra el resto de conjuros y efectos mágicos.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata de Mahadi es Carisma (salvación de conjuro CD 18, +10 a impactar

con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar pensamientos, disfrazarse, ilusión menor, mano de mago*

3/día cada uno: *detectar magia, disipar magia, hablar con los muertos, hechizar persona, imagen mayor, invisibilidad, reprensión infernal, sugestión*

1/día cada uno: *desplazamiento entre planos, destierro, dominar persona, geas, jaula de fuerza, semiplano, visión veraz, volar*

ACCIONES

Ataque múltiple. Mahadi realiza cuatro ataques de garra.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño cortante y si el objetivo es una criatura estará maldito. La maldición mágica entra en acción cada vez que la criatura lleve a cabo un descanso corto o largo, llenando su mente de pensamientos plagados de sueños e imágenes horribles. La criatura maldita no obtiene beneficio alguno del descanso corto o largo. La maldición permanecerá hasta que sea eliminada mediante un conjuro de levantar maldición u otro efecto mágico similar.

Invocar erinia (1/Día). Mahadi convoca a Ilzabet, una erinia ligada a él por un contrato infernal. La erinia aparece en un espacio desocupado a 60 pies o menos de él, actúa como aliada suya y no puede invocar a otros diablos. La erinia se queda durante 10 minutos o hasta que Mahadi la expulsa con una acción. Si la erinia muere, Mahadi pierde esa opción de acción.

de cumplimiento forzoso que trabajan en el Éxtasis Infernal. Si poseen talento para la venta, podrían acabar regentando un negocio dentro del Emporio Errante.

Si los aventureros informan a Mahadi (y, por extensión, a Asmodeo) de que la *Mano de Vecna* obra en poder de Arkhan, el rakshasa hará todo lo posible para llegar a un acuerdo con ellos, ofreciendo cualquiera de los obsequios enumerados en "Tratos de Mahadi" a cambio del artefacto. Esto sustituiría los términos que normalmente ofrece Asmodeo.

TRATOS DE MAHADI

Mahadi tiene el poder de hacer tratos bajo la supervisión y autoridad de Asmodeo como si fuera un archidiablo (consulta el apéndice A). Todos estos acuerdos deben presentarse a la otra parte sin modificaciones y no son negociables. En todos estos acuerdos, Asmodeo solo quiere una cosa: que el personaje que firme uno de estos contratos renuncie a su alma para siempre. Una vez el personaje firmante alcanza el nivel 17, si muere en algún momento, su defunción es permanente, sin posibilidad de regresar de la tumba. Asmodeo toma su alma y la convierte en un diablo de la sima, a su servicio por la eternidad.

Mahadi puede ofrecer los siguientes obsequios a cambio de un contrato de alma:

Objeto mágico. Asmodeo da al aventurero un *cetno de poder señorial*, con el que solo pueden sintonizarse el receptor y sus descendientes directos.

Resurrección. Asmodeo envía a uno de sus leales adeptos sacerdotes para lanzar *resurrección verdadera* sobre un personaje fallecido.

Transformación tiefling. Asmodeo transforma al personaje en un tiefling directamente emparentado con él. Sustituye los atributos raciales del personaje por los del tiefling.

MAHADI Y ZARIEL

Zariel confía en los servicios de Mahadi para que le proporcione suministros, objetos mágicos y otros artículos valiosos necesarios para continuar su campaña en la Guerra de la Sangre. El Éxtasis Infernal también es conocido por organizar encuentros entre diablos de alto rango en un espacio neutral y privado.

Mahadi está obligado por contrato con Asmodeo a no dar un golpe de estado en Averno ni a ayudar directamente a otros a hacerlo. Sin embargo, no hay nada en dicho contrato que impida a Mahadi ayudar indirectamente a otros a intentar derrocar a Zariel o a quien esté al mando, ya sea compartiendo información o vendiendo artículos.

MAHADI Y LULU

Cuando Lulu llega al Emporio Errante, sus tentadoras atracciones, sonidos y olores le resultan levemente familiares, en especial Mahadi, pero no logra acordarse de por qué.

Aunque Lulu no recuerda ninguna visita previa al Emporio Errante, Mahadi se complace en explicarle que la protegió durante un tiempo después de que se perdiera en Averno. Lo que Mahadi no menciona es que, tras ganarse su confianza, roció a Lulu con agua del río Estigio para despojarla de sus recuerdos y capacidades de lanzamiento de conjuros. Luego la vendió a unos diablos que, a su vez, la entregaron a Zariel.

Mahadi se sorprende al ver a Lulu de nuevo, pero intenta no demostrarlo. Al principio sospecha que la almofante ha venido buscando venganza por la pérdida de memoria que le infligió. Pero al darse cuenta de que sus intenciones son benignas, el rakshasa vuelve a fingir ser su amigo.

ACERCARSE AL EMPORIO ERRANTE

El Emporio Errante viaja sobre nueve máquinas de guerra infernales Enormes que parecen picadoras de demonios (consulta la página 219), pero con lanzallamas y atomizadores estigios en vez de trituradores y bolas de demolición.

Cuando Mahadi encuentra un lugar adecuado para establecer el mercado, ordena a sus conductores que formen un perímetro defensivo en forma de herradura. A medida que las máquinas de guerra infernales se detienen, sus tripulaciones (compuestas de humanos, duergars, hobgoblins, salamandras, súcubos, incubos y otras criaturas variadas) desembarcan y empiezan a desembalar carpas y demás. Todas las tiendas abren al cabo de una hora y permanecen abiertas hasta que Mahadi decide que es hora de recoger y mudarse a otro lugar.

Si los personajes se encuentran con el Emporio Errante mientras está abierto, descríbeselo a los jugadores de la siguiente manera:

Hay una enorme variedad de carpas de brillantes colores agrupadas, creando un oasis de consuelo en medio del aterrador paisaje de Averno. Enormes máquinas de guerra infernales forman una herradura alrededor de las tiendas, con biombos hechos de pequeñas placas rectangulares de hierro y lámparas colgando de cadenas sujetas entre sí. Una música suave y melodiosa y unos maravillosos aromas fluyen entre los vientos ardientes, invitando a echar un vistazo más detallado.

El Emporio Errante proporciona un refugio para todos los que entran y se considera terreno neutral para quienes iniciarían un conflicto de encontrarse en otro sitio. Un cartel a la entrada, que curiosamente resulta comprensible en todos los idiomas, se limita a decir: "Todos son bienvenidos. ¡Nada de peleas! ¡Nada de conjuros! ¡Sin excepciones!".

Mahadi saluda a todos los visitantes, dirigiéndolos hacia los establecimientos que más les interesan mientras se reserva los mayores elogios para el Éxtasis Infernal, su amado restaurante y spa. Allí cumplirá todos sus deseos en un intento de endeudarlos. Si esto no funciona, no es reacio a ofrecer un pago a cambio de servicios prestados. Los personajes pueden quedarse todo el tiempo que quieran, hasta el momento en que Mahadi decida que es hora de recoger y marcharse a otro sitio. Los aventureros en deuda con Mahadi pueden quedarse en el Emporio Errante, pero solo como sus sirvientes.

NEGOCIOS EN EL EMPORIO ERRANTE

Los personajes son libres de visitar cualquier establecimiento del Emporio Errante. Puedes crear tus propios negocios y añadirlos a los presentados aquí.

ÉXTASIS INFERNAL

Como propietario y anfitrión del Éxtasis Infernal, Mahadi se toma muy en serio sus responsabilidades. Cada cliente que entre en el semiplano que alberga su establecimiento debe firmar un contrato infernal. Presenta un acuerdo muy simple que estipula que los clientes deben pagar por todo lo que se consume y todos los servicios utilizados antes de partir.

Mahadi emplea a muchos sirvientes, cada uno de ellos bajo el efecto de un conjuro de *geas* para proporcionar el mejor servicio posible y parecer felices mientras trabajan. La mayoría de estos individuos son antiguos clientes.

Al entrar en el Éxtasis Infernal, los huéspedes son acompañados a una sala privada donde pueden descansar sobre almohadas, cojines y divanes mientras piden platos extravagantes de todos los planos de existencia y disfrutan de una variedad de servicios de *spa* que van desde lo sencillo y mundano a lo exótico y extraño.

Como el Éxtasis Infernal existe en un semiplano, no se encuentra técnicamente en los Nueve Infernos. Si alguien quisiera verse con criaturas que no pueden o no desean viajar a los Nueve Infernos (o simplemente a Averno), este establecimiento ofrece un posible lugar de reunión. Obviamente, la entrada al semiplano debe negociarse con Mahadi, bajo la promesa de un pago apropiado.

Cada sala en el Éxtasis Infernal está concebida para un propósito específico. Cuando ese propósito termina y los ocupantes se van, la habitación en cuestión deja de existir, a menos que Mahadi desee lo contrario.

Servicios gastronómicos. El menú de platos del Éxtasis Infernal cambia a diario, proporcionando una selección de precio fijo. En el apéndice E hay ejemplos de menús en forma de encarte para los jugadores. Una comida completa cuesta una *moneda de alma*. A diferencia de la comida que se consume en otras partes de Averno, que es uniformemente terrible, la del Éxtasis Infernal tiene un sabor delicioso.

Pueden hacerse peticiones de platos especiales, pero deben hacerse con semanas de antelación y pueden ser costosas. Mahadi cobra de cinco a diez *monedas de alma* por una petición exótica, dependiendo de la dificultad que conlleve cumplirla. Consumir una comida en el Éxtasis Infernal tiene los mismos beneficios que el conjuro de *festín de héroes*, con el efecto adicional de que los comensales obtienen desventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) realizadas contra Mahadi.

Servicios de spa. El Éxtasis Infernal ofrece una variedad de servicios de *spa*. Los más modestos (tratamientos corporales, para pies y manos, terapia de masaje, cuidado de la piel, tratamiento de belleza y baño en general) se incluyen junto con el menú de comidas estándar sin coste adicional.

Los servicios especializados incluyen terapia de sueño, restauración de todo el cuerpo y terapia antiedad, así como una gran cantidad de servicios para cada apetito, de lo saludable a lo depravado. Cada uno de estos servicios cuesta una *moneda de alma* adicional. Mahadi ofrece aún más servicios a los clientes de forma consistente y esforzada, aumentando el precio en consecuencia. Busca acabar poseyendo a tales individuos y convertirlos en residentes permanentes de Averno.

FRAGUA DE LA SERPIENTE ÍGNEA

Este establecimiento está dirigido por tres **salamandras** llamadas Rassh, Skids y Slagg. Las salamandras tienen una deuda con Mahadi por haberlas acogido y escondido tras una audaz fuga de la Fragua de Bel. Trabajan como sirvientes por contrato obligado, ocupándose del mantenimiento de las máquinas de guerra infernales de Mahadi y fabricando productos para vender a los visitantes. De vez en cuando, el rakshasa los envía al exterior para adquirir partes con las que renovar la caravana. Nueve **magmins** y ocho juegos de **armadura animada** ayudan a las salamandras en su labor.

La máquina de guerra infernal de las salamandras es una amalgama de media docena de máquinas. En cualquier momento, el vehículo puede separarse en tres máquinas de guerra infernales más pequeñas, cada una pilotada por una de las salamandras. Considera estos vehículos más pequeños como atormentadores (consulta la página 218).

Armas y armaduras. Todas las armaduras y armas de metal enumeradas en el capítulo 5 del *Player's Handbook* están a la venta en esta tienda, a un precio del 150 % del habitual.

Reparación de máquinas de guerra infernales. Las salamandras pueden reparar una máquina de guerra infernal dañada, pero operativa, a un precio de 50 po por cada punto de golpe restaurado.

ESTILISMOS BURNEY

Burney parece ser una alegre y bien conservada calishita. Brinda todos los servicios que cualquier peluquero competente proporcionaría, e incluso atención médica para personas con lesiones o dolencias. En lo que a capacidades curativas se refiere, trata a Burney como si poseyera la dote "Sanador", así como competencia tanto con útiles de sanador como de herborista.

Mientras trabaja, Burney cuenta todo tipo de historias, improvisando sobre la marcha, pero siempre con una moraleja al final. Los anécdotas de Burney podrían apuntar a un objetivo alcanzable, si el cliente es de alineamiento bueno y parece dispuesto a aceptar indicaciones de la parlanchina estilista.

Pero Burney es, de hecho, una **dragona de cobre anciana** llamada Balarystul. Burney reside en Averno por encargo directo de Bahamut, y está atenta a señales de mayor actividad entre los seguidores de Tiamat. Tras el último intento de fuga de la reina de los dragones malvados, quienes se oponen a ella prefieren no correr riesgos. Burney está especialmente interesada en cualquier información sobre las actividades de Arkhan el Cruel.

Burney ha recibido varias bendiciones por su servicio a Bahamut:

- A menos que Burney decida lo contrario, cuando cualquier criatura menos poderosa que una deidad se aleje tres pasos de ella, no podrá recordar a la dragona ni el hecho de haber interactuado con ella.
- Burney está bajo el efecto de un conjuro permanente de *mente en blanco* y no puede ser detectada por medios mágicos ni mundanos a menos que así lo desee. A cambio de esta bendición, Burney no puede llevar a cabo acciones directas contra los habitantes de los Nueve Infernos, aunque ciertamente puede recurrir a la ayuda de quienes sí pueden.
- Burney siempre conoce la ubicación del Emporio Errante, y puede transportarse allí como si utilizara un conjuro de *palabra de regreso*. Esto explica por qué Burney simplemente parece materializarse en mitad de un mercado completamente montado cada mañana, lista para proporcionar su servicio y contar historias.
- Una vez al día, cuando Burney lo desee, puede transportarse instantáneamente a la corte de Bahamut a través de una poderosa bendición similar al conjuro de *desplazamiento entre planos*.

Precios del estilismo. Burney cobra 1 po por cada servicio relacionado con el acicalado. Puede proporcionar una modesta cantidad de curación mágica, pero solo para criaturas de alineamiento bueno, y gratis.

Si alguien ofrece a Burney una *moneda de alma* por alguna razón, refleja una extrema decepción y la rechaza. Se niega incluso a tocar una.

DE AQUÍ A AVERNO

Fhet'Ahla, un **amnizu** (tienes su perfil en la página 228), proporciona **diablillos** como mensajeros, así como una gran variedad de servicios de lanzamiento de conjuros para transmitir información a largas distancias. Sin embargo, cuanto más seguros son los medios, más costoso es el servicio. Además, Fhet'Ahla actúa como puesto de cambio de *monedas de alma*, ofreciendo 100 po en monedas o piedras preciosas por cada *moneda de alma* entregada. También puede ejercer de notario oficial en la firma de contratos infernales.

Fhet'Ahla falló en una misión crítica en algún momento del pasado y se granjeó la antipatía de Asmodeo. Como castigo, este lo envió con Mahadi. Si bien Fhet'Ahla no debe al rakshasa ningún tipo de deuda, Asmodeo no le tiene precisamente en alta estima, y no tiene ni idea de cuántos siglos durará este servicio. El amnizu también tiene prohibido desafiar la autoridad de Mahadi en todos los asuntos relacionados con el funcionamiento del Emporio Errante o con cualquier otro encargo especial que el rakshasa reciba de Asmodeo.

Costes de envío. Fhet'Ahla cobra una sola *moneda de alma* por el envío de paquetes de 5 libras o menos. Para uno más grande (hasta 50 libras), cobra dos *monedas de alma*.

Precios de notaría. Fhet'Ahla cobra una *moneda de alma* por servicios notariales, y una *moneda de alma* por intercambios que no impliquen el alma de un celestial. Si un celestial está implicado en el cambio, cobra diez *monedas de alma*.

¡ICOR A RAUDALES!

Elliach, un **mag**o humano legal maligno, acumula y vende frascos de icor demoníaco (consulta la página 78). La exposición a este fluido ha deformado a Elliach de la siguiente manera:

- Los brazos de Elliach se han convertido en tentáculos con dedos en los extremos, aumentando su alcance en 5 pies.
- A las orejas de Elliach les salieron alas y se fueron volando. Como consecuencia, es sordo. Confía en la lectura de los labios y los gestos con las manos.

Elliach conoció a Mahadi mientras huía de los cobradores de morosos. Mahadi vio el valor de pagar las deudas de Elliach y llevarlo a Averno para trabajar en el Emporio Errante. Tomado por loco por buena parte del resto de comerciantes, Elliach utiliza el icor demoníaco en una serie de experimentos mágicos, ninguno de los cuales parece tener los resultados esperados.

Precios del icor demoníaco. Elliach vende icor demoníaco a 100 po el frasco, y lo compra a 25 po (en la misma cantidad).

GRANJA DE LARVAS DE Z'NETH

Z'neth es un viejo amargado **señor de la guerra** hobgoblin que compra y vende larvas (consulta el capítulo 2 del *Dungeon Master's Guide* para ver el perfil). Mahadi facilitó el ascenso de Z'neth al poder, ayudándolo a destruir reinos enteros en el Plano Material. Las conquistas de Z'neth acabaron por llamar la atención del poderoso dios Maglubiyet, que ofreció a Z'neth un mando en los campos de batalla de Gehenna. Sin embargo, antes de poder lograr

su primera victoria en dicho plano, Mahadi se cobró la deuda de Z'neth y lo llevó a Averno, donde languidece en la oscuridad, lejos del campo de batalla planar donde esperaba morir.

Z'neth obtiene larvas de yugoloths y las vende a precios elevados a brujas y otros compradores interesados, dando la mitad de sus ganancias a Mahadi a cambio de alimentos y otras necesidades. La mercancía de Z'neth tiene poco interés para los aventureros. Sin embargo, a Z'neth le gusta utilizar sus ganancias para contratar a asesinos que liquiden a Mahadi, algo que el rakshasa encuentra infinitamente divertido.

Si los personajes visitan su establecimiento, Z'neth les ofrecerá nueve *monedas de alma* (todo lo que tiene) por la cabeza de Mahadi. Un conjuro de *geas* impide al hobgoblin divulgar la verdadera forma del rakshasa. Mahadi recibe a los aspirantes a asesino de Z'neth con una sonrisa y está encantado de aceptar las *monedas de alma* de Z'neth como pago por bienes y servicios en su excelente restaurante.

Larvas. Z'neth tiene, en un momento dado, 2d6 larvas atrapadas en jaulas, y cobra una *moneda de alma* por cada una.

FORTALEZA VOLANTE DE ZARIEL

Esta estructura de 450 pies de altura es móvil y, por lo tanto, no aparece en el mapa desplegable de Averno ni en el mapa 3.1. Desde esta fortaleza volante Zariel supervisa la defensa de su reino infernal.

Intentar infiltrarse en ella mientras está en movimiento sería letal debido a los cientos de diablos a bordo. Durante las reparaciones y el reabastecimiento de combustible en la **Dársena del Estigio** (consulta la página 124), ni Zariel ni buena parte de su tripulación están presentes, quedándose la fortaleza con una exigua fuerza compuesta de los siguientes efectivos:

- Una **erinia** llamada Nariangela que protege el puente de mando (en la cubierta superior de la fortaleza)
- Dieciocho **diablos barbados** con armadura de placas (CA 18) patrullando por parejas las cubiertas inferiores
- Tres **diablos óseos** sobrevolando en círculos la fortaleza

INFILTRARSE EN LA FORTALEZA

Los personajes pueden entrar en la fortaleza volante de Zariel por cualquiera de las siguientes rutas.

ESCOTILLA EN LA AZOTEA

Los personajes capaces de volar pueden entrar en la fortaleza volante a través de una escotilla cuadrada de 10 pies de lado y sin cierre que hay en la cúspide plana. La escotilla está vigilada por los diablos óseos que sobrevuelan la fortaleza, y conduce a un pasillo justo en la parte exterior del puente de mando. Nadie vigila el corredor mientras la fortaleza está amarrada en la **Dársena del Estigio**.

CONDUCTOS DE SEÑALES

Pequeñas escotillas en el casco comunican con conductos de 1 pie de diámetro que ascienden hasta el puente de mando de la nave. Durante la batalla, los diablillos mensajeros de Zariel usan estas vías para entrar y salir de la fortaleza volante. Los personajes reducidos a tamaño Diminuto o en forma gaseosa pueden recorrer estos estrechos conductos para llegar al puente de mando.

TUBERÍA DE SUCCIÓN DE ALMAS

Las almas del río Estigio son aspiradas por la fortaleza volante a través de una rejilla de ventilación en el extremo inferior de la nave. Este respiradero conduce a una tubería de hierro de 5 pies de diámetro que asciende a través de la fortaleza hasta una cisterna esférica de hierro de 10 pies de diámetro directamente debajo del puente de mando. El conducto tiene 400 pies de largo de arriba a abajo, así como trampillas de acceso que desembocan en cada una de las cubiertas inferiores, pero no en la principal.

La energía necrótica inunda tanto la tubería de succión de almas como la cisterna mientras la fortaleza volante permanece atracada sobre el río Estigio. Mientras la tubería extrae almas del Estigio y las almacena en la cisterna, cualquier criatura que se introduzca en cualquiera de las dos por primera vez en su turno, o que comience su turno en ellas, sufrirá 16 (3d10) de daño necrótico.

DESPLAZAMIENTO DE LA FORTALEZA

Los personajes que derroten a la erinia del puente pueden intentar apoderarse de la fortaleza volante. Sin embargo, no hay controles para moverla o dirigirla, ya que Zariel la maneja telepática mente, y solo cuando está a bordo. Nadie más puede mover la fortaleza volante.

SABOTAJE DE LA FORTALEZA

Los personajes pueden sabotear la fortaleza deshabilitando o destruyendo un artilugio con forma de campana en el puente. Este artefacto es idéntico al de la zona V6 de la fortaleza volante siniestrada (consulta la página 122), salvo que no hace ningún ruido raro más allá de un zumbido tan bajo que apenas se oye. Este dispositivo mantiene la fortaleza volante nivelada y en el aire. Encerrar la campana gigante en un campo antimagia (o destruirla) hace que la nave se estrelle. El artilugio es un objeto Grande con CA 19, un umbral de daño de 10, 45 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno.

Estrellar la fortaleza la destruye. Cualquier criatura a bordo de la misma cuando se precipita sufre 70 (20d6) de daño contundente más 70 (20d6) de daño de fuego, y queda derribada en mitad de los restos retorcidos.

VIAJAR DE POLIZÓN

Los personajes pueden colarse de polizones en la fortaleza volante mientras está amarrada en la Dársena del Estigio, siempre que logren infiltrarse a bordo sin ser detectados. Cuando la nave esté reparada y reabastecida, Zariel regresa con el resto de su tripulación y lleva la fortaleza volante al frente de la Guerra de la Sangre.

Cuando Zariel está a bordo de la nave, la tripulación está formada por cientos de diablos, demasiados para que los personajes los derroten sin un ejército respaldándolos. Las patrullas de cubierta se ven apoyadas por erinias que usan visión veraz para buscar enemigos etéreos e invisibles, por lo que es poco probable que los polizones permanezcan ocultos mucho tiempo.

Si los personajes se dejan atrapar, serán arrastrados ante Zariel en el puente de mando, donde la acompañan un general diablo de la cima y seis oficiales de cubierta erinias, incluyendo a Nariangela. Una docena de diablos barbados con armadura de placas (CA 18) montan guardia. Para obtener consejos sobre cómo interpretar a Zariel, consulta el capítulo 5.





POBRE DIABLO: THAVUS KREEG

Si los personajes mataron a Thavus Kreeg en el capítulo 1, su alma termina en los Nueve Infernos, donde emerge del río Estigio como un lémur. Zariel es consciente al instante de su destino y lo recupera. Tras ascenderlo a diablo amnizu por su leal servicio, Zariel lo confina hasta que Elturel sea destruida. Los personajes encuentran a Thavus encerrado en una celda a bordo de la fortaleza volante de la archidia-blesa, compadeciéndose de sí mismo.

Los aventureros que busquen por las cubiertas inferiores de la nave de Zariel escucharán sollozos provenientes de un módulo de prisión sin vigilancia. Si los investigan, lee la siguiente caja de texto a los jugadores:

A través de los barrotes de una celda veis una figura sollozante acurrucada entre las sombras. Parece un diablo panzudo con alitas y cuernos, amarrado con grilletes a la pared del fondo. Los muros de su celda están cubiertos de runas bias-femas que brillan con una luz roja infernal.

La figura lastimosa de la celda es Thavus Kreeg, ahora un **amnizu** (tienes su perfil en la página 228). Si los personajes vieron a Thavus cuando era humano, lo reconocerán en su forma de diablo superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. La puerta cerrada de la celda puede reventarse superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25, o puede forzarse la cerradura usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 20.

Thavus no representa una amenaza para los personajes en su situación actual, y sus cadenas no son lo suficientemente largas como para permitirle acercarse a la puerta de la celda. Si quieren, los aventureros pueden matarlo a distancia sin tener que entrar en el calabozo atacando a través de los barrotes. Sin embargo, Thavus grita de agonía cada vez que sufre daño, lo que podría atraer a patrullas cercanas de diablos barbados (a tu discreción).

Thavus cree que Zariel lo liberará cuando Elturel sea arrastrada al río Estigio, pero hasta entonces se contenta con revolcarse en su autocompasión. No esperaba terminar en los Nueve Infernos tan pronto. Consulta el capítulo 5 para obtener más información sobre cómo interpretar al diablo Thavus.

SÍMBOLOS Y GRILLETES

Los símbolos de las paredes impiden que las criaturas se teletransporten dentro y fuera de la celda. Por ejemplo, una criatura no podrá usar *paso brumoso* o *puerta dimensional* para entrar o salir de ella. Sin embargo, la celda no evita que las criaturas accedan a su interior o la abandonen usando formas alteradas. Por ejemplo, una criatura en forma gaseosa puede deslizarse entre los barrotes para entrar o salir, al igual que podría hacer cualquier criatura lo bastante delgada como para pasar entre ellos.

Solo Zariel puede abrir los grilletes de Thavus, aunque una criatura puede romperlos superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25. Los grilletes también pueden ser atacados; tienen CA 19, un umbral de daño de 15, 20 puntos de golpe, inmunidad a los daños psíquico y de veneno e inmunidad al daño contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos ni hechos con armas de adamantina.



ENCUENTRO EN EL CAMINO: SONRIENTE EL PROFANADOR

Los personajes pueden encontrarse con Sonriente el Profanador en cualquier lugar de Averno. **Dónde** y **cuándo** aparece depende de ti.

Este aventurero eladrin del Feywild quedó atrapado en Averno después de que sus compañeros lo abandonaran. Ha pasado los últimos setenta años vagando por Averno, haciendo tratos con infernales para sobrevivir. Al final, Sonriente vendió su alma a un diablo de la sima, que le proporcionó los medios para derrocar a un señor de la guerra nycaloth llamado Yarrasto. Sonriente se hizo con el control de la partida de guerra del nycaloth y con sus máquinas de guerra infernales. La banda del eladrin llegó a ser conocida como los Profanadores de Sonriente, y su ferocidad aterrorizó a los demás caudillos de Averno durante un tiempo.

Tres rivales de Sonriente (Aliento Amargo, Feonor y Princeps Kovik), unieron fuerzas para acabar con dicha banda. Pero el eladrin escapó, y vaga de un lado a otro de Averno en una cabalgadura diabólica (mira la página 218) buscando aventureros dispuestos a ayudarlo a vengarse de los señores de la guerra que le atacaron. Maníaca Maggie (página 82) sigue siendo su única aliada, aunque él se niega a unirse a su banda.

Cuando los personajes se encuentran con él por primera vez, lee o parafrasea lo siguiente:

Veis una máquina de guerra infernal de dos ruedas estacionada junto a una gran roca. De pie sobre ella se yergue una esbelta figura élfica, que orina en el sentido del viento abrasador.

Sonriente tiene una sonrisa perturbadora, de ahí su nombre. Cuando ve a los personajes, su sonrisa se ensancha mientras salta para recibirlos.

Un nombre más apropiado para este eladrin sería Sonriente el Embaucador, ya que constantemente está tratando de embriagar a los demás con su implacable optimismo y su asombrosa temeridad. Sonriente cree que puede lograr cualquier cosa que se proponga con una actitud positiva y alguna treta audaz. Aunque admite que sus actos podrían llevar a otros a la muerte, cree que puede doblegar el multiverso a su antojo si se esfuerza lo suficiente. La verdad es que está bastante loco.

Una de las travesuras favoritas de Sonriente es usar un conjuro de *terreno alucinatorio* para recrear un pedacito del Feywild en Averno: un hermoso claro del bosque donde perderse durante unas horas mientras medita y planifica.

TESORO

Sonriente lleva una *armadura de cuero* +2. Tiene siete *monedas de alma* (mira la página 226) en una bolsa y una *espada corta* +1.

SONRIENTE EL PROFANADOR

Feérico Mediano (elfo), caótico malvado

Clase de Armadura: 18 (*armadura de cuero* +2)

Puntos de golpe: 165 (22d8 + 66)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)

Habilidades: Engaño +7, Persuasión +7

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: común, elfo, silvano

Desafío: 7 (2.900 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata de Sonriente es Carisma (salvación de conjuros CD 15). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *hechizar persona*, *risa horrible de Tasha*

3/día cada uno: *confusión*, *embelesar*, *sugestión*

1/día cada uno: *baile irresistible de Otto*, *terreno alucinatorio*

Paso Feérico (recarga 4–6). Como acción adicional, Sonriente puede teletransportarse hasta 30 pies a un espacio desocupado que pueda ver o al asiento vacío de su máquina de guerra infernal.

Resistencia Mágica. Sonriente tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Sonriente realiza dos ataques con arma. Puede lanzar un conjuro en vez de realizar uno de estos ataques.

Espada corta +1. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d6 + 6) de daño perforante.



CAPÍTULO 4: LA ESPADA DE ZARIEL

LOS PERSONAJES DEBERÍAN TENER NIVEL 11 PARA cuando descubran el paradero de la *Espada de Zariel*. El arma los aguarda en una catedral formada por energía positiva. Averno aborrece la estructura y la ha rodeado de una costra sanguinolenta, por lo que recibe el sobrenombre de Ciudadela Sangrante. Esta costra también ha envuelto a un demonio llamado Croke'toeck, que fue enviado por el señor demoníaco Yeenoghu a devorar la espada. El poder sagrado de la ciudadela resiste los intentos de la costra por envolverla completamente y absorberla al interior de Averno, así que la parte superior aún es visible. Belu ●lanthius (capítulo 3) habrán proporcionado a los personajes las señas para llegar aquí.

Los demonios de Yeenoghu cavan túneles a través de la costra en su intento por liberar a Croke'toeck y entrar en la Ciudadela Sangrante, que de otro modo es impenetrable. Un nalfeshnee llamado Trantolox supervisa este destacamento.

APROXIMACIÓN A LA CIUDADELA

Cuando los personajes se acerquen a la Ciudadela Sangrante, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Una enorme y repugnante costra del tamaño de una gran colina se alza de un apestoso pantano de sangre. A través de ella asoma la parte superior abovedada de un templo de alabastro. Numerosas cadenas de hierro negro de Averno convergen en el edificio, fijadas al grotesco montículo.

Las partes expuestas de la Ciudadela Sangrante son impenetrables e indestructibles. Si Lulu está con los personajes, comparte su temor a que la costra acabe cubriendo toda la estructura, por lo que la ciudadela sería absorbida por los Nueve Infernos y la *Espada de Zariel* se perdería para siempre. También les cuenta que la única entrada a la ciudadela está tapada por la parte inferior de la costra.

Los demonios de Yeenoghu han excavado túneles y cámaras a lo largo de la misma. A menos que se indique lo contrario, dichas fuerzas atacan a los personajes que detecten y luchan hasta ser destruidas.

LA COSTRA

La costra tiene 300 pies de altura. Los 100 pies inferiores de la misma son duros como la roca, y cada cubo de 5 pies de lado de costra endurecida tiene CA 17, 18 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Los 200 pies superiores son más recientes, con una capa blanda cubierta de llagas supurantes. Esta parte de la costra tiene una consistencia esponjosa y es mucho más fácil de destruir. Un cubo de 5 pies de costra blanda tiene CA 9, 10 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico. Dañar la costra blanda hace que rezume una sangre hedionda de la herida.

ENTRAR EN LA COSTRA

La forma más obvia de introducirse en la costra es a través de un agujero cerca de la parte superior (zona C1). Trepar por una cadena o la superficie exterior de la costra para llegar hasta allí requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

Una vez dentro, Lulu puede sentir la distancia y dirección hacia las que se encuentra la entrada de la Ciudadela Sangrante (zona C14) y guiar a los personajes hasta ella.

CARACTERÍSTICAS INTERIORES

El mapa 4.1 muestra una sección transversal del interior de la costra, cuyas características son las siguientes:

Oscuridad. La costra no posee fuentes de luz, a menos que el texto indique lo contrario. Los demonios que infestan la costra confían en su visión en la oscuridad para ver.

Superficies interiores. Todos los túneles y cámaras fueron excavados por demonios usando sus garras o, en algunos casos, sus dientes.

Charcos de sangre. Charcos de sangre cubren las zonas mostradas en el mapa 4.1. Estos charcos son terreno difícil. Cualquier humanoide que entre o comience su turno en uno de ellos deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 13. Si falla, la criatura obtendrá el defecto "Soy cruel e indiferente con los demás" durante las próximas 8 horas. Este defecto anula cualquier rasgo de personalidad con el que entre en conflicto. Un conjuro de *disipar el bien y el mal* o un efecto mágico similar lo elimina.

Dimensiones de los túneles. A menos que se indique lo contrario, los túneles tienen 10 pies de ancho. En varios puntos, los techos son tan bajos que los personajes Medianos deberán arrastrarse para poder pasar.

LOCALIZACIONES EN LA COSTRA

Los siguientes encuentros están señalados en el mapa 4.1 (página 137). Debido a que la costra envuelve la Ciudadela Sangrante, una criatura puede moverse desde el límite exterior del lado izquierdo hasta el del lado derecho del mapa, o viceversa.

C1. ENTRADA SUPURANTE

Esta entrada a la costra es un túnel con forma de tubo y un radio de 20 pies. Lee la siguiente caja de texto cuando los personajes se acerquen a la entrada:

Una herida circular abierta cerca de la parte superior de la costra forma un túnel que desciende hacia la oscuridad.

El túnel se estrecha a medida que baja hasta la zona C2.

C2. VIDRIERA ANGELICAL

Los demonios que cavaban este túnel dejaron al descubierto una ventana de 20 pies de alto y 5 de ancho:

La costra a un lado de este estrecho pasaje está arrancada, revelando parcialmente una de las vidrieras de la ciudadela. Los paneles opacos en azul y amarillo representan el rostro contemplativo de un hermoso ángel.

Un conjuro de *detectar magia* revela que la ventana irradia un aura de magia de abjuración. La vidriera es irrompible, y nadie puede entrar en la ciudadela desde aquí. Cualquier criatura de alineamiento bueno que toque la ventana obtiene 20 puntos de golpe temporales. Una criatura que se beneficie de la magia de la ventana no puede volver a ser afectada por ella hasta que pasen 24 horas.

LA COSTRA

Para personajes de nivel 11

Los aventureros intentan entrar en la Ciudadela Sangrante, que recibe su nombre por la tumoración supurante y escabrosa que engulle la mayor parte. Hay túneles excavados por demonios que llevan a la entrada de la ciudadela.

ENTRAR EN LA CIUDADELA

Para personajes de nivel 12

Después de atravesar los túneles de la costra, los aventureros entran en la Ciudadela Sangrante y ponen sus ojos en la *Espada de Zariel*.

IDYLLGLEN

Para personajes de nivel 12

Los aventureros son arrastrados a uno de los recuerdos de Lulu y viajan al pasado, donde son puestos a prueba en un conflicto entre Zariel y Yeenoghu.

RECLAMAR LA ESPADA

Para personajes de nivel 12

Después de su estancia en Idyllglen, los aventureros regresan a la Ciudadela Sangrante, donde la *Espada de Zariel* espera a alguien digno de reclamarla. Quienquiera que lo logre, cambiará para siempre.

DIAGRAMA 4.1: DIAGRAMA DE FLUJO DEL CAPÍTULO 4

C3. SAGA AHOGADA

Cuando los personajes entren en esta cámara de 30 pies de ancho, lee la siguiente caja de texto:

Una poza de sangre cubre el centro de esta cámara. En ella flota un cadáver, contemplado desde las orillas por cinco demonios agachados con cabeza de cabra que apestan a podredumbre.

Cinco **bulezaus** (tienes su perfil en la página 230) ahogaron a una saga de la noche en la poza. Esta saga, Menearruina, estaba trabajando con Trantolox para encontrar a Crokek'toeck, hasta que el nalfeshnee sospechó que conspiraba en secreto contra él. Trantolox ordenó a los bulezaus que la mataran, y ahora planean comérsela en cuanto el cadáver se hinche... Pero los personajes serían excelentes aperitivos.

Tesoro. Si los personajes registran la túnica hecha jirones de la saga, encontrarán una bolsa de cinto que contiene un diamante de 5.000 po y un frasquito de agua del río Estigio. El frasco conserva mágicamente el agua (consulta "Río Estigio", en la página 76 para conocer los efectos).

C4. AGUACERO SANGRIENTO

Cuando los personajes entren en esta cámara de 40 pies de ancho, lee la siguiente caja de texto:

La sangre fluye desde una herida abierta en el techo, llenando una gran poza que cubre el suelo de esta cámara. Un pedazo de costra flota en la sangre.

Tres **barlguras** invisibles se aferran con sus garras a las blandas paredes de esta cámara. Los demonios esperan que la presa entre en la sala antes de atacar. Persiguen ávidamente a las víctimas más esquivas.

Los **barlguras** arrancaron del centro del techo el trozo flotante de costra, haciendo que saliera sangre de la herida. Un personaje que gaste cinco usos de útiles de sanador y supere una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 15 vendará la herida lo bastante bien como para detener el aguacero. Este proceso lleva 5 minutos y expone al personaje a los efectos de la sangre (consulta "Características interiores", en la página 135). Un conjuro de *curar heridas* (o un efecto mágico parecido) sobre la herida la cierra, deteniendo el flujo de sangre.

C5. PELEA POR LA COMIDA

Cuando los personajes entren en esta cámara de 30 pies de ancho, lee la siguiente caja de texto:

Dos demonios que parecen sapos bípedos escamosos de 9 pies de altura están sumergidos hasta la cintura en una poza de sangre, bramando mientras se arañan el uno al otro. Flotando cerca de ellos hay un cadáver medio devorado de un diablo barbado empuñando una guja. La poza tiene 20 pies de ancho y 40 de largo, con una cornisa en forma de herradura a su alrededor.

Dos **hezrous** hambrientos pelean por el sabroso cadáver del diablo. A menos que detecten a los personajes, los demonios lucharán entre sí hasta que uno caiga muerto. Si los aventureros dejan que la pelea continúe, un **hezrou** saldrá victorioso con 30 puntos de golpe restantes. Los personajes tienen ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para escabullirse de los **hezrous** mientras luchan entre sí.

Tesoro. El diablo barbado medio devorado empuña una *guja* +1.

C6. CÁMARA DE TORTURA

Cuando los personajes entren en esta sala de 30 pies de ancho, lee la siguiente caja de texto:

Dos cadenas de hierro fijadas al techo terminan en cráneos de hiena que muerden la carne de un vociferante diablo con púas afiladas, cubriendo su delgado cuerpo de tamaño humano. Hay tres moscas zumbonas grandes como caballos golpeando al infernal encadenado con sus largas probóscides.

El diablo inmovilizado es Alazub, un **diablo punzante** al que quedan 25 puntos de golpe. Las moscas gigantes son **tres chasmes**. Los aventureros que entren en la cámara son vulnerables a su rasgo de Zumbido. Los chasmes dejan de torturar a Alazub para atacar a los intrusos.

Trantolox atrapó a Alazub cuando husmeaba alrededor de la costra y quiere descubrir si sabe algo de la ciudadela que pueda ayudar a entrar a los demonios. Desgraciadamente para el diablo punzante, no sabe nada que el **nalfeshnee** considere útil.

Cadenas. Las dos cadenas que apresan a Alazub lo mantienen a 25 pies del suelo. Cada cadena tiene CA 19, 15 puntos de golpe e inmunidad a los daños de frío, fuego, psíquico, y de veneno.

La calavera de hiena al final de cada una muerde a Alazub en un brazo, manteniéndolo sujeto. Un personaje puede usar una acción para arrancar una calavera de la carne del infernal, pero entonces le inflige 7 (2d6) de daño perforante. Este daño se considera mágico y, por lo tanto, ignora la resistencia de Alazub al daño perforante. Si un aventurero supera una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 15, podrá retirar la cadena sin dañar al diablo.

Interpretar a Alazub. Alazub vino a la costra a espiar para Zariel el avance de Trantolox. Si es liberado y un personaje supera una prueba de Carisma (Engaño) enfrentada a la de Sabiduría (Perspicacia) de Alazub, podrá convencer al diablo de que Zariel envió a los aventureros a salvarlo. Si queda convencido de que los personajes están de su parte y un aventurero supera una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15, compartirá la siguiente información:

- Los demonios bajo el mando de un **nalfeshnee** llamado Trantolox han encontrado la entrada a la Ciudadela Sangrante, pero no pueden traspasarla (consulta la zona C14).
- Un demonio de las sombras ha encontrado la mascota perdida de Yeenoghu (el gran demonio Crokek'toeck), en la parte endurecida de la costra. Lidera el equipo de demonios que está extrayendo a la enorme criatura (consulta la zona C9).

Si los personajes se niegan a liberar a Alazub, el diablo punzante intentará hacer un trato. A cambio de su libertad puede proporcionar la información que conoce, o cualquier otra cosa a su alcance. Si Lulu está con los aventureros, los instará a no hacer ningún trato con él, y se mostrará abatida si se ignora su consejo. Lulu se negará a hacer más que lo mínimo para ayudar a los personajes hasta que recupere la confianza en su buen juicio.

Si estos mencionan estar interesados en la *Espada de Zariel*, Alazub se dará cuenta de que son enemigos de la archidiales y convierte en su prioridad principal transmitirle esa información a Zariel. Después de ser liberado y hablar con los personajes, abandonará la costra.

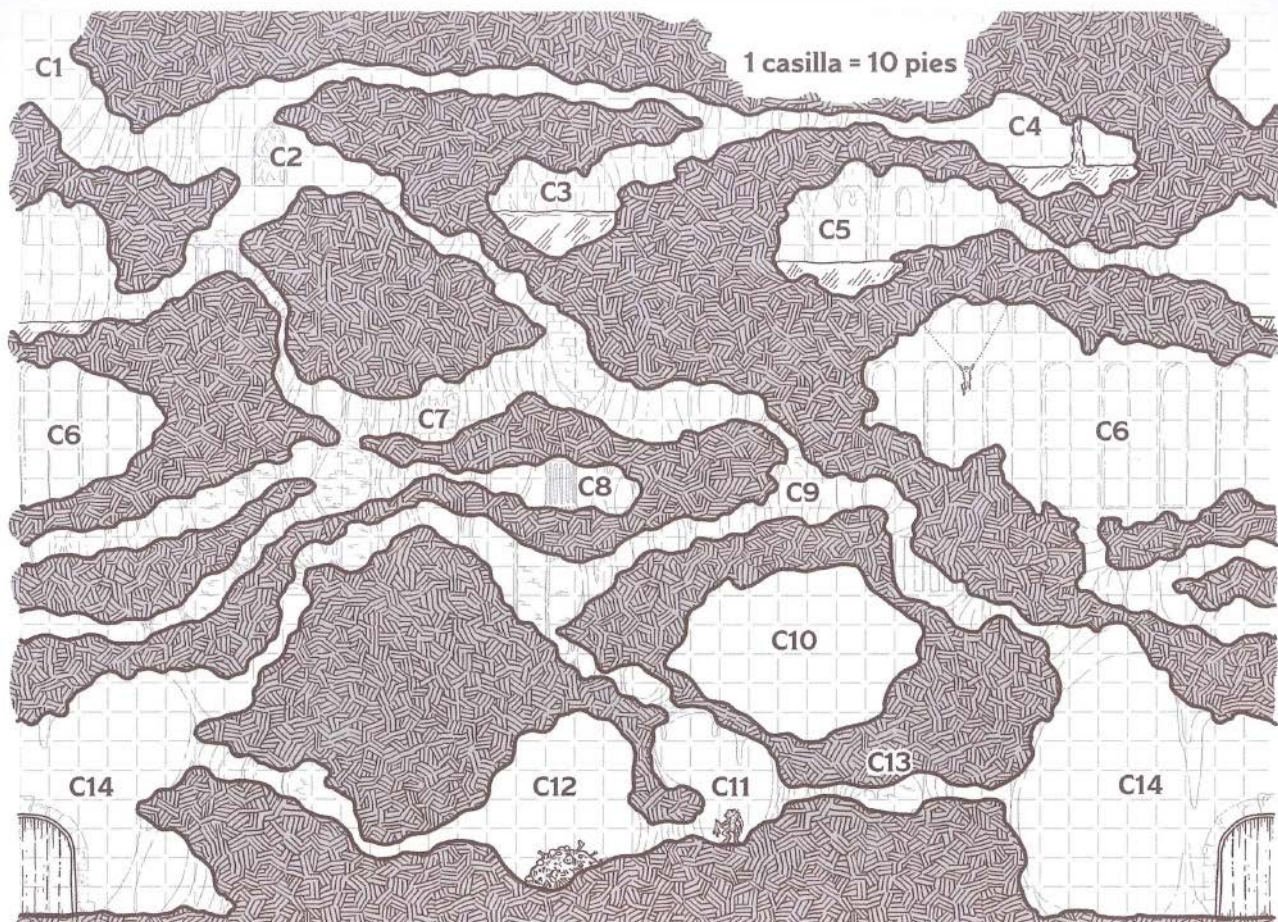
C7. DESPENSA DE TRANTOLOX

Cuando los aventureros entren en esta cueva de 20 pies de ancho, lee la siguiente caja de texto:

Hordas de moscas infernales zumban alrededor de esta oscura cámara, cubierta de cadáveres de diablos mutilados y huesos roídos. Un agujero en el suelo revela otra cueva oscura debajo de esta.

Un examen minucioso de los cuerpos mutilados muestra que se trata de tres diablos barbados, dos diablos punzantes y un diablo óseo. Todos los cadáveres están despedazados y, en algunos casos, parcialmente devorados.

La primera vez que una criatura que no sea un infernal intente cruzar esta habitación, las moscas se agruparán en cuatro **enjambres** de insectos hostiles. Sustituye la velocidad trepando de los enjambres por una velocidad volando de 30 pies.



MAPA 4.1: VISTA LATERAL DE LA COSTRA

C8. LA GUARIDA DE LA SAGA

El túnel que conduce a esta cueva se estrecha hasta una altura de 2 pies, lo que obliga a los personajes Medianos a arrastrarse por ella. Cuando el grupo vea esta cámara de 20 pies de ancho, lee la siguiente caja de texto:

El suelo de esta oscura cavidad está cubierto de huesos y salpicado de llagas supurantes. Los nichos superficiales excavados en las paredes costrosas contienen una gran variedad de matraces tapados, orbes negros pulidos, cráneos humanoides y otras curiosidades.

Menearruina, la saga de la noche, usó esta cámara como guarida hasta que se libraron groseramente de ella (consulta la zona C3).

Tesoro. Un conjuro de *detectar magia* revelará seis objetos mágicos en las hornacinas excavadas, incluyendo un saco negro hecho de piel cosida, una brillante gema negra con la forma del puño de un bebé humano, un *frasco de hierro* que contiene un **golem de carne infernal** berserk (tienes su perfil en la página 232) que no puede ser controlado y tres *monedas de alma* (consulta la página 226). El saco es la *bolsa de almas* de Menearruina, sin utilidad para los personajes. La gema negra es la *piedra corazón* de la saga. Para obtener más información sobre estos dos objetos mágicos, consulta el apartado "Saga de la noche" en el *Monster Manual*.

Menearruina tenía también una colección de venenos en seis tubitos con tapones hechos con huesos de dedos humanos. Cada frasquito contiene una dosis única de un tipo diferente de veneno: vapores de othur quemado, moco de carroñero reptante, esencia de éter, malicia, aceite de taggit y letargo (consulta "Venenos" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide* para ver los efectos de cada uno). Un personaje con útiles de envenenador puede usarlos para tomar pequeñas muestras de cada veneno y analizarlas. Tras 1 minuto analizando un veneno, el aventurero podrá identificarlo (y conocer sus efectos) si supera una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15. El bonificador por competencia del personaje se aplica a la prueba si este es competente con los útiles de envenenador.

Los demás artículos valiosos son tres orbes de obsidiana pulida de 3 libras (100 po cada uno) que pueden usarse como canalizadores arcanos para lanzar conjuros.

Otras curiosidades incluyen un ataúd vacío del tamaño de un bebé humano, un cencerro de cobre, un nudo de cuerda, una garra arrugada de nóctico al final de un cordón negro, un cofre de madera manchado de hollín con tres dientes de cría de dragón rojo, una tomaterra muerta en una maceta de cerámica decorada con imágenes de querubines danzantes y nueve calaveras de gnoll.

C9. DEMONIOS EXCAVADORES

En este punto, la costra pasa de ser suave y esponjosa a estar dura como la piedra.

Cuando los personajes entren en esta cámara de 20 pies de ancho, lee la siguiente caja de texto:

Diez demonios pequeños y gruñones, cubiertos de pelaje gris apelmazado, cavan un agujero en el suelo duro y costroso con las uñas y los dientes. Otro demonio hecho de sombras los sobrevuela, gritándoles en abisal.

Si Lulu está con los personajes, sentirá en las cercanías la presencia de Crokek'toeck (consulta la zona C10). Les habla de Crokek'toeck, la mascota de Yeenoghu, y deduce que los demonios están intentando liberarla.

Vatilan, un **demonio de las sombras**, dirige a siete **dretchs** para que se abran paso cavando hasta la zona C10. El demonio de las sombras encontró a Crokek'toeck mientras exploraba la costra usando su rasgo de Movimiento Incorporé. Si los personajes atacan, el demonio de las sombras dejará atrás a los dretchs al atravesar la pared más cercana y dirigirse a la zona C14 para advertir a Trantolox de que hay intrusos cerca. Vatilan permanece junto al nalfeshnee hasta quedar convencido de que los intrusos han sido eliminados.

C10. PRISIÓN DE CROKEK'TOECK

La mascota de Yeenoghu, **Crokek'toeck** (tienes su perfil en la página 232), está comprimido en esta cavidad, incapaz de moverse y apesadumbrado. Si se destruyen al menos 20 pies de las paredes de costra que le encierran, el monstruo podrá volver a mover su cuerpo y liberarse.

Si Crokek'toeck sale de la costra, excavará un pasadizo de 30 pies de radio a su paso. El demonio está hambriento y tratará de devorar a cualquier criatura que se cruce en su camino. Luego se irá a buscar a su amo, Yeenoghu.

Si Crokek'toeck es liberado, Trantolox y los demás demonios de la zona C14 acudirán a investigar. El nalfeshnee intenta controlar a Crokek'toeck, pero la mascota de Yeenoghu solo responde ante el Señor de los Gnolls. Después de que Trantolox intente dominar a Crokek'toeck durante 3 asaltos, el nalfeshnee y los demás demonios se retirarán a la zona C14.

C11. ESTATUA DE YEEENOGHU

Cuando los personajes entren en esta cámara de 40 pies de ancho, lee la siguiente caja de texto:

Una estatua de un enorme bípedo con manos y pies con garras se eleva nueve pies sobre el suelo de esta cámara. Tres demonios con aspecto de buitres y seis gnolls se carcajean mientras bailan alrededor de la estatua.

Tres **vrocks** y seis **gnolls** bailan alrededor de la estatua, disfrutando de su perversa locura. Los vrocks usan sus esporas sin dudar, incluso si eso implica infectar a sus aliados gnolls. Los demonios y los gnolls luchan hasta la muerte.

La estatua está esculpida en costra endurecida. Un conjuro de *detectar magia* revelará que irradia un aura de magia de evocación. Cualquier demonio o gnoll al que quede

al menos 1 punto de golpe que comience su turno a 30 pies o menos de la estatua recuperará 10 puntos de golpe.

Si Lulu está con los personajes, se percatará de que la estatua es una burda imagen de Yeenoghu y anima a los personajes a destruirla.

La estatua es un objeto Grande con CA 17, 60 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Si la estatua es destruida, explota, obligando a todas las criaturas a 30 pies o menos de ella a hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 22 (4d10) de daño perforante si la fallan, o la mitad si la superan.

C12. CÁMARA DE TRANTOLOX

Cuando los personajes entren en esta cámara de 30 pies de ancho, lee la siguiente caja de texto:

Hay una enorme pila de huesos y despojos en medio de esta cámara, por lo demás vacía.

Las criaturas que examinen de cerca el montón de huesos y despojos advertirán una botella tapada.

Tesoro. La botella es una *botella siemprehumeante*.

C13. RISITAS GNOLLS

Los personajes oyen las risas de los gnolls cuando entran en este corredor. Pueden sorprender a los gnolls apagando sus fuentes de luz y superando una prueba en grupo de Destreza (Sigilo) CD 10.

Aquí están Targ Nar, un **gnoll colmillo de Yeenoghu** con 100 puntos de golpe, y una banda de quince gnolls. Targ Nar obedece a Trantolox, que le ordenó vigilar el corredor. Para pasar el rato, los gnolls están pasándose la cabeza cortada de uno de sus camaradas, a quien Trantolox decapitó por capricho.

C14. ENTRADA A LA CIUDADELA SANGRANTE

Cuando los personajes lleguen a esta cámara de 40 pies de ancho, lee la siguiente caja de texto:

Unas puertas dobles de latón han quedado al descubierto en una pared de costra. En ellas hay una imagen en bajorrelieve que muestra a un ángel con los ojos vendados empujando una espada, y talladas en el marco de la puerta hay hermosas runas con incrustaciones de oro. Tres demonios con cabeza de cabra y colas con púas se arrojan contra la puerta mientras los patea un demonio corpulento, con aspecto de mono con colmillos y alitas, rugiendo órdenes en abisal.

El **nalfeshnee** Trantolox está ordenando a tres **bulezaus** (tienes su perfil en la página 230) que revienten la puerta doble que conduce a la Ciudadela Sangrante. El nalfeshnee está desesperado por entrar y reclamar la *Espada de Zariel* para Yeenoghu. A pesar de los grandes esfuerzos de los bulezaus, las puertas se niegan a ceder (consulta "Puertas", a continuación).

Si el nalfeshnee cree poder engañar a los aventureros para que abran la puerta, no los atacará de inmediato. El nalfeshnee sugerirá una alianza y una "división a partes iguales" del tesoro que haya escondido en la ciudadela. Si Lulu está con los personajes, les recomendará encarecidamente desconfiar del demonio. Trantolox no tiene intención de respetar el acuerdo, y afirma no saber nada de la *Espada de Zariel*. En batalla, el nalfeshnee lucha hasta que sus



puntos de golpe se reducen a 60, momento en el que tratará de huir de la costra e informar a Yeenoghu. Los bulezaus dementes luchan hasta la muerte.

Puertas. Al igual que la propia ciudadela, las puertas son indestructibles. Las runas del marco rezan, en celestial: “Contra el mal, permanecemos unidos. Solo los puros de corazón pueden abrir estas puertas sagradas”.

Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura de magia de abjuración alrededor de la entrada, que solo podrá abrir una criatura de alineamiento bueno mientras Lulu esté a 60 pies o menos de la puerta. Si fuera necesario, la misma Lulu podría abrirla. Si la almofante sigue viva, pero no está presente cuando los personajes intentan entrar en la ciudadela, las puertas permanecerán cerradas. Los aventureros recibirán un mensaje telepático de una voz femenina desconocida que dice: “Traed a Lulu aquí y os dejaré entrar”. Solo cuando regresen con la almofante podrán abrirse las puertas. Si Lulu ha muerto en algún momento de la aventura, los estará esperando dentro de la ciudadela, más allá de las puertas.

Cuando el acceso se abra, se derramará una brillante luz blanca que inundará la zona C14. Cualquier infernal o muerto viviente que entre o comience su turno en la luz deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 22, sufriendo 44 (8d10) de daño radiante si la falla, o la mitad si tiene éxito. Los demonios y los muertos vivientes no pueden traspasar el umbral de la ciudadela, ni siquiera cuando las puertas están abiertas.

Progresión de los personajes. Deja que los jugadores suban sus personajes de nivel 11 a 12 antes de entrar en la Ciudadela Sangrante.

ENTRAR EN LA CIUDADELA

Los aventureros deben tener nivel 12 antes de entrar en la Ciudadela Sangrante. Este lugar tiene un único propósito: mantener la *Espada de Zariel* a salvo de manos malvadas.

Cuando los personajes entren en la Ciudadela Sangrante, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

Una deslumbrante luz blanca consume la sangre y la tierra que manchan vuestras ropas. Una energía restauradora reanima vuestros músculos entumecidos a medida que el brillo se suaviza para revelar el interior de una catedral bañada por el sol. Cómo consigue la luz atravesar la costra hasta llegar a las vidrieras es un misterio que solo la magia puede responder.

Unas columnas marcan un camino desde la puerta hasta un estrado tallado con runas celestiales. Incrustada en una piedra sobre el estrado hay una reluciente espada larga.

Si Lulu pereció en algún momento de la aventura, añade lo siguiente:

Justo tras cruzar la puerta, una almofante dorada aletea y os recibe con un agradable sonido de trompeta.

Si Lulu fue resucitada por la magia de la ciudadela, tendrá todos sus puntos de golpe. Sin embargo, no recordará nada del periodo entre el momento en que los personajes la vieron por última vez hasta este instante.

El poder sagrado de la ciudadela restaura a los aventureros, que también obtienen los beneficios de un descanso largo. Si una criatura adquirió un defecto por un charco de sangre o algún otro efecto similar, el defecto es eliminado. Lanzar *detectar magia* en la Ciudadela Sangrante revela que toda la estructura irradia auras de magia de abjuración y evocación.

El interior de la misma es una gran sala de alabastro brillantemente iluminada por una luz solar creada mágicamente que resplandece a través de las ventanas. La espada sobre el estrado es la *Espada de Zariel* (lee la página 224). Las tallas en el estrado dicen en celestial: "La heroína que se vuelve una con esta espada ya no existe".

Los personajes no podrán reclamar el arma hasta que completen el recuerdo de Idyllglen (lee "Idyllglen", a continuación).

EL FANTASMA DE Yael

Si los aventureros avanzan hacia la *Espada de Zariel*, se les aparece el fantasma de Yael y los arrastra a uno de los recuerdos olvidados de Lulu para ver si son dignos de poseer el arma. Lee o parafrasea la siguiente caja de texto a los jugadores:

Ante vosotros aparece la imagen translúcida de una mujer de unos treinta años vistiendo una armadura de placas y con una fina cicatriz en la mejilla. Cuando se sienta a la almofante, los ojos de Lulu se ponen completamente blancos. Un susurro llena vuestros oídos diciendo: "¡Lo recuerdo!". Una ola de energía radiante brota del cuerpo de Lulu, y en ese destello cegador, la guerrera fantasmal, la almofante y la Ciudadela Sangrante desaparecen.

El consuelo de la catedral es reemplazado por el caos, gritos de pánico y humo acre. Estáis al borde de una pequeña ciudad con casas, campos y árboles en llamas. Un letrero roto en el suelo revela el nombre del asentamiento: Idyllglen. Entre gritos, los habitantes de la ciudad huyen de demonios y gnolls que gruñen y ríen.

Los personajes son transportados al recuerdo de Idyllglen de Lulu, cerca del extremo occidental del Camino de Idyll (zona II en el mapa 4.2).

IDYLLGLEN

Yael lleva a los personajes al recuerdo de Lulu de la batalla final de Zariel con Yeenoghu en Faerûn. Los personajes experimentarán una serie de sucesos en Idyllglen antes de volver a la Ciudadela Sangrante, donde al fin podrán reclamar la *Espada de Zariel*. Cuando el grupo esté en Idyllglen, Lulu no los acompañará, aunque aparecerá como un mamut alado en el "Evento 7. Llegada de Zariel" (página 144).

HISTORIA DE IDYLLGLEN

Cualquier personaje que supere una prueba de Inteligencia (Historia o Religión) CD 20, recordará la siguiente información sobre Idyllglen:

- Hace siglos, Idyllglen fue amenazado por tribus gnolls. Mientras los gnolls atacaban la ciudad, Solndor Brightstar, un clérigo de Lathander, guió los ruegos de la gente hacia su dios en busca de ayuda. Lathander fue conmovido por la valentía de los habitantes y envió al ángel Zariel a derrotar a los gnolls. Después de expulsarlos, la ciudad erigió una estatua de Zariel para honrarla.

- Generaciones después, los gnolls regresaron a Idyllglen, esta vez con demonios entre sus filas y el mismísimo Yeenoghu liderando la partida de guerra. Zariel y los Jinetes Infernales acudieron en ayuda de Idyllglen, pero no antes de que la ciudad fuera casi destruida.

CARACTERÍSTICAS DE IDYLLGLEN

La ciudad de Idyllglen tiene las siguientes características generales.

FRONTERAS

Los personajes están confinados en la parte de Idyllglen mostrada en el mapa 4.2. Más allá de los bordes del mapa, todo está envuelto en una niebla humeante. Los aventureros que vuelen o leviten a una altitud de 120 pies o más se encontrarán envueltos en una bruma similar.

Una criatura que entre o comience su turno en la bruma deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 15, sufriendo 22 (4d10) de daño psíquico si la falla, o la mitad si tiene éxito.

EDIFICIOS EN LLAMAS

Los edificios sin señalar en el mapa 4.2 son casas y negocios que los gnolls han incendiado. Las provisiones que hubiera fueron sacadas por los habitantes que huían o saqueadas por la horda de Yeenoghu. Cada edificio tiene uno o dos pisos (a elección del DM) y 10 pies de altura por piso. Las habitaciones interiores se comunican por puertas de 8 pies de altura y tienen techos de 9 pies de altura. Un personaje puede escalar las paredes de un edificio sin equipo superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

Una criatura que entre o comience su turno en un edificio en llamas deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 10 (3d6) de daño de fuego si la falla, o la mitad si tiene éxito.

ÁRBOLES EN LLAMAS

Cada árbol representado en el mapa 4.2 mide 1d6 + 10 pies de altura y está ardiendo. No hace falta prueba de habilidad alguna para trepar a uno. No obstante, una criatura que empiece su turno en un árbol en llamas deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 10 (3d6) de daño de fuego si la falla, o la mitad si tiene éxito.

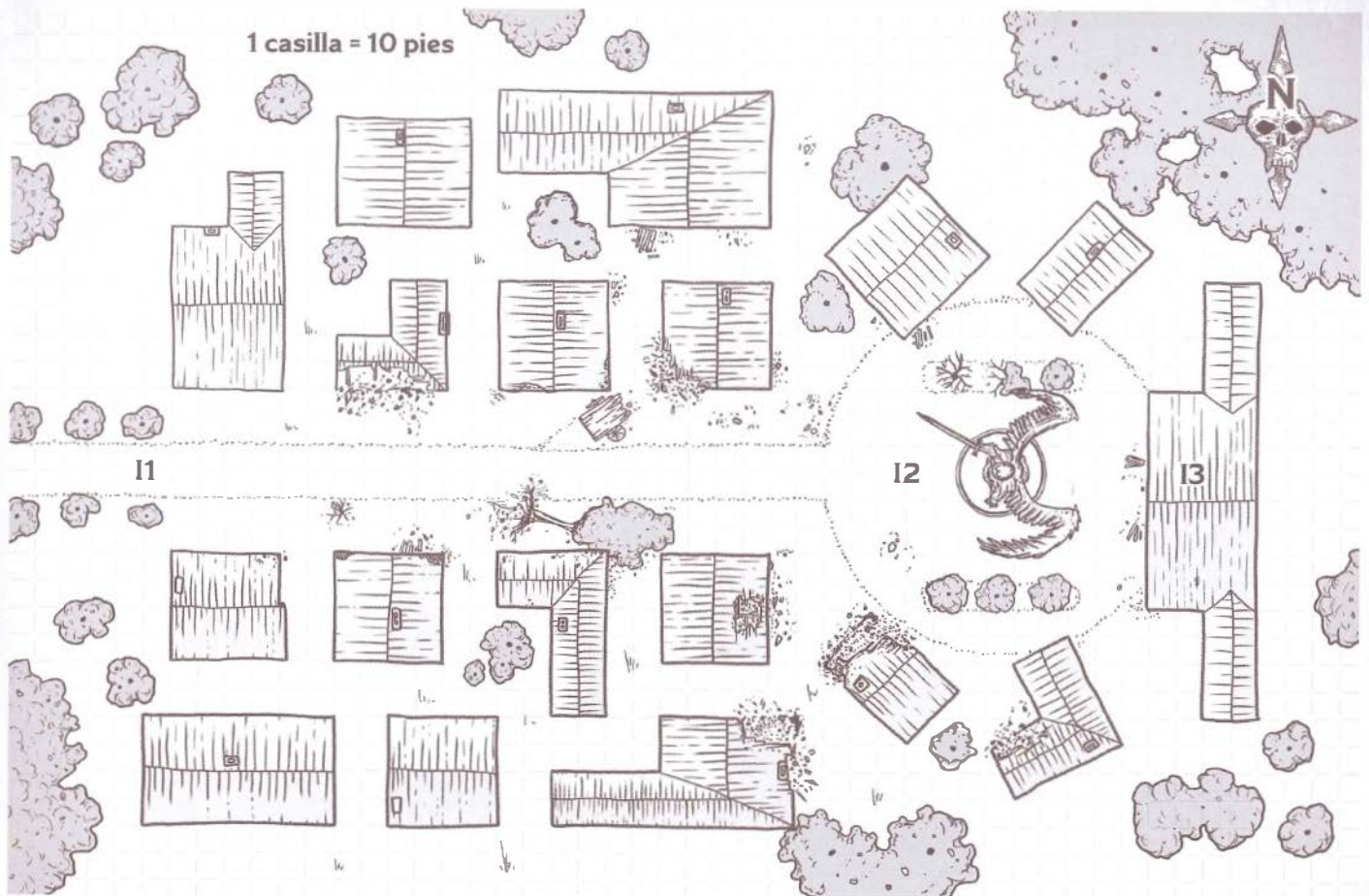
HABITANTES

Al igual que Idyllglen, los habitantes de la ciudad son recreaciones sacadas de los recuerdos de Lulu. La mayoría de los residentes huyen por sus vidas o se esconden aterrorizados. Si los personajes intentan obtener información de ellos, lo máximo que obtendrán serán algunas palabras apresuradas sobre demonios y gnolls saliendo de la nada para saquear la ciudad.

Los aventureros tienen la oportunidad de salvar a la gente de Idyllglen de la horda de Yeenoghu y otros peligros. Los habitantes salvados de una muerte segura ofrecerán una rápida muestra de gratitud justo antes de correr hacia los confusos límites del recuerdo de Lulu y desaparecer.

MUERTE DE PERSONAJES

El recuerdo de Idyllglen es tan real para los aventureros como cualquier otro lugar, y pueden morir aquí.



MAPA 4.2: IDYLLGLEN

LOCALIZACIONES DE IDYLLGLEN

Las siguientes ubicaciones están señaladas en el mapa 4.2.

11. CAMINO DE IDYLL

El Camino de Idyll es la única calle adoquinada de Idyllglen. Discurre desde el extremo oeste de la ciudad hasta la estatua de Zariel (zona 12). La calle está llena de carretas rotas, escombros y cadáveres.

12. ESTATUA DE ZARIEL

Esta estatua de mármol blanco de 30 pies de altura se alza sobre un estrado de 2 pies de alto, y representa a un ángel con armadura y los ojos vendados en una postura serena y protectora, con su espada desenvainada y las alas desplegadas. El estrado tiene talladas las siguientes palabras en común: "Zariel, guardiana de Idyllglen. Rezad plegarias a Lathander y su luz os protegerá".

Esta estatua de Zariel es un objeto Gargantuesco con CA 17, 300 puntos de golpe, un umbral de daño de 15 e inmunidad a los daños psíquico, radiante y de veneno. Un conjuro de *detectar magia* revelará que la estatua irradia un aura de magia de abjuración.

Cualquier infernal que comience su turno a 15 pies o menos de la estatua provocará que esta resplandezca con energía radiante. Cada vez que la estatua brille, todo infernal a 30 pies o menos de ella deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo 18 (4d8) de daño radiante si la falla, o la mitad si la supera.

Cualquier personaje que toque la estatua y use una acción para rezar una plegaria a Lathander obtiene el beneficio de un conjuro de *protección contra el bien y el mal* durante

1 hora. Un personaje solo puede obtener este beneficio una vez mientras esté habitando el recuerdo.

13. TEMPLO DE LATHANDER

Este templo de piedra blanca y dos pisos con imágenes del sol talladas en sus muros exteriores es el mayor edificio de la ciudad. Postigos de hierro cubren sus ventanas, y sus puertas son de roble. Los ocupantes y las características del templo se detallan a continuación.

Ocupantes. Jhessa Brightstar, una **sacerdote** humana neutral buena de Lathander, dirige las oraciones de una congregación de cincuenta ciudadanos (**plebeyos**) en la planta baja. Si se les obliga a combatir, los plebeyos realizarán la acción de Esquivar. Los habitantes de la ciudad están aterrorizados por las fuerzas de Yeenoghuy y agradecidos por cualquier ayuda que brinden los personajes.

Iluminación. Antorchas encendidas sobre apliques iluminan el interior del templo.

Entrada bloqueada. La entrada al templo es una puerta doble de roble bloqueada por dentro. Una criatura puede usar una acción para intentar reventar las puertas desde fuera, lográndolo si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 22. Un personaje también puede convencer a la congregación para que abra gritando a través de las puertas y superando una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15.

Ventanas con postigos. Todas las ventanas están cubiertas con contraventanas de hierro cerradas. Estos postigos están cerrados desde dentro y tienen CA 19, 25 puntos de golpe, un umbral de daño de 10 e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Un personaje con herramientas de ladrón puede intentar abrirlos, lográndolo si supera una prueba de Destreza CD 15.

Interpretar a Jhessa Brightstar. Jhessa es una devota sacerdote de Lathander descendiente de Solndor Brightstar (consulta "Historia de Idyllglen", en la página 140). Esta mujer de voz suave y unos cuarenta años dirige a su rebaño en las oraciones a Lathander, rogando al Señor de la Mañana que envíe a Zariel para proteger a los habitantes de Idyllglen una vez más.

Jhessa cree firmemente que Lathander escucha las plegarias y que solo es cuestión de tiempo que aparezca Zariel. Si se encuentra con los personajes, usará sus conjuros para sanarlos y reforzarlos, esperando que puedan proteger a su congregación el tiempo suficiente hasta que llegue Zariel. Si las fuerzas de Yeenoghu entran al templo, Jhessa se interpondrá entre cualquier amenaza y los plebeyos del interior, dando su vida si es necesario.

EVENTOS EN IDYLLGLEN

En cuanto los aventureros llegan a Idyllglen se desencadenan los siguientes eventos uno tras otro.

EVENTO 1. LLEGADA DE LOS PERSONAJES

Cuando el grupo llega a Idyllglen (en la zona I1), se producen los siguientes encuentros a la vez:

- Seis **gnolls** rodean y atacan a los personajes.
- Seis **dretchs** en el Camino de Idyll (zona I1) se lanzan sobre un carro volcado que cubre a Ella Deepwell, una **plebeya** humana neutral.
- Una **hiena gigante** ataca a un **mastín** cerca de la estatua de Zariel (zona I2).
- Un **hezrou** aporrea la puerta del templo de Lathander (zona I3), intentando entrar a la fuerza.

Haz que los jugadores tiren iniciativa para sus personajes, luego tira iniciativa para los gnolls, los dretchs, la hiena gigante, el mastín y el hezrou. Todos los gnolls actúan en el mismo orden de iniciativa, y todos los dretchs también combaten a la vez. Ella no participa en el combate.

Gnolls. Los gnolls luchan hasta la muerte sin parar de reír como histéricos.

Carreta y dretchs. La carreta es un objeto Grande con CA 15, 27 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Una criatura puede usar una acción para intentar levantarla, lográndolo si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

Si los dretchs destruyen la carreta, atacarán a Ella Deepwell. Si Ella muere, los dretchs procederán a atacar a los personajes.

Si los aventureros atacan a los dretchs, estos se girarán para luchar, ignorando la carreta. En cuanto los demonios son destruidos, Ella sale de la carreta, da las gracias a sus salvadores y huye a un lugar seguro.

Hiena gigante y mastín. Si los personajes no intervienen, la hiena gigante dirige su atención hacia ellos después de matar al mastín. Si los aventureros atacan a la hiena gigante, esta ignora al mastín y se gira para enfrentarse a la amenaza mayor, luchando hasta la muerte.

Si lo rescatan, el mastín se queda con los personajes, usando la acción de Ayudar para distraer a los enemigos en combate. Un aventurero que supere una prueba de Sabiduría (Trato con Animales) CD 12 logrará convencer al sabueso de que se mantenga alejado de las peleas y busque refugio.

Hezrou. En su turno, el demonio intentará reventar las puertas del templo, lográndolo si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. Si el hezrou rompe las puertas del edificio, atacará a las personas del interior en su próximo turno. Si los aventureros atacan al hezrou, o este mata a todas las criaturas del templo, el infernal dirigirá su atención hacia los personajes.

Evento siguiente. Cuando solo quede un enemigo de los personajes, continúa con el evento 2.

EVENTO 2. CAMPEÓN DE YEENOGHU

Este evento se solapa con el final del evento anterior.

Cuando comience, lee lo siguiente a los jugadores:

Un coro de gritos surge de la ciudad cuando personas, ovejas y cerdos empiezan a correr como locos perseguidos por un demonio con la parte inferior de una gran serpiente y la superior de un gnoll de seis brazos. Veis que cada una de sus garras empuña una retorcida espada.

Los asustados animales y habitantes de la ciudad corren por Idyllglen a toda velocidad, perseguidos por Garoknul, un demonio único al servicio de Yeenoghu. Usa el perfil de una **marilith** para representarlo. Las bestias y personas que huyen desaparecen cuando alcanzan el borde del mapa. Garoknul detiene su persecución para luchar con los personajes. Si reducen sus puntos de golpe a 50 o menos, el demonio usa su próxima acción para teletransportarse.

Evento siguiente. Cuando Garoknul abandona la zona o muere, continúa con el evento 3.

EVENTO 3. REINA LA LOCURA

Este evento comienza cuando termina el anterior. Lee la siguiente caja de texto a los jugadores:

Cinco guardias con lanzas avanzan desde el norte. Salpicados de icor negro de pies a cabeza, os miran con ojos hambrientos.

Los cinco **guardias** humanos se llaman Caladra Telmaster, Esselyn Kharn, Jai Wen, Tal Hannefar y Yaerklos Summerlast. Su armadura está cubierta del icor de los demonios de Yeenoghu. El fluido los ha enloquecido, haciéndoles sentir hambre de carne humanoide. Cuando los guardias detectan a los personajes, atacan.

Si un aventurero mata a uno de los guardias, la mente de Lulu intenta castigar al personaje. Ese aventurero deberá superar una tirada de Salvación de Sabiduría CD 15 o adquirirá 1 nivel de cansancio al debilitar la mente del almofante.

La locura de un guardia puede curarse mediante un conjuro de *disipar el bien y el mal*, *levantar maldición o restablecimiento mayor*. Los guardias sanados de su locura darán las gracias a los personajes y explicarán que estaban luchando contra demonios en los campos cuando, de pronto, sintieron un deseo abrumador de consumir carne humanoide. Estos guardias están ansiosos por regresar a la batalla en los campos, y desaparecen a medida que atraviesan la frontera neblinosa.

Evento siguiente. Después de que los personajes lidien con los guardias, continúa con el evento 4.



EVENTO 4. CALMA TENSA

Este evento comienza con Yael contactando telepáticamente con los personajes:

Una voz de mujer se adentra en vuestras mentes. "Buen trabajo. Daos un respiro. Tenéis una hora antes de que empiece lo realmente malo".

Los personajes pueden pasar la siguiente hora interactuando con el recuerdo de Lulu de Idyllglen. Pueden explorar la ciudad, extinguir incendios, hablar con Jhessa Brightstar en el templo de Lathander (zona I3) o descansar un poco. Durante este tiempo, los campos siguen ardiendo, y se oyen gritos ocasionales en la distancia, más allá del borde brumoso.

Evento siguiente. A medida que este evento llega a su fin, los personajes escuchan risas a lo lejos. El sonido va ganando en cercanía e intensidad, anunciando la llegada de más tropas de Yeenoghu. Sigue con el evento 5.

EVENTO 5. ASALTO RENOVADO

Este evento comienza cuando termina el anterior. Lee o parafrasea la siguiente caja de texto a los jugadores:

Seis demonios aparecen en el borde occidental de Idyllglen: un bruto descomunal con aspecto de simio y cinco pequeñas criaturas parecidas a perros, de cuerpos grises y correosos y grandes orejas. Las carcajadas en la distancia indican que hay más enemigos en camino.

Un **barligura** y cinco **dretchs** aparecen en el borde oeste del mapa 4.2. Estos demonios atacarán a los personajes si los detectan. Si no, atacarán el templo (zona I3) con la esperanza de matar a todos los que hay dentro. Al comienzo del segundo asalto de combate, un **líder de manada gnoll** y seis **gnolls** se unen a la refriega desde el sur. Al comienzo del tercer asalto de combate, un **vrock** desciende del cielo para unirse a la batalla.

Evento siguiente. Cuando solo queden tres enemigos, o después de seis asaltos de combate (lo que ocurra primero), continúa con el evento 6.

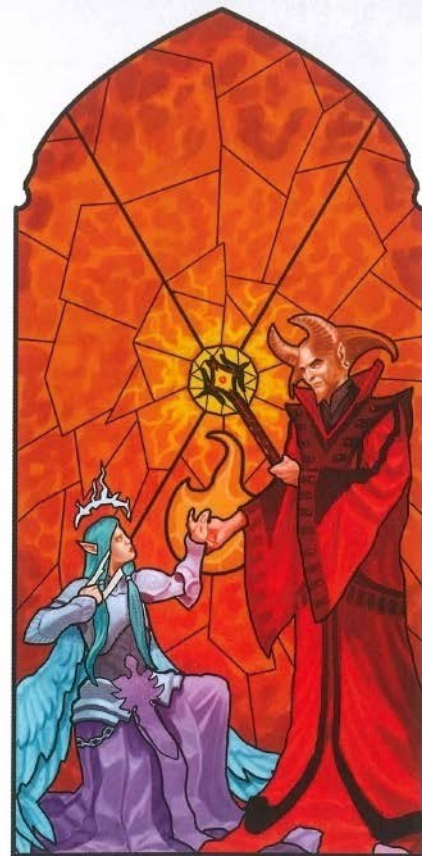
EVENTO 6. YEENOGHU

Este evento se solapa con el final del anterior. Lee la siguiente caja de texto a los jugadores:

Una risa horrible y demencial acuchilla el aire y atraviesa el estrépito de la batalla. Un gnoll gigantesco cubierto de pelo enmarañado y manchado de sangre que agita un flagelo de tres cabezas surge de la niebla del oeste. Gotea sangre de sus fauces encarnadas, abiertas en una violenta carcajada.

Yeenoghu (tienes su perfil en la página 242) atacará a cualquier criatura que detecte y no sea su aliada. Si no advierte enemigos, arremeterá contra la estatua de Zariel (zona I2) antes de dirigirse al templo (zona I3).

Evento siguiente. El evento 7 comienza después de tres asaltos de combate con el señor demoníaco, o cuando Yeenoghu tenga 100 puntos de golpe o menos.



DE IZQUIERDA A DERECHA: CARGA DE ZARIEL Y LOS JINETES INFERNALES, LA GUERRA EN AVERNO Y LA RENDICIÓN DE ZARIEL A ASMODEO

EVENTO 7. LLEGADA DE ZARIEL

Este evento se solapa con el final del anterior. Lee la siguiente caja de texto a los jugadores:

El risueño señor demoníaco cierra sus fauces y entrecierra los ojos, alzando la vista al cielo cuando un rayo de luz radiante atraviesa la bruma. Un poderoso ángel desciende desde las alturas, seguido de un mamut de pelaje dorado y alas emplumadas. El ángel hunde su espada en el pecho de Yeenoghu y pronuncia un conjuro. Detrás del señor demoníaco se abre un portal mientras el mamut carga de cabeza contra él. Yeenoghu sale por dicho portal dando tumbos, y este se cierra rápidamente tras él.

El ángel es Zariel (usa el perfil de un solar), y el mamut alado es Lulu, la almofante (consulta la página 229), alterada con su *cambiar de forma*. Después de librar Idyllglen de Yeenoghu, Lulu y Zariel se presentan a los personajes y los curan lo mejor que pueden. Mientras se dan estas presentaciones, los Jinetes Infernales originales (caballeros) aparecen sobre caballos de guerra y matan a los demonios y gnolls restantes. Uno de estos jinetes, una mujer de aproximadamente treinta años con un corte reciente y profundo en la mejilla, da las gracias a los aventureros y se presenta como Yael. Antes de formar filas y unirse al resto del batallón os guña un ojo. Los personajes también podrían reconocer a Olanthus, Haruman y otros Jinetes Infernales originales con los que han coincidido durante sus viajes por Averno.

Zariel puede lanzar el conjuro *resurrección* hasta tres veces. Usa esta magia para resucitar a tantos personajes fallecidos como pueda.

Mientras Zariel se prepara para dirigir sus fuerzas a través del portal hacia Averno, las demás criaturas, excepto Lulu y los aventureros, dejan de moverse y hablar, como si estuvieran congeladas en el tiempo. Zariel se vuelve hacia los personajes y dice: “Yeenoghu mató a quienes juré proteger. Puedo detenerle, y a otros como él. Quizás tenga que renunciar a todo lo que defiende, pero podría detener la marea del caos y salvar muchas vidas de los horrores demoníacos del Abismo. Si estuvierais en mi lugar, ¿lo arriesgaríais todo para salvar a otros?”

Zariel deja que cada personaje responda su pregunta por turnos. Luego les agradece sus respuestas y pronuncia una bendición de Lathander sobre los personajes. Cada uno de los que respondieron que lo arriesgarían todo como Zariel, obtienen un *Sortilegio de la Vitalidad*. Quienes respondieron que no lo arriesgarían todo para detener a los señores demoníacos obtienen un *Sortilegio del Restablecimiento*. Consulta “Sortilegios” en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para conocer los beneficios de estos dones sobrenaturales. Los personajes que no puedan o no quieran contestar a la pregunta no reciben nada.

Una vez que Zariel otorga sus sortilegios sobrenaturales, el recuerdo de Lulu de Idyllglen finaliza. Un destello de luz trae a todos los personajes (incluidos los fallecidos) de vuelta a la Ciudadela Sangrante para que uno de ellos pueda reclamar al fin la *Espada de Zariel*.



DE IZQUIERDA A DERECHA: MARUMAN EMERGIENDO DEL ESTRIGO, OLANTHIUS TRANSFORMADO EN UN CABALLERO DE LA MUERTE, Y AMBOS AL LADO DE ZARIEL

RECLAMAR LA ESPADA

Cuando los personajes regresen a la Ciudadela Sangrante del recuerdo de Lulu de Idyllglen, lee la siguiente caja de texto:

Os detenéis frente al estrado sobre el que refulge la *Espada de Zariel*. También frente a vosotros están Lulu y Yael, la guerrera fantasmal. La almofante es la primera en hablar: "Ahora lo recuerdo todo. Idyllglen fue la gota que colmó el vaso. Seguimos a Zariel hasta Averno, pero allí el mal resultó ser demasiado para nosotros. Asmodeo apareció, y prometió a Zariel legiones infernales que pondrían fin a la Guerra de la Sangre, pero a cambio el ángel tenía que jurarle lealtad. Zariel aceptó y se convirtió en una archidiabla, pero no antes de que Yael y yo cogiéramos su espada, esperando que pudiera redimirla algún día. Renuncié a mi magia y mis recuerdos, y Yael dio su vida para construir este lugar que protegería la espada".

El fantasma de Yael dice: "Habéis superado muchas pruebas para reclamar la *Espada de Zariel*. Lamento decir que os enfrentaréis a una más. Como dice la inscripción del estrado: 'La heroína que se vuelve una con esta espada ya no existe'. ¿Cuál de vosotros es lo bastante valiente como para sacar la hoja y desaparecer para siempre?"

Cualquier personaje que haya sobrevivido al recuerdo de Lulu de Idyllglen puede sacar la *Espada de Zariel* del estrado. Los que murieron en Idyllglen no podrán arrancar la espada de la piedra.

Una vez que la hoja se libera de la roca, un personaje puede sintonizarse con ella de inmediato si la espada lo considera digno, pero dicho proceso lo cambia irrevocablemente (consulta la descripción del objeto en la página 224). Cuando un aventurero se sintonice con la espada, la ciudadela y la costra a su alrededor explotarán en deslumbrantes rayos de luz. Las criaturas en la costra sufren 110 (20d10) de daño radiante y son arrojadas a 1.000 pies de distancia de la espada. Cualquier demonio que sobreviva a la explosión se irá cojeando a lamerse las heridas. Las criaturas dentro de la Ciudadela Sangrante resultarán ilesas de la explosión y se encontrarán súbitamente bajo el cielo escarlata de Averno.

Una vez un personaje reclama la *Espada de Zariel*, el trabajo de Yael está hecho. Su fantasma desea buena suerte al grupo y se desvanece cuando su alma trasciende al más allá.

La destrucción de la Ciudadela Sangrante restaurará todos los recuerdos de Lulu, que los podrá compartir con los personajes. Lulu seguirá viajando con ellos, y los animará a usar la espada para redimir a Zariel.

PROGRESIÓN DE LOS PERSONAJES

Los personajes deben ser al menos de nivel 13 antes de comenzar el capítulo 5 de la aventura.



CAPÍTULO 5: HUIDA DE AVERNO

TODAS LAS AVENTURAS TIENEN QUE ACABAR, PERO las mejores lo hacen a lo grande. El clímax de *Puerta de Baldur: Descenso a Averno* llega cuando los personajes intentan redimir a Zariel, salvar Elturel, o ambas cosas. Este capítulo describe algunas formas probables de que estos eventos sucedan. Como en todas las aventuras de DUNGEONS & DRAGONS, la trama puede evolucionar de muchas formas posibles, así que siéntete libre de dejar que la historia diverja más allá de los finales sugeridos en este capítulo.

Si los personajes no quieren salvar Elturel, tampoco necesitan hacerlo. No obstante, si tienen intención de ayudar a la ciudad, los jugadores deberán tener en cuenta que esta es una tarea doble, ya que:

- Elturel debe liberarse de las cadenas que la atan a Averno y
- Elturel debe ser devuelta al Plano Material.

Aunque algunas acciones de los personajes podrían completar ambas tareas a la vez, otras solo resolverán la mitad del problema.

¿QUIÉN DEBERÍA GOBERNAR AVERNO?

Los personajes podrían proporcionar a Zariel más poder para gobernar Averno, o podrían apoyar a uno de sus enemigos en un intento de derrocarla. También podrían tratar de destruir a la archidiabla, creando un vacío de poder que sumiría Averno en el caos. Sea cual sea el resultado, los aventureros están en posición de contribuir a escribir una parte de la historia del cosmos.

REDENCIÓN DE ZARIEL

En este final, los aventureros ruegan a la archidiabla que redima su alma angelical y retome su cargo celestial una vez más. A pesar de que Zariel ha caído, queda un leve atisbo de esperanza en su salvación. Un fragmento del antiguo yo de la diabla permanece dentro de su espada, pero inspirar a Zariel a revertir el curso de su destino no es tan fácil como entregarle el arma sin más.

PRESENTACIÓN DE LA ESPADA

Los personajes deben tener la *Espada de Zariel* para redimir a Zariel. Llevarla a 10 pies o menos de la archidiabla hará que el arma brille aún más y luego levite para ponerse ante ella. Enfrentada al último fragmento de su chispa angelical, Zariel iniciará una lucha interna. En este momento, los personajes tendrán la oportunidad de ayudarla a volver a la luz.

Uno de los personajes deberá argumentar a Zariel que vuelva con la hueste celestial, y luego hacer una prueba de Carisma (Persuasión) CD 25. Si tiene éxito, Zariel quedará convencida de empuñar la espada y acoger en su alma su chispa angelical. El CD de esta prueba se reduce en 5 por cada uno de los siguientes PNJ presentes cuando los personajes intenten redimir a Zariel:

Lulu. Si Lulu está con los personajes, recuperará todas sus habilidades de lanzamiento de conjuros y llorará por aquello en lo que se ha convertido Zariel. La archidiabla siente pesar cuando recuerda la amistad de la almofante. Si Zariel se redime, Lulu volverá a ejercer de amiga y montura del ángel.

Olanthius. Si los personajes se aliaron con Olanthius, el caballero de la muerte se arrodillará ante Zariel. Verlo la llena de vergüenza, pues abandonó a su fiel amigo a un destino horrible. Si Zariel se redime, convierte al caballero de la muerte en polvo, permitiendo que su alma descansa al fin.

Si la prueba de Carisma (Persuasión) tiene éxito, prosigue con “La redención de Zariel”, a continuación. Si la prueba falla, entonces procede con “La ira de Zariel” (página 148).

LA REDENCIÓN DE ZARIEL

Si la archidiabla es convencida de que acepte la chispa angelical, empuñará la *Espada de Zariel*. Cuando esto suceda, lee o parafrasea la siguiente caja de texto:

La mano temblorosa de Zariel se dirige a la reluciente empuñadura de su espada. Sus dedos la rozan, y hace un mohín cuando la luz radiante desgarró su carne. A medida que su mano se afianza, jadea de dolor, y entonces pronuncia un juramento a través de lágrimas de confusión, pena y un júbilo incipiente.

“Yo, Zariel, suplico ante la luz sagrada de la justicia. Si me acepta, me comprometo a volver a esgrimir esta espada a su servicio”.

Las palabras de la archidiabla flotan en el aire durante un momento de silencio y mira hacia arriba con agónica incertidumbre. Entonces Zariel queda sumergida en una resplandeciente lluvia de luz radiante. Su halo de fuego desaparece y brotan plumas de sus alas coriáceas. Todas sus características diabólicas se desvanecen a medida que se restaura su forma angelical. Al ver esta bendita transformación, Lulu jadea de alegría y se transforma en un mamut celestial con pelaje dorado, alas emplumadas y colmillos relucientes.

Todas las criaturas mortales que presencien la apoteosis de Zariel quedan rodeadas de volutas centelleantes de la misma luz que la transformó, y se les infunde una *Bendición de la Salud* (consulta “Otras recompensas” en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*).

De vuelta a su gloria celestial, Zariel asume la tarea de salvar la ciudad sitiada de Eturel. Si el ángel debe recorrer una cierta distancia para llegar hasta allí, asegúrate de que los personajes tengan la capacidad de mantener su ritmo, o haz que ella los lleve mediante medios mágicos.

Lo primero que hace Zariel es sobrevolar Eturel al alcance del corrompido Compañero. Entonces cierra los ojos, levanta su espada sobre su cabeza, inspira profundamente y baja el arma. El Compañero explota en un destello de estruendo y luz, como se describe en “Romper el Compañero”, más adelante en este capítulo.

Con la destrucción del falso astro, la gente de Eturel queda libre de la esclavitud infernal. El planetar encarcelado dentro del Compañero saca la ciudad de los Nueve Infernos y la devuelve a Faerûn (consulta “El poder del planetar”, en la página 154). Zariel acompaña a la ciudad hasta asegurarse de que está a salvo.

Los personajes pueden regresar al Plano Material con Eturel si así lo desean, o pueden quedarse en Averno para ver quién se alza como su nuevo gobernante (consulta “Gobernar Averno”, en la página 149).

Si los personajes vuelven al Plano Material con Eturel, lee o parafrasea lo siguiente:



El río Chionthar brilla como una senda dorada que se extiende desde Eturel hasta Puerta de Baldur, y de allí hasta el mar. El aroma del rocío matutino atraviesa el olor a humo, azufre y podredumbre adherido a las piedras de Eturel.

Poco a poco, los habitantes de la ciudad salen de sus escondites para sentir la luz del mundo mortal una vez más. Todos los ojos se centran en Zariel, espada en mano. El planetar que sacó Eturel de Averno se arrodilla ante el ángel. Lulu ronda a su lado y os hace una señal con su trompa. Zariel camina hacia vosotros, e inclina la cabeza en solemne agradecimiento. “Este oscuro capítulo ha concluido al fin, y se trata de un final más brillante de lo que jamás me atreví a imaginar. Gracias. Vuestra abnegación permanecerá en mi memoria para siempre”.

—¡Y en la mía! —añade Lulu, radiante.

El tono de Zariel se vuelve más sombrío cuando dice: “Hoy os habéis ganado la enemistad de Asmodeo. Ahora tenemos eso en común. Os deseo fortaleza y fortuna, y si alguna vez necesitáis mi poder, sostened esta pluma en alto y pronunciad mi nombre. Acudiré en vuestra ayuda”.

Zariel arranca una única pluma dorada de una de sus alas y se la da al personaje que tiene más cerca. La criatura que sostenga esta pluma puede lanzar *aliado planar* como acción, llamando solo a Zariel y a Lulu, después de lo cual la pluma se disuelve en un rayo de sol. Si son llamados para ayudar a los personajes, ambos les socorrerán durante 1 hora, si pedir ninguna retribución a cambio.

Tras entregar el regalo, Zariel inclina la cabeza, despliega sus alas y se eleva hacia el cielo. Lulu se gira para envolverlos con su trompa en un fuerte abrazo. Cuando os suelta, sonríte sincera y dice: "Volveremos a vernos. Algún día".

La mamut dorada agita sus alas y surca los cielos. Veis cómo su silueta mengua hasta que la luz del sol la envuelve por completo.

Los personajes que regresen con Elturel encontrarán mucho que hacer en la ciudad, desde ayudar a los supervivientes, hasta contribuir a restaurar el orden tras tanta muerte y destrucción. Además del liderazgo y la magia que los personajes pueden aportar a la gente de Elturel, el planetar que antes estuvo atado al Compañero permanecerá en la ciudad durante el tiempo que sea necesario, utilizando su habilidad para resucitar a los muertos y recuperar tantos fallecidos durante la destrucción como sea posible.

A largo plazo, los personajes también podrían tener que ocuparse de algunos cabos sueltos en Puerta de Baldur, especialmente si alguno de los villanos del capítulo 1 sobrevivió para proseguir con sus siniestras maquinaciones.

Incluso si la historia de las dos ciudades ha concluido con éxito para satisfacción de los personajes, ciertos eventos de la aventura seguirían desarrollándose en ellas después de lo acontecido. En particular, si el gran duque Ravengard sobrevive y regresa con Elturel, los supervivientes de la ciudad le deberán mucho. Los esfuerzos de Ravengard en defensa de la urbe deberían cambiar drásticamente el panorama político entre Puerta de Baldur y Elturel, marcando el comienzo de una era de distensión, si no de plena amistad y alianza entre las dos.

LA IRA DE ZARIEL

Si los personajes no logran redimir a Zariel ni hacer un trato con ella (consulta "Un pacto con Zariel", en la página 152), ella ataca. Su primer objetivo es destruir a los aventureros que se atrevieron a insultarla, después de lo cual buscará borrar de la existencia a todos los que amó en el pasado.

En este momento sombrío, la única esperanza de los personajes es derrotarla o hincar la rodilla jurando lealtad. Matar a Zariel liberará a los ciudadanos de Elturel de la esclavitud infernal. Los personajes podrían elegir este final de partida intencionalmente, o podrían verse obligados a derrotarla si no la redimen.

Pero derrotar a una archidiabla no es fácil. Con todo su poder, la mayoría de los mortales no son rivales para Zariel. Los aventureros que esperen vencerla deberán pensar como un diablo. Forjar una alianza con un ser poderoso y sobrenatural como Bel, Gargauth, Tiamat o alguno de los señores demoníacos que asedian a Averno, podría otorgarles el poder necesario para derrotar a Zariel.

BAFOMET, KOSTCHTCHIE O YEENOGHU

Bafomet y Yeenoghu están luchando para reclamar Averno, y Kostchtchie (suponiendo que los personajes lo liberaran en el capítulo 3) quiere su martillo de vuelta. No puede confiarse en ninguno de ellos. Los señores demoníacos son el salvajismo encarnado, y no reciben órdenes de nadie.

La presencia en Averno de Bafomet, Kostchtchie y Yeenoghu hace que sea fácil para los personajes comunicarse con cualquiera de ellos usando conjuros como *contactar con otro plano* o un efecto mágico similar.

BEL

A Bel le irrita que Zariel gobierne la capa de los Nueve Infernos que fue suya en el pasado, pero no la desafiará directamente mientras crea que tiene el apoyo de Asmodeo.

El objetivo de Bel es hacer que los personajes intenten redimir a Zariel, ayudándoles a recuperar la espada. Sabe que dicha redención es una posibilidad remota, por lo que también proporciona a los personajes un medio para abrir el Compañero. Liberar al planetar atrapado en su interior niega a Zariel su premio final (la ciudad de Elturel), y la hace parecer incompetente, que es lo mejor que Bel puede esperar.

GARGAUTH

Nada gustaría más a Gargauth el infernal que ser liberado de su prisión y reemplazar a Zariel como Señor de Averno. Si los personajes poseen el *Escudo del Señor Oculto*, pueden liberarlo tal y como se detalla en la descripción del objeto (lee la página 223).

Si eso ocurre, Gargauth da las gracias a los personajes con lágrimas de júbilo. El primer acto del diablo de la sima es crear un contrato de la nada, alegando que, si los personajes lo firman, les ayudará en su misión de destruir a Zariel. El contrato es un texto de lo más enrevesado, pero que se resume en su cláusula final: "Yo, el abajo firmante, acepto formalizar un pacto con Gargauth, uniéndome a él para destruir a la archidiabla Zariel. Mientras esté vinculado a este pacto, ningún daño intencional sobrevendrá a ninguna de las partes por mano de la otra parte sin que este acuerdo quede anulado".

Gargauth disfruta subvirtiendo los contratos mal redactados y traicionando a quienes están sujetos a ellos. En particular, el contrato presentado solo perdura hasta que Zariel es destruida, después de lo cual Gargauth intentará despedazar a los personajes miembro por miembro. Los aventureros inteligentes pueden trastocar la traición del diablo de la sima logrando la captura o el destierro de Zariel (o cualquier forma de derrota no letal).

Aunque en ese caso, Gargauth se ha dejado una salida fácil. La única consecuencia de dañar a un aliado bajo los términos del contrato es la anulación inmediata del mismo, lo que deja a Gargauth libre de hacer lo que le parezca. El diablo de la sima espera poder colar esta artimaña sin ser cuestionado, y discute vehementemente si los personajes consideran esta frase engañosa y exigen su eliminación del contrato.

TIAMAT

La reina de los dragones malvados es fría y poderosa, y rara vez actúa sin tener el triunfo asegurado. Desafiar directamente a una archidiabla es arriesgado, y Tiamat tiene mucho que perder si Zariel prevalece. Afortunadamente, la reina de los dragones tiene un campeón que puede enviar en su lugar: **Arkhan el Cruel** (tienes su perfil en la página 111).

Los aventureros no pueden comunicarse directamente con Tiamat, pero pueden dar con Arkhan en su torre (consulta "Torre de Arkhan", página 110). El dracónido está ocupado intentando encontrar una manera de liberar a su reina de los Nueve Infernos y evitar el deterioro físico causado por la *Mano de Vecna*. Ni pensará en enfrentarse a Zariel si no hay recompensa alguna para él y su señora.

Aunque la cabeza de Zariel sería un gran trofeo, eso no basta para persuadir a Arkhan. Los personajes deben convencerlo de que puede gobernar Averno en lugar de la

archidiabla, con Tiamat a su lado y ejércitos de abishais y dragones infernales respaldándole. Tras considerar esta idea, Arkhan levanta la *Mano de Vecna* y alardea: "Con esta mano arrancaré la cabeza de Zariel de sus hombros y gobernaré Averno con mi reina a mi lado".

Arkhan declara que reunirá un ejército y derrocará a la archidiabla en diez días. Exactamente diez días después, doscientos **abishais blancos** (tienes su perfil en la página 229) vuelan desde la torre de Arkhan hacia la ubicación actual de Zariel, con el dracónido liderando la carga encima de Asojano, la **quimera**, y **Torogar Steelfist** (su perfil en la página 112) a su lado y subido en Chango, una **mantícora**. El ejército de Arkhan está reforzado por cinco dragones cromáticos (un dragón adulto de cada color), enviados por Tiamat para asegurar la victoria. Si quieren, los personajes pueden unirse a Arkhan. Los abishais y los dragones se enfrentan a las legiones de Zariel mientras Arkhan, Torogar y los personajes desafían a la archidiabla. Esta batalla puede desarrollarse como parte de la sección "Fin de partida en Elturel", descrita al final de este capítulo.

AL SERVICIO DE ZARIEL

Tras conocer a Zariel, los aventureros podrían elegir ponerse a su servicio, unirse a su ejército y matar demonios en la Guerra de la Sangre. La campaña también podría terminar así en el caso de que no la rediman y quieran seguir viviendo.

RENUNCIAR A SUS ALMAS

Los personajes que elijan servir a Zariel deben firmar un contrato (consulta el apéndice A) por el que renuncian a sus almas en favor de la archidiabla. Luego esta los devuelve al Plano Material para que cumplan con sus obligaciones. Zariel tiene numerosos planes en marcha en todo momento, pero los aventureros están especialmente bien dispuestos para preparar a Puerta de Baldur para que sufra el mismo destino que Elturel. Como muestra de predilección, otorga un sortilegio a cada personaje (consulta "Sortilegios de archidiablo", en la página 215).

Los personajes que mueran al servicio de Zariel, renacen como lémures en el río Estigio. Pierden todos los recuerdos de su vida anterior y su alineamiento cambia a legal malvado. Si un personaje complació a Zariel con su lealtad en vida, esta podría dejarle conservar sus recuerdos mientras lo asciende a un PNJ diablo de tu elección.

LA ESPADA DE ZARIEL ES DESTRUIDA

Sin nadie capaz de desviar a Zariel de su camino a la condenación absoluta, la archidiabla exigirá a los personajes que le den la *Espada de Zariel* (si está en su poder). Después de reclamarla, la sostendrá en alto y la romperá (lee "Renunciar a la espada", en la página 152).

CAÍDA DE LULU

Que Zariel caiga más allá de toda posible redención es el peor resultado posible para Lulu. Esta tragedia inimaginable destroza la mente de la almofante, que pierde la razón. Tira o elige los efectos específicos de su locura en la tabla "Locura a largo plazo" del capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*, pero esta demencia solo puede superarse mediante un conjuro de *restablecimiento mayor*.

GOBERNAR AVERNO

Si Zariel es redimida o asesinada, la primera capa de los Nueve Infernos se sume en el caos. Puedes decidir cuál de las numerosas entidades poderosas de Averno hace su movimiento para reemplazar a Zariel, pero cualquier nuevo regente se enfrentará inmediatamente a enemigos por todas partes. Los ejércitos invasores de Bafomet y Yeenoghu están causando estragos y amenazan con despedazar Averno. Además, docenas de ambiciosos diablos mayores intentarán suplantarse alegremente a su nuevo gobernante, al que nadie ha puesto a prueba todavía.

Gobernar una capa de los Nueve Infernos como mortal es imposible a efectos prácticos. Ningún diablo de Averno servirá conscientemente a nadie que no sea un diablo de rango superior. Sin embargo, Asmodeo admira la ambición. El Señor de los Nueve Infernos podría considerar a un mortal audaz y poderoso un digno sustituto de Zariel, ofreciéndole transformarlo en un PNJ archidiablo capaz de dirigir Averno. En su defecto, los personajes podrían intentar reclamar Averno en sus propios términos.

Los personajes idealistas que buscan destruir los Nueve Infernos desde dentro podrían ver este vacío de poder como la oportunidad de asestar un golpe mortal al reinado de Asmodeo. Este podría ser el único momento en la historia cósmica en que una causa tan ciegamente idealista podría tener éxito. Pero incluso si el grupo logra arrebatar Averno del control de Asmodeo, este evento acabará sirviendo para unir al resto de archidiablos con el objetivo común de recuperar el plano, lo que beneficia a Asmodeo.



ABISHAI BLANCO

¿SE SALVARÁ ELTUREL?

A menos que los personajes intervengan, Elturel será arrastrada inevitablemente al río Estigio. Los recuerdos de sus habitantes serán borrados y sus almas serán convertidas en diablos: carne de cañón para la vanguardia de la Guerra de la Sangre.

Los personajes tienen varias formas de salvar la ciudad en su hora más desesperada (lee "Fin de partida en Elturel", en la página 154). Para salvar Elturel sin redimir a Zariel hay que cortar las cadenas que la amarran a los postes infernales de hierro que se hunden en Averno y luego devolverla al Plano Material.

ROMPER LAS CADENAS

Ocho cadenas de hierro infernal anclan Elturel a sus postes de amarre, y hay que romper cada una de ellas

FORJA DE LA ESPADA DE AVERNO

En algún momento tras la destrucción de la *Espada de Zariel*, la archidiabla encarga a sus sirvientes (incluyendo a los personajes si han asumido ese papel) la tarea de forjar una nueva espada para ella. Este empeño se concreta en los siguientes objetivos:

- Si Bel todavía continúa al servicio de Zariel, esta recurre a él para forjar la espada. De lo contrario, sus sirvientes deben buscar por el cosmos a un armero digno, como un ifrit de la Ciudad de Oropel en el Plano Elemental del Fuego.
- Zariel necesita al menos diez libras de metal o material para hacer la hoja de la espada. La adamantina serviría, al igual que una garra de Tiamat.
- Para otorgar poder a la espada, el arma recién forjada debe ser enfriada en la sangre de un celestial, un señor demoníaco y un archidiablo. Zariel puede suministrar su propia sangre, pero sus sirvientes deben ocuparse de los otros dos sacrificios.

La archidiabla llama a este nuevo artefacto la *Espada de Averno*. Esta espada larga es un artefacto que requiere sintonización y que posee las siguientes propiedades.

Arma mágica. La Espada de Averno es un arma mágica que funciona como una *espada vorpal*.

Propiedades aleatorias. La espada tiene las siguientes propiedades determinadas al azar, como se describe en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*:

- 2 propiedades beneficiosas menores.
- 1 propiedad beneficiosa mayor.
- 1 propiedad perjudicial mayor, que permanece suprimida mientras la espada está en sintonía con un archidiablo.

Gobernante de Averno. Como acción, puedes apuntar con esta espada a un diablo que puedas ver a 60 pies o menos de distancia. Ese diablo deberá superar una tirada de salvación de Carisma CD 22 o quedará hechizado por ti durante 1 hora. Mientras permanezca hechizado de esta forma, el diablo seguirá tus órdenes lo mejor que pueda. Si le ordenas hacer algo que le parezca suicida, el efecto terminará y ya no podrás usar dicho poder de la espada con él.

Regreso infernal. Como acción, puedes usar la espada para lanzar *palabra de regreso*. Las criaturas transportadas por este conjuro aparecen en un espacio desocupado a 30 pies o menos del actual gobernante de Averno, o en el santuario que designes si gobiernas Averno.

Destrucción de la espada. La espada puede destruirse arrojándola al río Estigio o fundiéndola en la fragua que la creó.

para liberarla. Si se quiebran todas, la ciudad permanece flotando sobre Averno y ya no es atraída hacia el río Estigio. Sin embargo, los personajes aún deben encontrar un modo de devolver la ciudad al Plano Material.

Cada eslabón de la cadena mide 30 pies de largo y 20 de ancho, y está formado por un bucle de hierro infernal soldado de 5 pies de grosor. Cada eslabón es un objeto Enorme con CA 19, 250 puntos de golpe, un umbral de daño de 30 e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Consulta el capítulo 2 para obtener información sobre cómo moverse por las cadenas y escalar los postes de hierro infernal con los que se enlazan.

LA CÓLERA DE TIAMAT

El poder divino de Tiamat es lo bastante fuerte como para romper las cadenas que aprisionan Elturel. Arkhan el Cruel está dispuesto a comunicarse con su diosa para tal fin, pero solo si los personajes le ofrecen un regalo que valga de verdad la pena. En un giro inescrutable, Tiamat decide ayudarlos, y así se lo traslada a Arkhan. Lee o parafrasea lo siguiente:

Un velo de confusión nubla el rostro de Arkhan, disipando su bravuconería. Entonces susurra a Tiamat en voz baja: —¿Es eso sensato, mi reina?— Luego sus ojos se oscurecen mientras su cuerpo cuelga flácido, como una marioneta despojada de sus hilos. Pasado un momento, Arkhan se incorpora, con los ojos rebosantes de luz prismática. Una sonrisa hambrienta cruza su rostro, y cinco voces resuenan en su boca, cada una tronando con la ira de una diosa encarcelada. —Os ayudaré— ruge Tiamat—. Si vuestro poder es capaz de amenazar las ambiciones de Zariel, entonces no tengo nada que temer. Puedo quebrar las cadenas que amarran Elturel, pero debéis estar presentes para dar testimonio de mi majestad. Ahora marchaos. Cuando estéis allí lo sabré.

La próxima vez que los personajes pongan un pie en Elturel, Tiamat (mira el perfil adjunto) surge de su lejana guarida y atraviesa el cielo de Averno como un meteorito. Aparece sobre la ciudad, cae en picado y concentra sus armas de aliento en una cadena cada vez, causando 67 de daño de ácido, 88 de relámpago, 72 de frío y 91 de fuego; más que suficiente para destruir los eslabones de la cadena. Cuando las ocho cadenas son destruidas, Tiamat ruge triunfante y se va.

LAS MANDÍBULAS DE CROKEK'TOECK

Si el demonio Crokek'toeck se libera de la costra que encapsula la Ciudadela Sangrante, empezará a deambular por Averno devorándolo todo a su paso. Aunque el demonio ingiere indiscriminadamente, tiene ansia de sangre divina. Así pues, la esencia de un dios de alineamiento bueno, la sangre de un celestial bueno, o incluso el fluido vital de un paladín del bien atraería su atención desde kilómetros de distancia. Si los aventureros untan un eslabón con la sangre de un ser de este tipo, Crokek'toeck aspirará el delicioso aroma y galopará a través de Averno hasta él.

La criatura debe sangrar voluntariamente sobre un eslabón de cadena. Tanto él como un aliado pueden usar una acción para herir a la criatura por 5 (1d10) de daño perforante o cortante. Este daño no puede negarse ni reducirse, y la energía infernal de las cadenas hace que el máximo de puntos de golpe de la criatura se reduzca en una cantidad

TIAMAT

Infernal Gargantuesco, caótico malvado

Clase de Armadura: 25 (armadura natural)

Puntos de golpe: 615 (30d20 + 300)

Velocidad: 60 pies, volando 120 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	26 (+8)	26 (+8)	28 (+9)

Tiradas de salvación: Fue +19, Des +9, Sab +17

Habilidades: Conocimiento Arcano +17, Percepción +26, Religión +17

Inmunidad a daño: ácido, frío, fuego, relámpago, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, aturdido, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 240 pies, visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 36

Idiomas: común, dracónico, infernal

Desafío: 30 (155.000 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con armas de Tiamat son mágicos.

Incorporeidad. Cuando los puntos de golpe de Tiamat llegan a 0 o muere, su cuerpo es destruido, pero su esencia viaja de regreso a su dominio en los Nueve Infernos, y no puede adoptar forma física durante un tiempo.

Inmunidad Mágica Limitada. A menos que desee verse afectada, Tiamat es inmune a los conjuros de nivel 6 o inferior. Tiene ventaja en las tiradas de salvación contra el resto de conjuros y efectos mágicos.

Lanzamiento de Conjuros Innato (3/Día). Tiamat puede lanzar palabra divina (salvación de conjuro CD 26) de forma innata. Su aptitud mágica es Carisma.

Múltiples Cabezas. Tiamat puede hacer una reacción por turno, en vez de solo una por asalto. También tiene ventaja en las tiradas de salvación contra quedar inconsciente. Si falla una tirada de salvación contra un efecto que aturdiría a una criatura, gasta una de las acciones legendarias que le queden.

Regeneración. Si Tiamat tiene al menos 1 punto de golpe, recupera 30 puntos de golpe al comienzo de su turno.

Resistencia Legendaria (5/Día). Tiamat puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

ACCIONES

Ataque múltiple. Tiamat puede usar su presencia aterradora. Después realiza tres ataques: dos con sus garras y uno con su cola.

Garra. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +19 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. **Impacto:** 24 (4d6 + 10) de daño cortante.

Cola. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +19 a impactar, alcance 25 pies, un objetivo. **Impacto:** 28 (4d8 + 10) de daño contundente.

Presencia aterradora. Todas las criaturas que Tiamat elija, que se encuentren a 240 pies o menos de ella y sean conscientes de su presencia, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 26 o estarán asustadas durante 1 minuto. Cada objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito. Si una criatura supera la tirada de salvación o el efecto termina, será inmune a la presencia aterradora de Tiamat durante las próximas 24 horas.

ACCIONES LEGENDARIAS

Tiamat puede realizar 5 acciones legendarias, a escoger de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de hacer una acción legendaria a la vez, y solo al final del turno de otra criatura. Al comienzo de su turno, Tiamat recupera las acciones legendarias gastadas.

Las opciones de acciones legendarias de Tiamat están asociadas con sus cinco cabezas de dragón (un mordisco y un ataque de aliento para cada una). Una vez Tiamat elige una opción de acción legendaria para una de sus cabezas, no puede escoger otra asociada a esa cabeza hasta el comienzo de su próximo turno.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +19 a impactar, alcance 20 pies, un objetivo. **Impacto:** 32 (4d10 + 10) de daño cortante más 14 (4d6) de daño ácido (cabeza de dragón negro), daño de relámpago (cabeza de dragón azul), daño de veneno (cabeza de dragón verde), daño de fuego (cabeza de dragón rojo), o daño de frío (cabeza de dragón blanco).

Cabeza de dragón azul: Aliento de relámpago (cuesta 2 acciones). Tiamat exhala un relámpago en una línea de 120 pies de largo y 10 pies de ancho. Las criaturas en esa línea deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 27, sufriendo 88 (16d10) de daño de relámpago si la fallan, o la mitad si tienen éxito.

Cabeza de dragón blanco: Aliento gélido (cuesta 2 acciones).

Tiamat exhala una ráfaga helada en un cono de 90 pies. Las criaturas en el área deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 27, sufriendo 72 (16d8) de daño de frío si la fallan, o la mitad si tienen éxito.

Cabeza de dragón negro: Aliento ácido (cuesta 2 acciones). Tiamat exhala ácido en una línea de 120 pies de largo y 10 pies de ancho. Las criaturas en esa línea deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 27, sufriendo 67 (15d8) de daño de ácido si fallan, o la mitad si tienen éxito.

Cabeza de dragón rojo: Aliento de fuego (cuesta 2 acciones).

Tiamat exhala fuego en un cono de 90 pies. Las criaturas en el área deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 27, sufriendo 91 (26d6) de daño de fuego si la fallan, o la mitad si tienen éxito.

Cabeza de dragón verde: Aliento venenoso (cuesta 2 acciones).

Tiamat exhala gas venenoso en un cono de 90 pies. Las criaturas en el área deben hacer una tirada de salvación de Constitución CD 27, sufriendo 77 (22d6) de daño de veneno si la fallan, o la mitad si tienen éxito.

igual al daño sufrido hasta que esta termine un descanso largo. Si los personajes se lo piden, Lulu estará dispuesta a hacer al menos una parte de este sacrificio de sangre.

Crokek'toeck aparece cerca de Elturel 1 hora después de que se derrame la primera gota de sangre. Inmediatamente, todos los diablos cercanos intentan matarlo, mientras que los demonios cercanos salen en su defensa. Cuando las dos fuerzas opuestas chocan, Crokek'toeck se escabulle de los diablos. El demonio puede roer un eslabón de cadena ensangrentado en 1 minuto.

RUPTURA DEL CONTRATO

Anular el contrato infernal entre Zariel y Thavus Kreeg hace que las cadenas infernales que amarran Elturel se deshagan en cenizas. Esto puede conseguirse matando a Zariel o destruyendo el contrato original. La archidiabla puede usar una acción para convocarlo, haciendo que aparezca en su mano. El contrato está escondido en un lugar secreto que solo ella conoce. Lograr que Zariel revoque el contrato requiere astucia, ya que la archidiabla no puede ser hechizada. Destruir la copia original del contrato de Thavus Kreeg liberará a Elturel, dejando intactos los demás contratos de Zariel.

El contrato original se parece a la copia guardada en la caja de *rompecabezas infernal* de Thavus: nueve placas cuadradas de hierro infernal cosidas con cadenitas, cada placa inseparable de las demás y con los términos del contrato escritos en infernal. Lanzar el contrato al río Estigio o sumergirlo en el magma fundido de uno de los volcanes activos de Averno lo destruye instantáneamente.

Destruir a Zariel anula todos los contratos activos que hiciera con seres de todo el multiverso. Esto provoca una nada desdeñable cantidad de caos cósmico.

EL DESTINO DE THAVUS KREEG

Si los personajes mataron a Thavus Kreeg en Puerta de Baldur, este salió reptando del río Estigio como un lémur. De acuerdo con los términos de su contrato, Zariel lo ascendió a amnizu (consulta la página 228) y luego lo confinó en su fortaleza (lee “Pobre Diablo: Thavus Kreeg”, en la página 132). Si Thavus fallece en los Nueve Infiernos como diablo, estará muerto permanentemente, pero esto no rompe los términos del contrato de Zariel. A pesar del fallecimiento del signatario principal, los habitantes de Elturel permanecen vinculados a Zariel a causa del Credo Firme.

Matar a Thavus. Los personajes que esperen una gran batalla con un digno adversario no la encontrarán luchando con Thavus Kreeg. A pesar del poder que ahora posee, el diablo Thavus es un cobarde que prefiere arrastrarse a pelear. Matarlo marca el final miserable de una vida miserable.

Si los aventureros le dejaron vivo en el capítulo 1, tendrán que encontrar un camino de vuelta al Plano Material para matarlo. Su paradero en Puerta de Baldur (o la posibilidad de que haya huido de la ciudad) queda a tu criterio, al igual que el proceso de búsqueda de su encarnación diabólica cuando el grupo regrese.

Misericordia para con los caídos. Si los personajes lo amenazan, Thavus lloriquea y ruega por su vida. También asegura saber dónde está oculto el contrato original que selló el destino de Elturel. Esto es una mentira, el reclamo de un plan desesperado para conseguir tiempo y, con suerte, una oportunidad para escapar.

EL SACRIFICIO SUPREMO

Si los personajes se quedan sin opciones para encargarse de Zariel, alguno de ellos podría estar dispuesto a renunciar a todo para salvar a la gente inocente de Elturel. Cuando un paladín o clérigo de alineamiento bueno de nivel 10 o superior realiza un acto tan altruista, el poder de ese acto queda grabado para siempre en su alma. Para las criaturas que codician almas, esta hazaña brilla como una hoguera en la oscuridad... llamando indefectiblemente la atención de Zariel. Es probable que dicho personaje esté destinado a pasar a los planos superiores después de la muerte y resultará, por tanto, un hermoso trofeo que cualquier archidiablo querría convertir en leal siervo de los Nueve Infiernos.

Si alguno de los aventureros encaja en esa descripción, Zariel siente su poder cuando el grupo está ante ella: “Tu alma brilla, resplandeciente —dice—. Más deslumbrante, incluso, que el faro sobre Elturel. La quiero”.

Si el personaje ofrece voluntariamente su alma a cambio de las de los habitantes de Elturel, Zariel se sorprende por su abnegación. Frunce el ceño y pregunta: “¿Rendirías tu alma por esas personas? ¿Gente cuya cobardía y debilidad no te han causado más que dolor?”

El personaje que ofrezca sacrificar su alma puede aprovechar este momento de incertidumbre para hacer una prueba de Carisma (Persuasión) con ventaja para apartar a Zariel del camino del mal. Si la prueba tiene éxito, prosigue como se detalla en “Redención de Zariel”, anteriormente en este capítulo. Sin embargo, incluso si la prueba falla, Zariel aceptará el alma ofrecida a cambio de todas las almas de Elturel. A menos que quieras añadir desafíos adicionales para los personajes, la archidiabla podrá liberar la ciudad de sus cadenas y devolverla al Plano Material.

RENUNCIAR A LA ESPADA

Si los personajes intentan negociar la liberación de Elturel sin la *Espada de Zariel*, la archidiabla considera su oferta y crea un contrato que establece que liberará la ciudad a cambio del arma, que se entregará sin duplicidades ni engaños. A Lulu le affige la idea de que los personajes cierren cualquier tipo de pacto con Zariel, pero espera que logren redimirla si le llevan la espada.

Si los personajes le presentan el arma y no consiguen redimirla o eligen no intentarlo, lee:

Zariel toma la espada por la hoja y deja que su sangre infernal se derrame por el filo, gruñendo de dolor: “Con este rito final, me despido de mi deber divino. Que mi nombre sea borrado por siempre del libro mayor del Monte Celestia”. Entonces aprieta el puño y la espada se rompe. La chispa angelical que residía en su interior mengua y, al poco, se extingue.

Una vez destruida, la *Espada de Zariel* no puede restaurarse, acabando así con cualquier esperanza de redención para la archidiabla.

UN PACTO CON ZARIEL

Los personajes que no tengan otras opciones podrían optar simplemente por arrodillarse ante el poder de Zariel. Si hacen un trato con ella para salvar Elturel,



deben especificar que la ciudad será liberada de sus cadenas y devuelta al Plano Material. De lo contrario, Zariel soltará las cadenas pero dejará Elturel en Averno sin esperanza de salvación.

DESTRUCCIÓN DE UN SEÑOR DEMONÍACO

Bafomet y Yeenoghu son amenazas evidentes y reales para Averno. Aunque a Zariel le encantaría matar a cualquiera de ellos personalmente, con mucho gusto redactará un contrato acordando intercambiar Elturel y sus almas a cambio de la eliminación de cualquiera de los señores demoníacos. Entregarle la guja de Bafomet o el flagelo de Yeenoghu basta para demostrar el éxito de los personajes.

Si los aventureros están de acuerdo con los términos de Zariel, se enterarán de que ambos señores demoníacos se han aproximado hace poco a Elturel. Puedes añadir a cualquiera de ellos a la batalla de "Fin de partida en Elturel", más adelante en este capítulo. También podría aparecer el señor demoníaco Kostchtchie si los personajes lo liberaron en el capítulo 3.

EL ESCUDO DEL SEÑOR OCULTO

Si los personajes todavía poseen el *Escudo del Señor Oculto*, Zariel declara alegremente que consideraría cambiarlo por Elturel. Desde el interior del escudo, el diablo de la sima Gargauth gimotea, suplica y promete el mundo entero a los personajes si le perdonan la vida y encuentran una forma de devolverle su antigua gloria. Son promesas vacías, aunque su miedo sí es real.

Si los personajes le dan el escudo, Zariel lanza *disipar el bien y el mal* sobre él. Su conjuro hace que Gargauth se materialice como un miserable y deforme diablo de

la **sima** con la mitad de sus puntos de golpe máximos y con 4 niveles de cansancio. Luego ordena a los personajes que destruyan al desgraciado. Si tienen éxito, los despide con indiferencia e ignora cualquier intento por su parte de hacerle cumplir las promesas que hiciera sin un contrato de por medio.

Si los personajes presionan a Zariel para firmar un acuerdo formal antes de darle el escudo, ella genera un contrato justo. No obstante, se niega a liberar a Elturel y devolverla al Plano Material, prometiendo solo una de dichas condiciones a cambio del escudo.

OCUPARSE DEL COMPAÑERO

El Compañero que protegió Elturel de los muertos vivientes en el pasado está alimentado por un planetar atrapado en el interior. Considerado durante mucho tiempo el salvador de Elturel, el Compañero significó también su ruina, ya que fue el faro el que permitió al poder de Averno arrastrar la ciudad a los Nueve Infiernos.

El Compañero es una esfera de metal casi indestructible de 50 pies de diámetro. Cuando protegía Elturel, flotaba en el cielo como un segundo sol y emitía una luz solar tan brillante que no se podía ver el orbe. Ahora, los relámpagos crepitan sobre la superficie de la esfera opaca, rodeada de un caparazón de oscuridad mágica impenetrable de 400 pies de diámetro y 10 de grosor. Una criatura con visión en la oscuridad no puede ver a través de esa negrura, y la luz no mágica no puede iluminarla. Si esta oscuridad se superpone a un área de luz creada por un conjuro de nivel 8 o inferior, el conjuro que creó la luz es disipado.



APERTURA DEL COMPAÑERO

El Compañero está sellado por nueve cerraduras distribuidas uniformemente por su ecuador. Estos cierres solo pueden abrirse si se introducen nueve barras de adamantina en ellos. Las barras están escondidas en la fortaleza volante siniestrada de Zariel (página 118).

Al insertar las nueve barras de adamantina en las nueve cerraduras del Compañero, se abre su hemisferio superior, liberando al planetar del interior.

ROMPER EL COMPAÑERO

La *Espada de Zariel* tiene el poder necesario para fracturar el Compañero y disipar la oscuridad a su alrededor. Golpear el orbe con la espada hace que el Compañero resuene como una campana y luego se rompa, emitiendo un tono angelical que puede oírse con perfecta claridad a través de la infinita vastedad de Averno. A menos que la espada sea empuñada por un ángel con un valor de desafío de 15 o más, o un clérigo o paladín de nivel 10 como mínimo, el poder incontenible reverbera a través de la hoja y la parte.

Lulu sabe que la espada posee este poder. Sin embargo, quiere que los personajes la usen para redimir a Zariel, no solo para salvar Elturel. Así pues, oculta este hecho, a menos que no haya duda de que redimir a la archidiabla es una tarea imposible.

En su defecto, si los personajes hacen un trato con una entidad poderosa como Tiamat o un señor demoníaco, dicho ser podría golpear y astillar el Compañero. Para obtener más información sobre cómo aliarse con un poder sobrenatural, consulta "Romper las cadenas", anteriormente en este capítulo.

EL PODER DEL PLANETAR

Si el Compañero se rompe o se abre, el planetar en su interior quedará libre. El planetar se llama Nascio y su poder puede ayudar a salvar Elturel, pero solo si se han cortado las cadenas infernales que amarran la ciudad. Si le piden que la salve, el planetar se toma unos instantes para recuperar sus fuerzas. Luego se precipita bajo la ciudad caída, asciende para colocarse la zona inferior sobre sus anchos hombros, y saca Elturel de Averno para devolverla a su ubicación legítima en el Plano Material.

FIN DE PARTIDA EN ELTUREL

El material presentado anteriormente en este capítulo describe algunas estrategias que los personajes podrían utilizar para redimir a Zariel y salvar Elturel. Dentro del rango de opciones disponibles, eres libre de determinar las condiciones bajo las cuales se cumplen dichos objetivos.

Esta sección describe un evento épico que puede servir como clímax de la aventura: Elturel es arrastrada hacia el río Estigio mientras Zariel y sus fuerzas combaten a un ejército de demonios bajo la ciudad. Un señor demoníaco, ya sea Bafomet o Yeenoghu, ha lanzado una ofensiva total contra Elturel antes de que la metrópoli sea engullida por el Estigio. Esta sección incluye encuentros que puedes ejecutar para desafiar a los personajes mientras maniobran para enfrentarse a Zariel. Estos encuentros son adecuados para un grupo de cuatro personajes de nivel 13. Si el grupo es más débil o fuerte, ajusta los encuentros en consonancia.

EVENTO 1: LA RIBERA DEL RÍO

Lulu guía a los personajes hacia Zariel, y la encuentran en tierra, debajo de Elturel. Lee o parafrasea lo siguiente para describir la escena:

Elturel flota sobre vosotros y el río Estigio. Las estacas de hierro que anclan la ciudad la han arrastrado casi hasta las orillas del río. Dentro de unas pocas horas, Elturel se hundirá en el Estigio.

En la distancia, hordas de demonios vuelan alrededor de la ciudad como mosquitos y bajo ella se ha desatado una batalla feroz. Miles de infernales se enfrentan a la sombra de Elturel, y en su centro destaca un ser envuelto en llamas, derribando demonios con una furia inagotable.

Lulu señala a la figura con su trompa y susurra: "Es ella. Zariel está justo donde siempre; allí donde más cruento es el combate".

Este encuentro tiene lugar en un campo abierto bordeado por el río Estigio, con Zariel visible a una milla de distancia. Concede unos momentos a los personajes para planificar su próximo movimiento. Cuando deciden actuar, dos **diablos astados** se precipitan hacia ellos tras un glabrezu a la fuga. No tarda en ser masacrado y acabar disuelto en un icor que fluye hacia el Estigio. Entonces los diablos atacan a distancia con acciones de arrojar llama. A cada uno le quedan 125 puntos de golpe y luchan hasta la muerte.

Entre este evento y el siguiente, los aventureros podrían adentrarse más en la batalla, o podrían llegar a Elturel volando o escalando.

EVENTO 2: CAMPO EN LLAMAS

El frente del ejército de Zariel se ha estrellado contra el flanco de la horda demoníaca, bien en las calles de Elturel o bien en el campo de batalla de abajo. Enfrentarse a ambos ejércitos directamente es imposible, pero los personajes inteligentes podrían aprovechar la geografía del campo de batalla para evitar el combate.

Los personajes deben hacer tres pruebas en grupo de Destreza (Sigilo) o Sabiduría (Supervivencia) para orientarse en el campo de batalla, aumentando la dificultad de las pruebas para cada asalto: CD 15, CD 17 y CD 19. Cada vez que el grupo falle una prueba, cada personaje deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o sufrirá 22 (4d10) de daño de veneno más 22 (4d10) de daño de fuego por el gas nocivo y las llamas que recorren el campo de batalla.

Después de hacer estas pruebas de característica, los aventureros se topan con una batalla entre seis **hezrous** y Lucille, el general **diablo de la sima** que vieron cuando dejaron Elturel al final del capítulo 2:

Un diablo de la sima con un yelmo sin ojos agarra un estandarte de guerra infernal con una mano con garras mientras blande una enorme maza flameante en la otra. El infernal está rodeado de seis demonios enormes con forma de rana que croan epítetos repugnantes mientras rasgan su piel con las garras.

Dos **hezrous** se separan de esta refriega para atacar a los personajes mientras el resto sigue luchando contra Lucille.

Para cuando los aventureros se han ocupado de los **hezrous**, Lucille ha eliminado a los demás, o los ha hecho huir en busca de presas más fáciles. Lucille se gira hacia los personajes, inclina levemente la cabeza y alza el vuelo. Los aventureros pueden atacar al diablo, al que le quedan 175 puntos de golpe. Si lo dejan ir, Lucille les devolverá el favor usando su **yelmo de orden diabólica** para transmitir a sus tropas la orden de que los personajes no deben sufrir daño. A medida que estos avanzan hacia Zariel, los demonios que fueran a cruzarse en su camino son interceptados por los diablos, creando así una ruta segura para el grupo.

Tesoro. El **yelmo de orden diabólica** y el **estandarte de guerra de poder infernal** de Lucille se describen en el apéndice C.

EVENTO 3: ENFRENTAMIENTO CON ZARIEL

En algún momento, los personajes alcanzarán a la **archiduchesa Zariel** de Averno (tienes su perfil en la página 243). Cuando lleguen, Zariel estará luchando contra un **balor** con cara de hiena: uno de los demonios de Yeenoghu. Como el resto de demonios y diablos se han apartado de la destrucción resultante, alrededor de ambos contendientes se ha formado un círculo de 100 pies de diámetro. A menos que los personajes llamen la atención sobre sí mismos, los infernales no les harán caso alguno.

Si no quieres tirar dados para determinar el resultado de esta batalla, Zariel reduce los puntos de golpe del balor a 0 después de 4 asaltos de combate, haciendo que explote en una gran bola de fuego. Cuando termina la contienda, a Zariel le quedan 450 puntos de golpe, y se da un asalto para recuperarse mientras el ojo de la tormenta que la rodea se sume una vez más en el caos.

Si los aventureros liberaron a Kostchtchie de su prisión en el capítulo 3, pero lo perdieron de vista, el señor demoníaco se lanza a la batalla e intenta acercarse a Zariel lo suficiente como para arrebatárle *Matalotok*, su martillo. Los diablos leales a Zariel frustran la aproximación de Kostchtchie a cada paso, negándole su premio, y la propia Zariel rehúsa enfrentarse a él. Aun así, los personajes pueden contar con Kostchtchie para crear una distracción lo suficientemente grande como para desviar la atención de sus acciones, sean cuales sean.

Es difícil para un insignificante mortal llamar la atención de la archidiabla, pero si la enfurecen, la ayudan en el combate o muestran a Lulu o la *Espada de Zariel*, ella deja lo que esté haciendo y concede a los personajes la oportunidad de hablar con ella... o de desafiarla.

Si los aventureros intentan romper las cadenas infernales que amarran Elturel a las estacas que siguen hundiéndose lentamente en Averno (consulta "Romper las cadenas", en la página 150), Zariel es consciente de la primera cadena rota o de la liberación del planetar dentro del Compañero. Si los personajes están recurriendo a un demonio para romper las cadenas, Zariel lo ataca y lo derrota después de 2d4 asaltos si el grupo no acude en ayuda del demonio. Si quien está destruyendo las cadenas es Tiamat, Zariel ataca a los personajes con la esperanza de que la reina dragón cese su ataque en cuanto sus cómplices sean eliminados.

Si los puntos de golpe de Zariel se reducen a 100 o menos, se retirará a los límites de la contienda, refugiándose en su fortaleza volante si está cerca y no ha sido destruida (consulta "Fortaleza volante de Zariel", en la página 130).



DAAREN

LA GUERRA DE LA SANGRE ES LA LUCHA CÓSMICA ENTRE LAS FUERZAS MALIGNAS DE LA LEY Y EL CAOS, UNA CONTIENDA QUE AMENAZA CON DESGARRAR EL MULTIVERSO.



COMPENDIO SOBRE PUERTA DE BALDUR



ASTA LOS AVENTUREROS MÁS DUROS VIGILAN SUS pasos en Puerta de Baldur, donde las vidas se pagan en cobre y la avaricia es más letal que el fuego de dragón. Puerta de Baldur tiene la reputación de ser un lugar difícil, donde el crimen y las oportunidades van de la mano, y donde cualquier cosa se puede comprar, vender o incautar a punta de espada. Si se le puede poner un precio a algo, estará a la venta en algún punto de Puerta de Baldur. Las drogas y los venenos se encuentran en los estantes junto con tinturas y remedios. En los puestos de la ciudad pueden encontrarse mercancías de Chult, maravillas mecánicas de Neverwinter, tomos de magia de Calimshan y sus correspondientes falsificaciones, todas de lo más verosímil.

Una compañía mercenaria pagada por la ciudad, el Puño Ardiente, protege a los residentes sin delicadeza alguna. Por otro lado, la Guardia, la fuerza protectora de la rica Alta Ciudad, existe solo para servir a los patricios, la clase pudiente al margen de la metrópoli real. Mientras tanto, el crimen florece bajo el control del Gremio, que supervisa casi todos los actos delictivos organizados, desde los corrillos de juego en el muelle, hasta el chantaje en fiestas patricias al aire libre. Ya sea bajo los auspicios del Gremio, ya sea desafiándolo, quienes agujerean bolsas o gargantas obtienen un salario digno en la ciudad, y sus talentos se contratan tan rápidamente (y a menudo tan abiertamente), como los de cualquier otro profesional.

Pero a pesar de sus sombras y oscuros negocios, Puerta de Baldur no está exenta de luces. Algunos residentes buscan realmente hacer de la ciudad un lugar más seguro, uniéndose para crear su propia justicia, imperfecta pero eficaz.

HISTORIA DE PUERTA DE BALDUR

Desde sus comienzos como tranquila comunidad apartada, Puerta de Baldur ha vivido una dramática transformación hasta convertirse en el foco de peligro y aventuras que es hoy.

FUNDACIÓN DE PUERTA DE BALDUR

Hace siglos, el heroico Balduran pasó años realizando gestas por el Mar de las Espadas y más allá. Cuando al fin regresó a su pueblo de Puerto Gris, trajo consigo una riqueza fantástica, y regaló una buena parte a amigos y familiares. Estos beneficios acrecentaron enormemente la fortuna del lugar, dando lugar a nuevos negocios, provocando la expansión de sus muelles y haciendo posible el levantamiento de una muralla defensiva alrededor del asentamiento. En honor a su heroico patrón, los ciudadanos vinieron a llamar Puerta de Baldur a uno de los pasos de su nuevo muro. Sin embargo, al cabo de una generación, la puerta se convirtió en sinónimo de la comunidad, y en los mapas de la Costa de la Espada la población empezó a aparecer como Puerta de Baldur.

El sorprendente crecimiento de la ciudad atrajo a todo tipo de gente. Campesinos afectados por saqueos y guerras, granjeros arruinados por la hambruna y la sequía, piratas a la busca de un puerto neutral... todo el mundo vio una oportunidad de dejar su marca en el creciente asentamiento.

EL ORDEN EN PUERTA DE BALDUR

A medida que la ciudad crecía, surgieron cuestiones sobre leyes e impuestos. Las familias más antiguas de

la comunidad, en su mayoría aquellas lo suficientemente ricas como para pagar residencias dentro de las murallas de la ciudad, llegaron a ser conocidas como patricias, y se hartaron de la afluencia de extraños que estaban estableciéndose más allá de sus muros. La creación de varios impuestos adicionales sobre el comercio y los desplazamientos acabó en violencia entre la Alta Ciudad (entre las murallas originales de Puerto Gris) y la Baja Ciudad, construida en las laderas que bajan hasta el río Chionthar. Las casas patricias fueron saqueadas, se perdieron para siempre reliquias familiares y se secuestraron varios herederos de los que nunca más se supo. El oro fluyó como la sangre cuando las familias y los gremios contrataron mercenarios que los protegieran. Solo la elección de una nueva camarilla de gobernantes, conocidos como duques y, colectivamente, como el Consejo de los Cuatro, puso fin al asunto. Estos dirigentes electos han sido parte de la gobernanza de la ciudad desde entonces.

Otro pilar del orden en Puerta de Baldur se formó cuando el aventurero Eltan, un notable guerrero criado en la región, regresó a su hogar tras sus hazañas en el extranjero. Al ver el caos que había escindido su querida ciudad, Eltan unió a las compañías mercenarias independientes bajo una sola bandera: la del Puño Ardiente. Eltan usó a los mercenarios para aplastar los focos de desorden que encontró, castigando a los infractores por sus crímenes. Aunque siguió habiendo abundantes robos, chantajes y asesinatos a puerta cerrada, la fundación del Puño Ardiente marcó un nuevo capítulo en la historia de la ciudad.

ENGENDROS DE BHAAL

Con el paso de los años, Puerta de Baldur ha albergado incontables maquinaciones y conspiraciones malvadas. Sin embargo, puede que la más vil fuera la perpetrada por Bhaal, dios del asesinato, quien previó su propia muerte durante la Era de los Trastornos. Mientras Bhaal anduvo en forma mortal, concibió multitud de hijos con la idea de que le resucitaran. Estos dedicaron todas sus fuerzas a buscarse y asesinarse entre ellos, mientras los supervivientes reunían más y más esencia divina de Bhaal.

Sarevok, un engendro de Bhaal y miembro del gremio de comerciantes del Trono de Hierro, trató de desencadenar una guerra con la nación de Amn y convertirse en el nuevo Señor del Asesinato. Pero otro de los hijos de Bhaal, ayudado por poderosos aliados, frustró el plan de Sarevok; volvió a traer estabilidad, si no paz, a Puerta de Baldur. Sin embargo, Bhaal y sus fieles no han dejado de amenazar la ciudad desde entonces.

PUERTA DE BALDUR EN LA ACTUALIDAD

Este capítulo describe la ciudad independiente de Puerta de Baldur tal como y están las cosas en 1492 CV.

La muralla original que rodea la Alta Ciudad sigue en pie, y ahora hay un segundo muro defensivo alrededor de la Baja Ciudad. La Ciudad Exterior, un conjunto de estructuras y barrios de chabolas construidas apresuradamente, corre a lo largo del río Chionthar.

Si bien esta sección de la ciudad puede parecer la más fuera de la ley, lo cierto es que todos sus distritos tienen sus propias amenazas. En la Alta Ciudad, las familias patricias y los funcionarios del gobierno se esfuerzan por asegurar su estatus. Muchos están dispuestos a emplear agentes privados para adquirir material con el que extorsionar,



PUERTA DE BALDUR Y SU ESCUDO DE ARMAS

Población: 125.000 (humanos principalmente).

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, Umberlee, cualquier otra fe respetuosa con la ley, sectas de los Tres Muertos.

El escudo de armas de Puerta de Baldur representa el papel de la ciudad como centro neurálgico del comercio fluvial y oceánico, además de aludir a aquel del que proviene su nombre: el explorador Balduran. Sin embargo, el símbolo nació como emblema pirata, y sus componentes tienen un doble significado en la actualidad.

Originalmente, las bandas de agua alternadas bajo el barco indicaban los turbulentos peligros del mar, pero también las cuantiosas recompensas que puede conllevar. Las banderas escarlatas del navío hacían referencia a la brutal vida del pirata (sangre derramada en la cubierta o en el agua). Las cuerdas entrecruzadas y la vela inclinada simbolizaban la red de secretos e intrigas que marca la vida de un capitán pirata.

Hoy, algunas almas optimistas intentan relanzar el sello, alegando que sus aguas tranquilas representan el deseo de la ciudad de seguir siendo un poder pacífico, y los cielos claros simbolizan un futuro próspero. Pero aquellos que conocen la historia de la ciudad ven la astucia y la violencia que son la base del emblema. Para muchos, las interpretaciones contradictorias hacen que el escudo de armas de la ciudad sea aún más apropiado.



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

Las intrigas políticas de la Alta Ciudad y la violencia de la Ciudad Exterior se desbordan hasta la Baja Ciudad, la zona intermedia de la metrópoli. Crimen desenfrenado, resentimientos de clase, amenazas extranjeras y presiones económicas hacen que muchos baldureños se sientan atrapados en sus propias casas. Las patrullas del Puño Ardiente reaccionan a las amenazas con una violencia indiscriminada, lo que no ayuda a que los ciudadanos se sientan más seguros. Como resultado, muchos habitantes de la urbe han comenzado a formar cofradías vecinales en los últimos años. Estas "antibandas" se asocian con organizaciones profesionales o vecinales y hacen todo lo posible por proteger sus territorios. Si bien esto ha proporcionado a algunos habitantes de la ciudad la sensación de tener más control sobre sus vidas, también ha aumentado el número de personas armadas en las calles. Si la Baja Ciudad es realmente más segura después de la formación de las cofradías sigue siendo una pregunta sin respuesta.

En la Ciudad Exterior, todo el mundo se hacina junto a las puertas de la ciudad. Aquí el crimen y la pobreza contrastan con las maravillas lejanas y la diversidad cultural de Faerûn. La mezcla de nómadas y refugiados cambia sin parar, con comunidades que se forman y se separan cada mes. Nadie puede hacer un seguimiento de todas las tradiciones extranjeras o de las peligrosas prácticas religiosas (a veces directamente malvadas) que se dan en la

Ciudad Exterior. Como consecuencia, Puerta de Baldur ha adoptado una política de "no hacer daño" cuando se trata de religiones y organizaciones que operen en la ciudad. Cualquier grupo puede actuar abiertamente siempre y cuando los ciudadanos importantes de la ciudad no resulten heridos.

Más allá de todos sus peligros, Puerta de Baldur es una ciudad de aventureros, un lugar donde un mercenario puede encontrar un patrón rico, unirse a un gremio secreto, acechar asesinos por una recompensa o ayudar a ciudadanos desesperados. Los campeones de buen corazón luchan contra la corrupción y llevan a los asesinos ante la justicia, mientras que los mercenarios de dudosa moralidad consiguen un buen salario por sus servicios. La ciudad ofrece oportunidades, así como el mercado más fiable y despiadado de la Costa de la Espada. Información, tesoros, secretos y almas pueden comprarse o venderse por el precio adecuado.

Como dijo una vez un gran héroe de Puerta de Baldur: "Vigila tus pasos en las sombras. Vigila tu espalda a la luz. Consigue un tesoro que supere tus sueños más salvajes o desaparece de la historia, olvidado. Tu vida está en la cuerda floja cada día. Pero en cualquier momento podrías convertirte en leyenda. Bienvenido a Puerta de Baldur".

VECINOS, RIVALES Y ALIADOS

Otras ciudades y naciones tienen un ojo puesto en Puerta de Baldur, que está creciendo en riqueza, poder e influencia.

Puerta de Baldur comercia con las ciudades costeras de Waterdeep y Neverwinter al norte, mientras se enfrenta a la agresiva nación comercial de Amn al sur. Amn busca dominar el comercio en el Mar de las Espadas, y ve Puerta de Baldur como una amenaza cada vez mayor. Esta ciudad

se unió a la Alianza de los Lores, una coalición de ciudades independientes que incluye Neverwinter y Waterdeep, debido en gran parte a las disputas con Amn. Si esta decidiera atacar Puerta de Baldur, la ciudad puede contar con los demás miembros de la Alianza de los Lores para defenderse. Este acuerdo exaspera a Amn, que no está preparada para poner a prueba la determinación de dicha alianza.

Al este, las naciones de Elturgard y Cormyr consideran Puerta de Baldur una cloaca sin ley de la que quizá haya que ocuparse algún día. Estas naciones desaprueban especialmente la holgada tolerancia religiosa de la ciudad.

CANDLEKEEP

Para entrar en la gran biblioteca de Candlekeep, uno debe proporcionar a sus monjes un libro que no esté incluido en los archivos. Los viajeros que se dirigen a Candlekeep paran a menudo en Puerta de Baldur, anticipando el hallazgo de ese libro en los mercados de la ciudad. Así pues, Puerta de Baldur tiene un comercio modesto pero animado de libros raros. Varios comerciantes tienen una política reconocida de compra de libros valiosos sin preguntar para luego venderlos con un elevado margen de beneficio. Los viajeros que buscan un libro concreto también contratan mercenarios o aventureros para que se adentren en mazmorras o ruinas y recuperen el premio.

Si no puede encontrarse información en los mentideros de Puerta de Baldur, Candlekeep es la siguiente parada lógica. A veces se contratan aventureros para que defiendan a un viajero desesperado de camino al sur, o para proteger los tomos escandalosamente raros que los eruditos pudieran llevar para obtener la admisión. El Gremio reconoce los indicios de un viajero que vaya a Candlekeep, y a menudo envía ladrones para robarle los libros y luego revenderlos a los comerciantes de la ciudad.

ELTUREL

Antes de los eventos descritos en esta aventura, la ciudad sagrada de Elturel, capital de Elturgard, se asentaba remontando el Chionthar. Mientras que Puerta de Baldur es una ciudad despiadada patrullada por mercenarios, Elturel era una ciudad decente de gente piadosa custodiada por caballeros de Yelmo, Torm, Tyr y Lathander. Estas metrópolis no podrían ser más diferentes.

Cada vez que Puerta de Baldur ha intentado apoderarse de demasiado territorio a los ojos de Elturgard, Elturel ha respondido imponiendo un fuerte impuesto a los cargamentos dirigidos río abajo. Este tipo de política económica, combinada con puntos de vista religiosos radicalmente distintos, ha creado mala sangre entre las dos ciudades, aunque ninguna ha estado dispuesta a poner a prueba el poderío militar de la otra.

PUERTO NYANZARU

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

Fuera de Puerto Nyanzaru, Puerta de Baldur mantiene sus propios terrenos en Chult. Fuerte Beluarian actúa de cabeza de playa para los intereses de la ciudad, el Puño Ardiente y numerosas familias patricias en Chult. Este pequeño centro militar supervisa buena parte de la exploración (y explotación) de las regiones de Chult reclamadas por Puerta de Baldur. También sirve como punto de partida para contrabandear los

tesoros de la región de vuelta a la Costa de la Espada, así como para otras empresas que los baldureños preferirían que los chultanos no conocieran. Como resultado, las rarezas de las profundidades de Chult, que no se ven en ningún otro lugar en la Costa de la Espada, entran regularmente en el puerto y en los puestos comerciales de Puerta de Baldur.

Pero las rutas marítimas entre ambos lugares distan mucho de resultar seguras: piratas, corsarios amnianos y monstruos marinos son frecuentes en estas aguas.

GOBIERNO

El Parlamento de los Pares, un grupo compuesto principalmente por casi cincuenta patricios, hace recomendaciones sobre cuestiones de derecho y gobernanza. Una vez que el parlamento toma una decisión mayoritaria sobre un asunto (generalmente tras un acalorado debate), presenta su postura al Consejo de los Cuatro. Tres duques y un gran duque conforman este cuerpo de gobierno (consulta "El Consejo de los Cuatro", a continuación, para obtener más información). Dicho consejo también vota sobre temas y, en caso de empate, el voto del gran duque cuenta doble.

Existe la creencia generalizada de que muchos miembros del parlamento, y posiblemente uno o más duques, podrían vender sus votos al mejor postor. Los miembros corruptos del parlamento no desean ser sorprendidos aceptando sobornos, no tanto por temor a represalias legales como a ser considerados incompetentes por sus iguales. La idea es que alguien que resulta incapaz de cobrar un soborno de forma segura, será aún menos seguro a la hora de manipular la intrincada telaraña social de la ciudad. Esto lleva a los funcionarios a practicar la extendida farsa de comprar joyería barata u objetos de arte falsos que tienen el dinero de las mordidas oculto en su interior (normalmente monedas de platino o joyas)

EL CONSEJO DE LOS CUATRO

El Consejo de los Cuatro que preside el gobierno de Puerta de Baldur se compone de cuatro duques. Aunque el Parlamento de los Pares y los patricios ostentan un gran poder, el Consejo de los Cuatro es la máxima autoridad. Se reúne en el Salón Alto, una fortaleza en el centro de la Alta Ciudad, y controla el Puño Ardiente, la armada, los recaudadores de impuestos y todos los servicios públicos, entre otras cosas.

GRAN DUQUE ULDER RAVENGARD

Ulder Ravengard es un soldado intrépido que ascendió entre las filas del Puño Ardiente hasta convertirse en su mariscal supremo. Ravengard usó su posición e influencia militar para asegurarse un asiento en el Consejo de los Cuatro. Después de la muerte de dos miembros del consejo en medio de un caos de corrupción y escándalos, persuadió al Parlamento de los Pares para que respaldaran su elección como gran duque.

Tras ascender al escalafón más alto del gobierno de la ciudad, Ravengard se negó a renunciar al mando del Puño Ardiente, convirtiéndose en la figura más poderosa de la ciudad. Esta decisión no le ha granjeado la simpatía de nadie, pero a Ravengard no le importa su popularidad. Sus únicas preocupaciones son la estabilidad y la prosperidad de Puerta de Baldur, y no confía en que los demás duques ni nadie del Parlamento de los Pares vaya a anteponer los intereses de la ciudad a los propios.

Ravengard ascendió a Gran Duque con un programa respaldado en gran parte por plebeyos idealistas y enemigos de los demás duques ya asentados. Si bien ganó las elecciones fácilmente, Ravengard ha luchado por el desempeño de sus funciones, encontrando sus manos atadas a cada paso por

una burocracia evidente y otra invisible. A pesar de ello, ha sido la voz de la razón y el sentido común en el Consejo de los Cuatro, a pesar de no encarnar el igualitarismo que algunos esperaban. También ha demostrado ser muy resistente al escándalo y la corrupción, aunque muchos de sus colegas duques y algunos miembros del Parlamento de los Pares aún consiguen sortearle políticamente de forma regular. Uno de sus únicos placeres evidentes continúa siendo las inspecciones sorpresa que hace habitualmente a las tropas en la Roca de la Sierpe (consulta la página 200).

Ravengard fue engañado recientemente para que asistiera a una cumbre diplomática en Elturel, sin saber que sus enemigos políticos de Puerta de Baldur habían organizado esta reunión en un complot diabólico para echarle del poder. En su ausencia, el Puño Ardiente no tiene líder, ni el consejo timonel.

DUQUESA BELYNNE STELMANE

La que fuera en el pasado una política vigorosa y formidable, la duquesa Belynn Steelmane sufrió recientemente una convulsión que la dejó con el rostro parcialmente paralizado y el habla ralentizada. La verdad es que un azotamiento provocó la "convulsión" de la duquesa cuando la poseyó mentalmente. Ahora Steelmane libra una guerra silenciosa contra la influencia de semejante criatura, esperando el momento de encontrar una forma de pedir ayuda o recuperar su voluntad. Ni siquiera los ayudantes de Steelmane son conscientes de su lucha interna, aunque la cubren lo mejor que pueden.

Dada su situación actual, la duquesa Steelmane no está en condiciones de oponerse a los intentos de sus colegas duques de hacerse con el poder en Puerta de Baldur.

DUQUE DILLARD PORTYR

El duque Dillard Portyr fue una vez un respetado hombre de negocios, pero tras una serie de amargas operaciones se retiró de sus inversiones. Ahora emplea su tiempo en disfrutar de las comodidades que le proporcionan su riqueza y su título. Vive solo en su mansión, después de haber sobrevivido a dos esposas y tres hijos, e intercambia correspondencia con su sobrina, Liara Portyr, que dirige un puesto fronterizo del Puño Ardiente en Chult conocido como Fuerte Beluarian.

Al duque Portyr no le gustan los conflictos y los rehúye todo lo posible para evitar el estrés. Luce bien en las situaciones sociales, pero es fácilmente manipulable en la arena política. Es conocido por escuchar con interés, mostrar un sincero deseo de ayudar, prometer investigar asuntos... y luego no hacer nada. Como consecuencia, buena parte del desdén que siente la ciudadanía recae sobre los hombros del duque Portyr.

Este expresó preocupación por la misión diplomática de Ravengard en Elturel, temiendo lo que podría hacer el Puño Ardiente mientras estuviera fuera su superior. Si sus peores temores se hacen realidad y la compañía no logra controlarse, planea escribir una carta a su sobrina, instándola a regresar a Puerta de Baldur y tomar el mando del Puño Ardiente en ausencia de Ravengard. Es, literalmente, lo menos que puede hacer.

TIEMPOS DE LLEGADA DE LA GUARDIA

Distrito	Tiempo de llegada	Fuerza
Alta Ciudad	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

DUQUESA THALAMRA VANTHAMPUR

Astuta, agresiva y de ácida lengua, 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. Pero a un ascenso siguió otro, hasta que fue nombrada supervisora de alcantarillado y subterráneos. Para entonces, ya se había casado tres veces y había dado a luz a tres hijos. Su objetivo de toda la vida ha sido ascender junto con su familia desde las alcantarillas hasta la alta sociedad.

Años de acuerdos políticos, evasión de responsabilidades y sobornos dieron sus frutos cuando Thalamra fue elegida para el Consejo de los Cuatro. Aunque es quien menos tiempo lleva en dicho órgano, la duquesa Vanthampur es, de largo, el miembro del consejo con más instinto político. Habla poco durante las reuniones del consejo, y prefiere avanzar sus planes mediante reuniones en sus oficinas privadas y en la hacienda familiar. Cuando elige debatir, habla con una fuerza que supera con mucho la que se presupone a alguien de su edad, y es famosa por proferir injurias que pasan perturbadoramente cerca de supuestas verdades ocultas.

FUERZAS ARMADAS

Puerta de Baldur cuenta con dos fuerzas armadas: el Puño Ardiente y la Guardia. Usa la tabla "Tiempos de llegada de la guardia" para determinar cuánto necesitan el Puño Ardiente o la Guardia para llegar a un lugar después de que se alerte de un delito o incidente similar.

EL PUÑO ARDIENTE

El símbolo rojo y dorado de la compañía mercenaria del Puño Ardiente (representada en la página 12) se ha convertido en un emblema de Puerta de Baldur. El Consejo de los Cuatro la financia, manteniéndola como ejército de la ciudad, y actualmente su líder indiscutible es el gran duque Ulder Ravengard.

El Puño Ardiente patrulla principalmente la Baja Ciudad, aunque también posee autoridad nominal sobre la Ciudad Exterior. La compañía tiene bastante tarea con mantener el orden intramuros de la ciudad como para alejarse de sus portones, aunque es sabido que el Puño contrata agentes independientes cuando sus filas están dispersas.

Miles de soldados sirven actualmente en el Puño Ardiente: en Puerta de Baldur propiamente dicha, en la fortaleza de la Roca de la Sierpe en el río Chionthar y en puestos remotos como Fuerte Beluarian en Chult. El Puño Ardiente ofrece empleo y un sentimiento de pertenencia a cualquiera que pueda levantar una espada y cumplir órdenes. Dentro de sus filas pueden encontrarse baldureños nativos, inmigrantes, exdelincuentes y aventureros retirados.

LA GUARDIA

Los oficiales de la Guardia pueden pasarse toda su carrera dentro de la Alta Ciudad. Financiada por los patricios, la Guardia tiene fama de guardaespaldas con pretensiones para la élite de la ciudad.

Organizada y reglamentada, la Guardia mantiene patrullas precisas y predecibles. Al anochecer, despeja la Alta Ciudad de todos menos sus residentes, el personal de sus hogares y los visitantes con invitaciones por escrito. Muchos oficiales de la Guardia, nacidos y criados en la ciudad, se enorgullecen de reconocer a cada residente de la Alta Ciudad nada más verlos.

La Guardia opera desde la Ciudadela, una gran fortaleza construida en las murallas de la Alta Ciudad. En tiempos de crisis, las campanas del Salón Alto y la Ciudadela se tocan

a la vez. Si el repique se prolonga durante más de unos minutos, cada miembro de la Guardia debe congregarse en la Ciudadela o en los puestos de vigilancia designados. La función de las campanas es bien conocida.

REACCIONES DE LAS PATRULLAS

Usa las siguientes tablas cada vez que el grupo se encuentre con el Puño Ardiente o la Guardia y no estés seguro de cómo desarrollar el encuentro. Tales interacciones suelen producirse en los portones de la ciudad. Tira en la tabla "Interacciones en el portón" si quieres determinar de forma aleatoria qué les ocurre a los personajes cuando intentan cruzar un portón.

Si alguien llama al Puño Ardiente o a la Guardia, consulta la tabla "Tiempos de llegada de la guardia" (página 162) para ver cuánto tardan en aparecer las autoridades. Luego, tira en la tabla "Reacciones del Puño Ardiente" o "Reacciones de la Guardia" según corresponda para determinar cómo se comportan los agentes al llegar.

INTERACCIONES EN EL PORTÓN

d8	Interacción
1	Los guardias registran minuciosamente bultos y vehículos, cuestionando todo y a todos.
2	Los guardias obligan a una fila de viajeros a esperar 6d10 minutos sin motivo aparente.
3	Los guardias se niegan a admitir a nadie con animales, armas inusuales u objetos mágicos evidentes.
4	Los guardias no dejan que nadie cruce el portón. Quienes deseen entrar o salir deben esperar hasta que vuelva a abrirse el portón o probar con otro.
5	Los guardias centran su atención en un viajero sospechoso, indicando a otro grupo de gente que pase sin registrarlos a ellos ni a sus pertenencias.
6	Los guardias despejan el portón rápidamente para abrir paso al palanquín de un patricio.
7	Los guardias omiten el registro si un viajero paga 1 po por el servicio de "paso rápido".
8	Los guardias dejan pasar a los viajeros sin mirarlos dos veces.

REACCIONES DEL PUÑO ARDIENTE

d8	Reacción
1	Los guardias exigen que todos se tiren al suelo, golpeando a quienes no obedezcan inmediatamente. Después de registrar a todos buscando dinero, contrabando u otros artículos valiosos, confiscan lo que encuentren antes de dejarlos ir.
2	Exasperados, los guardias solo quieren que todo el mundo se disperse de inmediato.
3	Los guardias ya tienen 1d6 matones con ellos de un arresto previo y no quieren lidiar con otro problema.
4	Los guardias hacen arrestos, pero son llamados a mitad del proceso y dejan marchar a todos.
5	Los guardias simplemente pasan de lado, pues ya están escoltando a un patricio (noble).
6	Los guardias comienzan una puja de sobornos para decidir quién es arrestado y quién queda en libertad.
7	Un oficial llega con el grupo para garantizar que todos los arrestos se hagan según el reglamento.
8	Los guardias están con ganas de bronca y atacan a cualquiera que parezca culpable de algo.

REACCIONES DE LA GUARDIA

d8	Reacción
1	Los guardias arrestan de inmediato a la persona más pobre involucrada y la encierran en la cárcel durante 24 horas antes de dejarla marchar.
2	Los guardias irrumpen en el lugar y dispersan a todo el mundo sin hacer arrestos.
3	Los guardias confiscan todas las armas, pero no hacen arrestos.
4	Los guardias observan cómo se desarrollan los hechos, pero no toman medidas que puedan ponerlos en peligro.
5	Los guardias han sido claramente comprados por la persona más rica involucrada y hacen lo que sea necesario por ayudarla.
6	Creiendo que no están bien equipados para manejar la situación, los guardias se alejan corriendo en busca del Puño Ardiente. Tira en la tabla "Tiempos de llegada de la guardia" para determinar cuánto tarda en llegar el Puño Ardiente, y tira en la tabla "Reacciones del Puño Ardiente" para determinar su comportamiento.
7	Los guardias intentan apalear a quien no luzca joyas, pero no hacen arrestos.
8	Los guardias arrestan a todo el que no pueda pagar un soborno de 5 po.

LEY Y ORDEN

Se espera que todos en Puerta de Baldur se rijan por el derecho consuetudinario. Asesinato, robo, violación, extorsión y estafa acarrearán graves sanciones. Los patricios, los ricos y los bien relacionados reciben mucha más clemencia que los plebeyos. Un noble heredero que robe en una tienda puede librarse con una multa pagada por su progenitor, mientras que un plebeyo que cometa el mismo delito podría ser encarcelado o azotado públicamente.

Tanto la Guardia como el Puño Ardiente tienen derecho a impartir justicia inmediatamente si presencian un delito en curso. En situaciones poco claras, o cuando esté implicada una persona influyente, el acusado es encarcelado hasta que tenga lugar el juicio. Los patricios y otras personas poderosas suelen ser puestas bajo arresto domiciliario, excepto en circunstancias extremas. Los plebeyos esperan su juicio en la cárcel. En ocasiones, un vigilante o mercenario a sueldo sacará de prisión a un plebeyo encausado para garantizar su seguridad hasta la fecha del juicio.

Los delitos menores, como los disturbios públicos, el hurto menor o el vandalismo conllevan castigos proporcionales. Las penas habituales son una temporada en el cepo, humillación pública o una multa. Algunas familias patricias consideran que los delitos menores son peores que los mayores: una señal de que alguien no puede controlar sus más bajos instintos. Se sabe de patricios que han pagado grandes sobornos o han prometido favores descomunales para proteger a un heredero rebelde de ser acusado de un delito menor.

Para ejercer, los abogados deben pertenecer al Gremio de Procuradores, y los honorarios asociados son tales que prefieren representar a clientes adinerados. Los ciudadanos más pobres a menudo deben confiar en la misericordia de los tribunales o juntar las monedas que puedan para contratar a un aventurero o mercenario que encuentre pruebas para respaldar su declaración.

CIUDADANÍA

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

Muchas familias patricias de la metrópoli pueden rastrear su linaje durante generaciones, pero una parte importante de los baldureños no nació aquí. La mayoría de los ciudadanos comenzaron su vida en Tethyr, el Norte, las Tierras Centrales Occidentales u otras comunidades a lo largo de la Costa de la Espada. Los baldureños nacidos en Amn, Bosque Alto y las naciones que bordean el Mar Interior son menos habituales, pero los hay. 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. En las retorcidas calles de la Baja Ciudad, los plebeyos tienen significativamente menos derechos que los patricios, y solo tienen a los brutos mercenarios del Puño Ardiente para mantenerlos a salvo. Peor lo tienen los residentes pobres de la Ciudad Exterior, muchos de los cuales ni siquiera tienen el rango de ciudadano. Con el Puño Ardiente demasiado ansioso por castigar el comportamiento delictivo apaleando tanto al acusador como al acusado, es importante que la gente corriente tenga a alguien para vigilar sus espaldas. Por eso la gente de Puerta de Baldur creó cofradías: grupos de personas de ideas afines que se asocian para protegerse mutuamente. Dependiendo de la cofradía esta protección puede ir desde ponerse del lado de alguien en

LEYES DIGNAS DE MENCIÓN

De entre las matizadas y poco fiables leyes de obligado cumplimiento de la ciudad, estas tienden a ser las que más sorprenden a los recién llegados.

Agentes extranjeros. Mientras que los comerciantes y visitantes de Puerta de Baldur siempre son bienvenidos, no ocurre igual con espías y saboteadores. Los agentes extranjeros legítimos, como los embajadores, están obligados a presentarse en el Salón Alto para cumplimentar una elaborada serie de entrevistas y permisos. Técnicamente, todos los visitantes deberían hacer lo mismo, pero rara vez se menciona esta ley en las puertas de la ciudad, y más raro aún es ejecutarla. Es posible que lo que distingue a un visitante de un agente extranjero no resulte evidente, y si un individuo no tiene una autorización que lo señale como uno u otro, cualquier duque o miembro de los pares puede cambiar unilateralmente su estatus por el de no-ciudadano, condenándolo efectivamente a prisión o algo peor.

Restricción de ganado. Por tradición, Puerta de Baldur prohíbe animales más grandes que un pavo real dentro de sus murallas. Los visitantes decididos a no entregar a sus queridas mascotas (o animales valiosos que pretendan vender) a veces llegan a la ciudad con grandes pavos reales para demostrar que su amigo peludo cumple los requisitos legales. Esto ha llevado a una floreciente, ruidosa y particularmente despiadada industria de cría de pavos reales en la Ciudad Exterior.

La mayoría de los viajeros pagan por estabular los animales grandes, bien en picaderos de la Ciudad Exterior, bien en haciendas fuera de la urbe. Sin embargo, algunos animales son sencillamente entregados en la puerta, y así se convierten en propiedad de la Guardia (en la Alta Ciudad), del Puño Ardiente (en la Baja Ciudad), o se venden en las subastas mensuales.

una pelea de taberna, hasta vigilar las tiendas de los demás para fijar precios, o a conceder préstamos entre cofradías.

Las cofradías fueron las primeras en instituir la práctica común del arca. Bajo este sistema, cualquiera que busque refugio y seguridad (generalmente huyendo del Puño Ardiente o de algún otro peligro), puede acercarse a una casa o tienda y dar tres golpes suaves seguidos de uno más fuerte. Los residentes están obligados a dejar entrar a esa persona y esconderla. Esto se aplica incluso a los miembros de cofradías rivales, aunque cualquiera que solicite refugio a una cofradía distinta de la suya incurre en una deuda, tanto personal como en nombre de su grupo. Abusar de alguien a quien se proporcionó arca es motivo de expulsión inmediata de la cofradía, y tales "ahogadores" son universalmente rechazados.

Las docenas de cofradías que hacen de Puerta de Baldur su hogar son tan diferentes en actitud y enfoque como los propios residentes de la ciudad. Por ejemplo, en la Baja Ciudad todos saben que si necesitas matones baratos, contratas a miembros del corpulento Sindicato de Porteros o del Gremio de Canteros, y ni siquiera el Puño Ardiente pelearía voluntariamente con la ensangrentada Cuadra de Carniceros o con los mercenarios y "asesores de seguridad" de la Legión sin Estandarte. Otras cofradías, como los Escribas y Sabios o la Honorable Orden de los Prestamistas, no se ensuciarían las manos ni en sueños, mientras que la Alianza de Boticarios y la Hermandad de Barberos no necesitan dar ni un golpe para infundir miedo en sus rivales. Desde carpinteros hasta tenderos, desde la Logia de los Herreros hasta las Sabias Tejedoras, casi todas las profesiones proporcionan acceso a una cofradía. Y no solo las profesiones legales; el Sindicato de Jueguistas, formado por trabajadores de la noche que ofertan drogas, compañía y otros servicios recreativos, es uno de los más poderosos de la ciudad gracias a la información que recopila de sus clientes.

Algunas cofradías actúan solamente en su vecindario, pues su asociación se basa más en el territorio que en el comercio, como los Rectos Bajás de la Pequeña Calimshan, los Cruzadores del Paso de la Sierpe, los Sepultureros de Ruinoso o los Dandis de Cumbreflorida.

Sin embargo, la cofradía más importante para los viajeros es la de los Guías de la Puerta. Formados principalmente por alumbradores adolescentes, los Guías de la Puerta se ganan la vida ofreciéndose a los recién llegados para mostrarles los entresijos de la ciudad, ayudarles a establecer contacto con otras cofradías y ofrecer cierto nivel de protección colectiva.

PATRICIOS

Los patricios son la elitista clase alta de la ciudad, un rango definido en gran medida por el dinero y difusas líneas de sangre, cada vez más intrascendentes. Muchos nobles reivindican generaciones de linaje que datan de los primeros días de Puerta de Baldur. Su dinero financia negocios y llena los bolsillos de los políticos, pero sus apellidos les permiten influir en toda la ciudad.

Algunos patricios son individuos con mentalidad financiera que se levantan temprano y pasan el día en reuniones y negociaciones. Subvencionan expediciones a lugares peligrosos y contratan exploradores para cartografiar territorios desconocidos. Otros patricios manipulan a los personajes poderosos de la metrópoli mediante diplomacia e intrigas. Pasan sus días revoloteando, de representaciones teatrales a bailes privados, mientras hacen y deshacen silenciosamente las alianzas que sustentan las estructuras de la ciudad.

Los patricios viven y trabajan en la Alta Ciudad. Sus mansiones señoriales emplean a docenas de sirvientes, junto con contingentes de guardias personales. El muro que rodea la Alta Ciudad, así como la presencia constante de la Guardia (que patrulla exclusivamente ese distrito), tienen como objetivo garantizar su seguridad. Como efecto secundario, también implica que muchos patricios pasan meses sin mezclarse con la gente corriente de la ciudad, y su aislamiento lleva a la difusión de rumores que generan división.

Los patricios conocen el peligro del resto de distritos, donde su riqueza es una tentación y sus apellidos carecen de peso. Aquellos que tienen que viajar a la Baja Ciudad siempre lo hacen con guardias, y aún corren el riesgo sufrir robos o una violencia todavía mayor.

Muchas familias patricias contratan representantes para llevar a cabo sus negocios allí o en la Ciudad Exterior. Si las circunstancias obligan a los patricios a visitar la Ciudad Exterior en persona, generalmente viajan disfrazados y pagando a aventureros o mercenarios para que los protejan sin llamar la atención, como haría un guardia personal uniformado.

Los patricios tienen fama de insensibles entre la gente común y los elementos criminales de la ciudad. La sabiduría popular sostiene que los patricios no están en contacto con el día a día y que valoran poco la vida de los ciudadanos. En el caso de algunos nobles esta apreciación es cierta: tales patricios son diletantes con conciencia de clase que gastan su dinero en apuestas frívolas, diversiones depravadas y negocios arriesgados. Para esta masa insensible, las personas corrientes no son más que necios a los que estafar; tarugos indignos de consuelo y riqueza debido a su falta de lujo y educación.

Sin embargo, para otros patricios la desigualdad en Puerta de Baldur es una preocupación seria. Bloqueados por un gobierno corrupto y unos pares indiferentes, estos nobles de mentalidad cívica utilizan canales poco ortodoxos para distribuir ayuda. Financian silenciosamente acciones de vigilancia para proteger a los grupos vulnerables u organizan robos en sus propias propiedades y envían secretamente los "bienes robados" a dispensarios y organizaciones benéficas. Estos patricios saben que actuar abiertamente es granjearse el desprecio de sus iguales, lo que puede alejarlos de alianzas y acuerdos que podrían fortalecer su posición. Peor aún: los convierte en objetivos para la élite corrupta que prefiere la ciudad tan fragmentada como está.

Se sabe que algunos patricios ingenuos, de buen corazón, se aventuran a la Baja Ciudad e incluso a la Ciudad Exterior para ofrecerse a ayudar voluntariamente a los desfavorecidos o compartir su riqueza. Sin embargo, incluso disfrazados, estos nobles suelen ser detectados rápidamente y se convierten en objetivos del Gremio u otros criminales. Más de un patricio en misión de caridad ha desaparecido en la Baja Ciudad para no volver a ser visto jamás.

ECONOMÍA Y COMERCIO

Con rutas comerciales discurriendo 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 adentrándose en el continente, Puerta de Baldur está perfectamente situada para ejercer su papel como epicentro comercial. Los artesanos, mercaderes, comerciantes y contrabandistas se ganan la vida en la urbe, y muchos inmigrantes se sienten atraídos por el sueño de que quien esté dispuesto a trabajar duro puede triunfar en Puerta de Baldur.

La ciudad tiene muchas exportaciones, especialmente de pescado, colapez y sal marina, pero su principal fuerza económica reside en el comercio en sí. La urbe cuenta con

múltiples gremios comerciales grandes y bien relacionados y con un mercado donde los mayoristas pueden intercambiar bienes antes de subir o bajar por la Costa de la Espada.

El gran número de barcos en el puerto y comerciantes que se dirigen al norte o al sur se traduce en que Puerta de Baldur cuenta con uno de los mercados más amplios del oeste. En esta metrópoli la moneda triunfa sobre la moral,

FAMILIAS PATRICIAS DESTACADAS

A continuación se encuentran los nombres y algunos detalles de muchas familias patricias de la ciudad.

Belt posee caballos para venta e intercambio.

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

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

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

Duribold está relacionado con la nobleza de Waterdeep y posee grandes rebaños ovinos.

Eltan tiene un vínculo ancestral con el gran duque que fundó el Puño Ardiente, pero vendió sus intereses en la compañía mercenaria para pagar deudas.

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

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

Guthmere posee instalaciones de carnicería y curtidería.

Hhune tiene vínculos con la nobleza de Tethyr y los Caballeros del Escudo, y posee propiedades en otras ciudades importantes.

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

Hullhollyn es dueña una flota mercante y mantiene una tregua comercial con la familia Irlentree.

Irlentree posee una flota mercante, se encuentra sumida en una tregua comercial con la familia Hullhollyn y es miembro de la Liga de Comerciantes.

Jannath posee minas de estaño y cobre.

Jhasso es copropietaria de la apurada Compañía Comercial de los Siete Soles, una organización de comercio de toda la vida.

Linnacker cobra rentas de unas minas de gemas en Tethyr.

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

Nurthammas invierte en negocios relacionados con el suministro de barcos para viajes largos.

Oathoon importa vino y licores.

Oberon posee la mayoría de los diques de carena del puerto.

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

Ravenshade comercia con tintas, tintes, gemas y joyas.

Redlocks ha financiado en secreto la piratería y el contrabando durante mucho tiempo.

Rillyn dirige una escuela de esgrima, creando nuevas generaciones de soldados, mercenarios y matones.

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

Shattershield, una familia de enanos escudo, es la única no humana entre los patricios y fue decisiva en la construcción de las murallas originales de la ciudad.

Tillerturn posee y arrienda muchos edificios de la ciudad.

Vammass controla la mayoría del comercio de Chult.

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

Vanthampur se especializa en ingeniería civil bajo la autoridad de la matriarca familiar, la duquesa Thalamra Vanthampur.

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

y el beneficio es el bien definitivo. Como consecuencia, en las tiendas de la ciudad puede comprarse y venderse casi cualquier cosa, ya sean joyas raras, armas mágicas, secretos, alianzas o incluso asesinatos. La gente visita la ciudad buscando importaciones de Puerto Nyanzaru, tesoros cubiertos de verdín sacados del mar, información para extorsionar a rivales políticos o venenos elaborados a medida.

Aunque la ciudad tiene leyes sobre la venta de propiedades robadas, el contrabando y el asesinato por encargo, muy rara vez se ejecutan (y los delitos rara vez se denuncian). A menos que el demandante sea un patricio u otra persona poderosa, la policía no tiene tiempo ni interés en perseguir a quienes participan en transacciones mutuamente beneficiosas. La ley no escrita dice que no hay que hacer nada que interfiera en la economía de la ciudad y que cada uno debe atender a sus negocios en paz. Las personas que sufran debido a contratos moralmente cuestionables tendrán que buscarse medios privados para obtener justicia.

GREMIOS PROFESIONALES

Los artesanos y los comerciantes se organizan en gremios profesionales y siguen las cartas estatutarias. Los gremios no oficiales son técnicamente ilegales, pero estas asociaciones informales son frecuentes en la Ciudad Exterior.

La mayoría de los gremios profesionales operan en la Baja Ciudad, pero prefieren proporcionar sus productos a las adineradas familias patricias de la Alta Ciudad. Los plebeyos se quejan de que ni siquiera pueden comprar a sus propios vecinos, pues los artículos más selectos y los alimentos más frescos no dejan de subir a la zona más rica. Un trabajador puede esforzarse todo el día en una pescadería y luego verse obligado a llevar su paga a la Ciudad Exterior para comprar las capturas de ayer a un vendedor sin licencia.

En muchos casos, los gremios se cruzan con las cofradías. Dichos grupos se interesan por sus miembros más allá del nivel profesional, trabajando para garantizar que estén seguros en las calles y en el hogar para así poder volver a trabajar a la mañana siguiente. Aquellos que maltratan a un miembro del gremio pueden acabar marginados por todos los de esa profesión, o incluso verse acorralados por componentes de la cofradía asociada al gremio, armados con las herramientas más amenazadoras del oficio en cuestión.

RELIGIÓN

Los baldureños pueden adorar a las deidades que deseen, siempre que se abstengan de actos y prácticas violentas que perturben el comercio. Mientras se levantan multitud de templos intramuros de la metrópoli, cientos de pequeños santuarios se asientan a lo largo de las retorcidas calles de la Ciudad Exterior.

En la ciudad propiamente dicha, la adoración se centra en un puñado de deidades conocidas y generalmente respetables. La mayoría de los templos establecidos, con clérigos y rituales diarios, se encuentran en la Alta Ciudad, lo que impide a los plebeyos acudir después del anochecer, cuando solo los residentes pueden permanecer en ese distrito. Como la mayoría de los plebeyos trabajan durante el día, su fe suele convertirse en algo secundario en sus vidas. La devoción ostentosa a los rituales religiosos se considera un privilegio de los ricos. Algunos baldureños piensan incluso que exhibir externamente la fe es signo de pretenciosidad y falta de sinceridad.

Entre las muchas deidades adoradas en Puerta de Baldur hay unas pocas de especial importancia.

GOND

La Gran Casa de las Maravillas, ubicada en la Alta Ciudad, sirve como templo de Gond, dios de la innovación y la invención, en la urbe. Dentro de los muros del templo se permite a los miembros del clero preparar pociones y elixires experimentales, construir y probar artilugios mecánicos y contratar lugareños para participar en experimentos controlados, todo bajo 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 por el Puño Ardiente.

ILMATER

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

Incluso en la Alta Ciudad hay algunos ciudadanos que sienten que su existencia no es sino un continuo tormento que deben sufrir en soledad. La idea de que el dolor conlleva aparejada cierta nobleza y que puede haber una razón divina detrás de las pruebas que afligen a los baldureños, sirve a muchos de consuelo.

Algunos patricios difundieron la fe de Ilmater no por devoción, sino para controlar a sus inferiores. Si las personas creen que su sufrimiento es digno, es menos probable que exijan condiciones más seguras, salarios más altos o incluso más derechos. En la historia reciente han aparecido notas crípticas en las puertas de las propiedades patricias advirtiendo que "aquellos que apoyen falsamente al Dios Afligido encontrarán multiplicado su propio sufrimiento".

OGHMA

Un llamativo pabellón de mármol blanco en la Alta Ciudad conocido como el Pergamino Abierto sirve como santuario de Oghma. Los peregrinos en el camino a Candlekeep se detienen a menudo en el santuario para comprar o intercambiar tomos raros. A veces, los aventureros que buscan trabajo permanecen cerca, esperando que los contraten para misiones de recuperación de grimorios de magia perdidos.

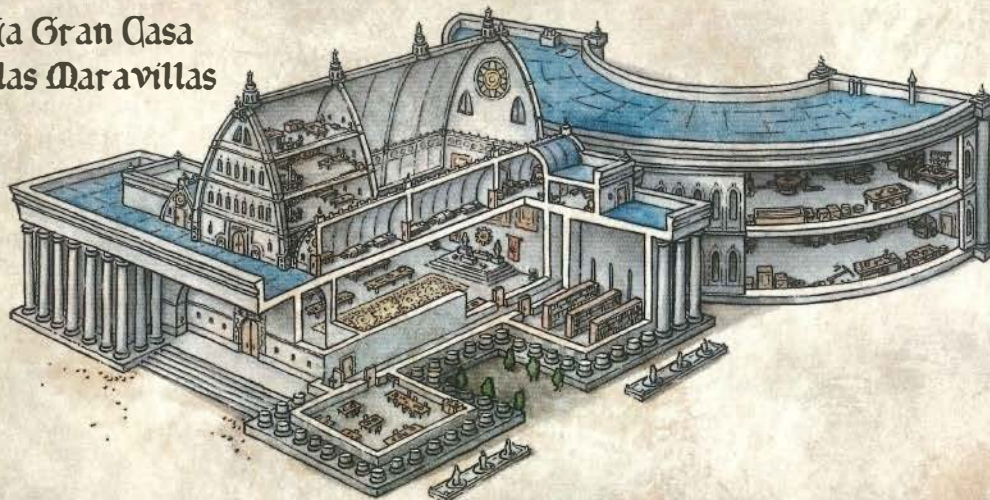
SIAMORPHE

Siamorphe, diosa de la nobleza y el derecho divino, no tiene muchos adoradores en Puerta de Baldur, pero su imagen observa desde los nichos de avejentadas haciendas nobles y desde detrás de las enredaderas en jardines patricios.

Hace tiempo, muchos nobles de la ciudad adoraban a Siamorphe. La leyenda cuenta que su templo era una maravilla para la vista, con su nave decorada con las cimeras de las familias regentes más poderosas de la época. Una cripta secreta contenía anillos grabados, árboles genealógicos y copias de importantes decretos para conservarlos si ocurría alguna calamidad.

Durante uno de los primeros levantamientos de la ciudad, el templo se convirtió en un blanco para los manifestantes y fue quemado hasta los cimientos. Desde entonces, el lugar donde se erigía el edificio ha caído en el olvido. Sin embargo, persisten los rumores de que su cripta está oculta bajo una casa patricia o incluso bajo otro templo. Cazadores de tesoros urbanos, políticos desesperados y nobles privados de derechos siguen examinando registros poco fiables de épocas pasadas para encontrarla.

La Gran Casa de las Maravillas



LOS TRES MUERTOS

Perdición (el señor de la tiranía), Bhaal (el señor del asesinato) y Myrkul (el señor de los huesos) conforman los Tres Muertos. Si bien estas deidades han perdido gran parte de su poder, sus religiones aún infunden respeto y miedo en toda la ciudad. Aunque el culto abierto a los Tres Muertos está mal visto en Puerta de Baldur, no es punible siempre y cuando se realice dentro de la ley. De vez en cuando surgen rumores de que una figura política poderosa es un engendro de Bhaal (consulta la página 159). Estas afirmaciones casi siempre resultan ser campañas de difamación sin fundamento real aunque, en algunos casos, tales declaraciones han puesto al personaje correspondiente bajo el escrutinio público.

Para conocer más detalles sobre los Tres Muertos, consulta "Peligros en Puerta de Baldur" (página 170).

TYMORA

Los seguidores de la diosa de la buena suerte mantienen su templo en la Alta Ciudad. Dada la cantidad de personas en Puerta de Baldur que confían en la fortuna para sobrevivir cada día, sus seguidores no dejan de aumentar. Hasta los criminales de cruel corazón recurren a Tymora para tener suerte, esperando que la diosa reconozca su descaro y audacia. Los malhechores que trabajan fuera del Gremio tocan sus sombreros ante la Dama Fortuna antes de empezar un trabajo.

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

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

UMBERLEE

Ninguna ciudad tan dependiente del mar como Puerta de Baldur podría prescindir de un templo a Umberlee. Los pescadores rezan a la Reina de las Profundidades por una buena mar para ejercer su oficio, y los marineros piden la misericordia de Umberlee antes de embarcarse en sus viajes.

También los contrabandistas le rinden homenaje. Una gran cantidad de comercio ilegal pasa por el puerto en pequeñas embarcaciones en las noches sin luna y los contrabandistas, particularmente los de bestias peligrosas y almas secuestradas, tiran algunas monedas al agua cuando entran en el puerto para apaciguar a Umberlee.

Los adeptos de la diosa trabajan en la Casa de la Reina del Agua, una magnífica edificación en los muelles de la ciudad. Otorgan bendiciones a los marineros e identifican reliquias extraídas de las profundidades. Cuando Umberlee resulta ofendida por la retirada de un objeto del mar, expresa su disgusto al clero enviándoles presagios, instando a los sacerdotes a aconsejar al buscador que devuelva el elemento saqueado a las profundidades de inmediato... o que asuma las consecuencias.

YELMO

En una ciudad tan peligrosa como Puerta de Baldur, el Vigilante recibe muchas plegarias. Miembros de la Guardia y el Puño Ardiente, mercenarios, guardaespaldas y los temerosos suplican la protección de Yelmo en su santuario, el Escudo Vigilante, ubicado en la Alta Ciudad. Los patricios que se ven a sí mismos como protectores de la gente corriente también rezan a Yelmo para que los guíe.

La Orden del Guantelete, una facción de alineamiento bueno dedicada a Yelmo, patrocina silenciosamente a los que se toman la justicia por su mano por toda Puerta de Baldur. Estos autoproclamados "protectores de los inocentes" dejan el símbolo sagrado de Yelmo en los cuerpos de los delincuentes muertos, o grabado sobre la piel de los vivos que dejan en la puerta del Puño Ardiente.



ZOLTAN BORDOS

LOS ASESINOS SERVIDORES DE LOS TRES MUERTOS ARRINCONAN A SUS
PRESAS CERCA DE LA ESTATUA DE MINSC Y BUBÚ.



KEENE “NUEVE DEDOS”

Humanoide Mediano (humano), neutral

Clase de Armadura: 15 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 84 (13d8 + 26)

Velocidad: 30 pies

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, Engaño +5, Intimidación +5, Juego de Manos +10, Percepción +6, Perspicacia +6, Sigilo +10

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: común, jerga de ladrones

Desafío: 5 (1.800 PX)

Acción Astuta. En cada uno de sus turnos en combate, Nueve Dedos puede usar una acción adicional para realizar la acción de Correr, Destrabarse o Escondarse.

Lanzamiento de daga. Nueve Dedos añade el doble de su bonificador por competencia al daño que inflige con ataques a distancia realizados con dagas (ya incluido en sus ataques).

ACCIONES

Ataque múltiple. Nueve Dedos ataca tres veces con sus dagas.

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +7 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d4 + 4) de daño perforante, más 6 de daño perforante si es un ataque a distancia.

REACCIONES

Esquiva asombrosa. Nueve Dedos reduce a la mitad el daño sufrido de un ataque con éxito, pero debe poder ver al atacante.

PELIGROS EN PUERTA DE BALDUR

El crimen es una fuerza poderosa en la ciudad. Criaturas terribles cazan entre las calles empedradas, y el culto a las deidades malvadas no deja de crecer.

EL GREMIO

La organización conocida simplemente como el Gremio acoge en su seno a rateros, usureros, asesinos, matones, estafadores, ladrones de tumbas, ladrones de viviendas y cualquier otro tipo de delincuente de la ciudad. El Gremio opera bajo las mismas narices de la Guardia y el Puño Ardiente, cometiendo hábilmente y en silencio sus actividades ilícitas.

Cada barrio de la ciudad está bajo el control de uno o más capos: jefes del crimen que responden ante la dirección del Gremio. Estos capos se caracterizan como criminales de élite, adoptando a menudo apodos pegadizos y vestimentas singularmente ostentosas. Decenas de delincuentes comunes trabajan a las órdenes de cada jefe, y los miembros más competentes y despiadados van ascendiendo a posiciones más privilegiadas.

Algunos capos se mantienen estrictamente en las sombras, pero otros operan más abiertamente. De hecho, en la Ciudad Exterior es habitual que sus residentes conozcan al jefe local. Un capo puede recibir solicitudes de ayuda de los ciudadanos, como peticiones de préstamos o de ocuparse de delitos no autorizados, como los de un vecino ladrón. Un jefe registra estos favores y deudas, invocándolos cuando le conviene, normalmente con intereses.

Existen rivalidades entre los capos, y sus fronteras territoriales cambian constantemente. Mientras estas disputas internas no perturben los negocios del Gremio ni llamen la atención de las autoridades, nadie interfiere. Rumores recientes afirman que un jefe de la Ciudad Exterior conocido como “Envarado” está cobrándose todos sus favores para trasladarse a una zona de la Baja Ciudad. Cruzar la muralla es más arriesgado que las maniobras de poder habituales, y quienes son conscientes de ello prevén que el conflicto resultante será sangriento.

Las operaciones del Gremio en la Ciudad Exterior se centran en el contrabando y los juegos de azar. También se producen algunos delitos violentos y robos, pero los residentes de dicha zona son normalmente demasiado pobres para llamar la atención del Gremio. Sin embargo, los viajeros y visitantes son víctimas de rateros, atracos y asaltos. Como el Puño Ardiente rara vez llega a este distrito, el Gremio ha trabajado impunemente durante mucho tiempo. No obstante, en los últimos años han aumentado las intromisiones de vigilantes y aventureros contratados.

La Baja Ciudad es el corazón de las operaciones del Gremio. Aquí los lugareños tienen suficiente dinero como para que los robos y los “planes de protección” valgan la pena, y el Puño Ardiente está demasiado repartido para abordar cada caso de delitos menores. Las operaciones del Gremio también abarcan numerosas empresas comerciales, como casas de apuestas, peleas de animales, carreras y torneos de lucha. Sus traficantes también controlan rutas a otros distritos, y las usan para llevar personas y contrabando a cambio de una tarifa. Quienes se oponen al Gremio (generalmente acudiendo al Puño Ardiente), acaban sufriendo represalias sobre ellos y sus vecinos. Esto hace que la mayoría de las personas tengan miedo de denunciar delitos y presionen a sus vecinos para que también se mantengan callados.

En la Alta Ciudad el Gremio se dedica al robo, la extorsión, el chantaje y los timos. Los patricios podrían incluso contratar miembros del Gremio para obtener (o sembrar) información sobre sus rivales, involucrándolo así en la política de la Alta Ciudad.

Solo los criminales más hábiles se atreven a robar en mansiones patricias, pero los miembros de menor rango de la operación de un capo a menudo trabajan como rateros o intentan estafar a los residentes del distrito. Aquí, la Guardia vigila celosamente las actividades del Gremio y va a por cualquiera que amenace la paz. Sin embargo, algunos capos pueden llegar a un acuerdo con los vigilantes, ofreciendo sobornos para que los oficiales de la Guardia miren para otro lado. Todos los meses el capo hace su pago a la Guardia y elige una nueva contraseña: los miembros del Gremio atrapados por los agentes pronuncian dicha contraseña para evitar el arresto. Los capos rivales y los delincuentes no afiliados que pretenden trabajar en la Alta Ciudad pagan bien por la contraseña del mes, aunque los miembros del Gremio han aprendido que vender información implica un castigo severo.

KEENE "NUEVE DEDOS"

La actual líder del gremio, **Keene "Nueve Dedos"** (mira el perfil adjunto), desprecia las prendas llamativas y la magia de ilusionismo. Se muestra al mundo tal y como es: una mujer sencilla de edad y constitución medianas. Su apariencia corriente ha demostrado ser su mayor activo como ladrona, ya que sus víctimas tienen problemas para reconocerla incluso cuando vuelven a verla cara a cara. El liderazgo de Keene a lo largo de los años le ha valido una reputación de reflexivo pragmatismo. Busca venganza por las afrentas contra el Gremio cuando resulta necesario... es decir, siempre que hacerlo salga rentable. Sus métodos son despiadados cuando procede y es tan temida como respetada.

Keene se ha vuelto cada vez más intolerante hacia la populosa marea que se ha vuelto contra su organización. Si bien los agitadores ocasionales siempre han dificultado los negocios criminales, el crecimiento de patrullas organizadas y justicieros está interfiriendo con las operaciones del Gremio. Después de que un ataque cuidadosamente coordinado contra la hacienda de un patricio se desmoronara cuando uno de estos justicieros alertó torpemente a los guardias de la propiedad, Keene abrió la temporada de caza de bienhechores de todo pelaje.

LOS TRES MUERTOS

Las conspiraciones patricias y los planes de los agentes del Gremio copan los chismes y susurros de Puerta de Baldur. Sin embargo, en toda la ciudad no hay nombres tan sinónimo de actos infames como los de los Tres Muertos. Los semidioses Perdición, Bhaal y Myrkul caminan entre los mortales, buscando personalmente seguidores para su causa. Se rumorea que más de una vez el trío ha llegado incluso a recorrer las calles de Puerta de Baldur.

Viles patricios susurran oraciones a Perdición cuando buscan obtener poder a través de la coerción, la intimidación y la enérgica ejecución de la ley. Los líderes de bandas, mercenarios malvados y otros individuos que confían en el miedo y el dominio también rinden tributo a Perdición. Aquellos que quieren evocar la dominación y la crueldad prefieren usar guantes negros: un guiño al símbolo sagrado de esta deidad.

Myrkul demanda seguidores entre quienes desean aprender de los muertos o controlarlos. Aquellos que saquean tumbas en busca de conocimiento perdido, lúgubres emprendedores que ven sentido comercial en los sirvientes

muertos vivos, e incluso nigromantes pragmáticos que buscan extraer secretos de los ricos fallecidos del Cementerio del Acanalado: todos susurran oraciones a Myrkul. La base de poder de Myrkul es la más pequeña de los Tres Muertos. Los residentes de Puerta de Baldur rara vez temen a la muerte por vejez; una sombría consecuencia de vivir en una urbe tan peligrosa. Como consecuencia, hay pocos ancianos desesperados que busquen la bendición del Señor de los Huesos. Sin embargo, aquellos que lo hacen tienden a ser tan reservados como ricos, lo que significa que aunque los adoradores de Myrkul sean escasos en número, poseen muchos más recursos de lo que se cree.

Desde el momento en que Sarevok, el engendro de Bhaal, planeó iniciar una guerra entre Puerta de Baldur y Amn como vía para reclamar el poder del dios, la ciudad se ha vuelto más consciente de los hijos del Señor del Asesinato. Puerta de Baldur conserva un sombrío atractivo para la progenie de Bhaal, ya sea por alguna infame influencia de la ciudad misma o simplemente a causa de la persistente reputación de Sarevok.

Al mismo tiempo, la adoración a Bhaal resulta imperceptiblemente popular en Puerta de Baldur. Pocos admiten abiertamente la devoción por el Señor del Asesinato, pero existe la sospecha implícita de que cualquiera que se beneficie de una muerte violenta siente cierto respeto por él.

CAPOS DEL GREMIO DESTACADOS

Todas las operaciones del Gremio son supervisadas por capos, y algunos se describen a continuación.

Behnie Goblin. La mayoría se sorprende al descubrir que Behnie Goblin no se parece en nada a su nombre ni a su monstruosa reputación, ya que el capo de Cumbreflorida es un caballero alto y de pulcro aspecto de poco más de treinta años. El nombre proviene de su feroz ego, su salvaje ira y una propensión a arrancar a mordiscos los dedos de quienes le decepcionan. Sin embargo, detrás de su crueldad, Behnie Goblin tiene buen ojo, lo que lo convierte tanto a él como a sus falsificadores en la mejor fuente de pases de la Guardia ilegales (para ir a la Alta Ciudad), permisos de visitante y permisos de atraque de toda la urbe.

Envarado. El capo de las Canciones Gemelas dirige uno de los mejores negocios de contrabando de la ciudad, introduciendo mercancías a la ciudad a través del río Chionthar y la Colina del Halcón de Polvo. El septuagenario afirma haber sido atacado por la infame (y dudosamente real) Vieja Cholms, una tortuga gigante que, según los rumores, duerme en el fondo del Puerto Gris. Para probar su historia, Envarado utiliza un viejo remo astillado de transbordador como muleta. Últimamente, el capo está amargado con su posición, pues cree que merece un territorio que esté verdaderamente dentro de Puerta de Baldur. Está planeando un ataque contra Brampton: el destino de gran parte de su contrabando y el territorio de su exmujer, la Niñita Diamante.

La Dama del Whisky. Pocos saben que el último heredero auténtico de la familia patricia Raddle murió hace varios años. A pesar de ello, "la viuda Raddle" sigue organizando lujosos eventos sociales en su mansión, aunque nunca asiste personalmente. En cambio, una supuesta pariente da la bienvenida a los invitados, entreteniéndolos con un ingenio agudo, licor fuerte, chismes de la alta sociedad y oportunidades políticas de dudosa legalidad. Sin embargo, nadie parece conocer el nombre de esta anfitriona, una metedura de pata que nadie admitiría jamás. Como consecuencia, la capo del Gremio del barrio Palacio, muy políticamente activa, es conocida solamente como la Dama del Whisky.



El homicidio y el asesinato apuntalan muchas conspiraciones de la ciudad, ya sea debido a sicarios bien remunerados contratados por patricios o a asesinatos oportunistas cometidos por fanáticos de la Ciudad Exterior. Estos fieles sedientos de sangre rara vez se reúnen en grupo, pero suelen marcarse haciéndose un corte en el pulgar; así derraman su sangre en nombre de Bhaal al tiempo que crean una señal sutil que los identifica entre sus aliados. A pesar de esta adoración descentralizada del Señor del Asesinato, algunos creen que existe un templo a Bhaal cerca de la ciudad (o debajo), posiblemente en una antigua cámara debajo de las alcantarillas o excavada en la Colina del Halcón de Polvo. Se rumorea que once cristales rojos de la pared de este templo se vuelven más brillantes con cada asesinato cometido, reuniendo poder para Bhaal o uno de sus futuros elegidos. Algunos afirman que el propio dios visita regularmente el templo, y que su presencia contribuye a la alta tasa de asesinatos de la ciudad.

Aunque los Tres Muertos ocupan un lugar destacado en los temores de los baldureños, en este momento sus fes solo han enraizado muy superficialmente en la ciudad, ya que sus seguidores se han preocupado más de incitar miedo que de expandir su fe. Como resultado, sus números siguen siendo relativamente bajos. Sin embargo, sus siniestras reputaciones superan su influencia real, ya que los chismes se propagan rápidamente cada vez que aparecen los amenazantes símbolos de las deidades pintados en las paredes o que el Puño Ardiente reprime a fanáticos demasiado entusiastas. A pesar del temor del público y la resistencia de las fuerzas de la ley, las sectas de los Tres Muertos persisten, lo que hace que muchos se pregunten con pesimismo por qué los siervos de Perdición, Bhaal y Myrkul están tan interesados en Puerta de Baldur.

ASESINATO

El chantaje y el robo proporcionan cuantiosos beneficios, pero el asesinato es la herramienta favorita de los ambiciosos. El asesinato silencia a los testigos, elimina a los enemigos y despeja el camino hacia el poder. A los sicarios nunca les falta trabajo en Puerta de Baldur.

En la Ciudad Exterior el asesinato es prácticamente una forma de vida. Sin la Guardia ni el Puño Ardiente para cuidar a los residentes, los delincuentes campan a sus anchas por el extenso distrito. Los criminales recurren al homicidio para mantener el orden entre sus filas y eliminar las amenazas a su organización. Las llamadas “calles del fiambre” albergan los cuerpos de los muertos, tirados por sus asesinos en montones a lo largo de la vía. Los vecinos más desesperados de la Ciudad Exterior merodean por las calles del fiambre con la esperanza de encontrar una pieza de cobre perdida o una bota que se pueda empeñar. Arrancan los dientes de los cadáveres, les cortan aquellos cabellos que podrían reportar alguna moneda y, a veces, si se hace caso a los rumores, les cortan carne para contener el hambre. Es probable que los recientes informes de actividad gul en la Ciudad Exterior tengan su origen en estas calles del fiambre.

En la Baja Ciudad el asesinato es menos habitual, pero sigue siendo una amenaza. Los residentes más veteranos saben que es mejor viajar en grupos después del anochecer. Aquellos que buscan ganarse algún dinero a veces esperan fuera de las tabernas para alquilarse como acompañantes a los clientes borrachos. Al fin y al cabo, siempre que contratan a alguien de confianza para vigilar su vuelta a casa, los juerguistas pueden quedarse tan tarde como deseen y llegar al hogar sanos y salvos.

La mayoría de los asesinatos producidos en la Baja Ciudad tienen alguna motivación de por medio: un comerciante encontrado con la garganta cortada y los bolsillos vacíos, un hombre asesinado para que su esposa pueda casarse con su joven amante, el tiránico empresario apuñalado por un subordinado desesperado... Los residentes comprenden estos crímenes; lo que asusta a los habitantes son los asesinatos sin sentido: un hombre hallado hecho pedazos con los bolsillos aún llenos de oro, una mujer asesinada tan brutalmente que su afligido esposo es enviado al manicomio, el dueño de un negocio que repentinamente liquida a su fiel empleado... Estos son los crímenes que causan pánico y dan a luz rumores horribles.

Algunos plebeyos afirman que hay algo en la propia ciudad que despierta la violencia de sus habitantes. Una teoría popular es que los espíritus de los crueles piratas que una vez navegaron estos puertos sigue influyendo en Puerta de Baldur. Otra es que el espíritu de un asesino en serie ejecutado hace mucho tiempo, Alhasval Drenz, el Silbador de Fuerte Ápice, todavía ronda por la ciudad, poseyendo a inocentes para continuar su inigualable ola de crímenes. Esta aventura plantea una tercera posibilidad: que la presencia del *Escudo del Señor Oculto* alimente la avaricia y las ambiciones de la gente malvada de Puerta de Baldur. Este objeto mágico se encuentra en una cripta bajo Villa Vanthampur (consulta el capítulo 1) y tiene un diablo atrapado en su interior (tienes su descripción en la página 223). La tasa de asesinatos podría caer repentinamente si se saca el escudo de la ciudad.

No está claro si el incremento en la fe de Bhaal en Puerta de Baldur se debe a la frecuencia de los asesinatos o es a la inversa. El Puño Ardiente sospecha que un grupo de adoradores de Bhaal está detrás de una reciente serie de homicidios similares: las víctimas fueron apuñaladas hasta la muerte y su propia sangre goteó como una corona alrededor de sus cabezas. Las investigaciones del Puño aún no han dado lugar a ningún arresto, pero los oficiales creen que los asesinos son plebeyos con vidas aparentemente irrelevantes que ocultarían su verdadera naturaleza sedienta de sangre.

En la Alta Ciudad el asesinato tiene consecuencias. Aquí los atracos y los delitos de oportunidad son raros. La Guardia mantiene a los residentes del distrito a salvo de la chusma y los criminales, así que la mayor amenaza para los patricios son otros patricios.

El soborno y el chantaje pueden garantizar votos o cambiar una lealtad temporalmente, pero el asesinato altera permanentemente la composición del Parlamento de los Pares. Varios asesinos de élite solo se encargan de objetivos políticos. La Guardia no se esfuerza mucho en localizar a sicarios expertos, sabiendo que es probable que arrestar a uno implique descubrir a todo un grupo de poderosos patricios; meter a un asesino entre rejas no compensa la ira que recaería sobre la Guardia.

LUGARES DE INTERÉS DE LA CIUDAD

Puerta de Baldur se divide actualmente en tres distritos: la rica Alta Ciudad en las colinas sobre los muelles, la bulliciosa Baja Ciudad alrededor del puerto y la anárquica Ciudad Exterior, que incluye todos los barrios extramuros de la ciudad. Independientemente de qué distrito se visite, ciertas características son imposibles de ignorar, como el oleaje de Puerto Gris, las sombras de la Colina del Halcón de Polvo o los portones responsables del nombre de la ciudad.

Los lugares destacables están señalados en el mapa grande de la ciudad (páginas 172–173), que muestra la totalidad de Puerta de Baldur y sus alrededores inmediatos.

LAS PUERTAS

Nueve portones separan los distritos de Puerta de Baldur, proporcionando los únicos puntos de entrada para ir de la Alta Ciudad a la Baja Ciudad, o de la ciudad amurallada propiamente dicha a la Ciudad Exterior y al ancho mundo más allá. A menudo los baldureños se describen a sí mismos según la puerta más cercana a sus hogares, especialmente si no desean revelar a una audiencia potencialmente hostil su pertenencia a una cofradía o familia. Términos como "portagondeno" y "portadragontino" se entienden ampliamente como identidades de vecindario, y también como una forma de eludir vínculos más problemáticos.

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

Toda persona que entre en la ciudad debe pagar un peaje nominal de 5 pc. Si bien es una suma pequeña, asegura que los verdaderamente desamparados permanecen fuera, relegados a los barrios bajos de la Ciudad Exterior. Los mendigos y los refugiados se apiñan en la periferia de estas zonas marginales, generalmente 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 expulsen por molestar a viajeros más pudientes.

Cuando la ciudad no está cerrada, los comerciantes atraviesan las puertas externas desde la mañana hasta la noche, mientras que los vendedores ambulantes, los transportistas y los sirvientes fluyen en corrientes igual de rápidas por los portones interiores. Los recaudadores de peaje trabajan de manera rápida pero metódica inspeccionando los productos comerciales entrantes y salientes, asegurando que el comercio fluya sin problemas y que la ciudad obtenga su parte en cada paso.

Las puertas de la ciudad se cierran por la noche. Al ocaso, la Guardia desaloja de la Alta Ciudad a todos los no patricios que no posean una librea de patricio, una carta de permiso o un pase expedido por la Guardia. La aplicación de esta regla es uno de los medios que refuerza el esnobismo de la Alta Ciudad sobre los demás distritos. Más de un comerciante de la Baja Ciudad que visitaba un restaurante o teatro de la Alta Ciudad a punto de anochecer fue avergonzado por un miembro de la Guardia avisando pública y ruidosamente de que las puertas estaban a punto de cerrarse. Y aunque ser visto corriendo hacia ellas es evidentemente bochornoso, ser atrapado y escoltado resultaría mucho más violento, con consecuencias tanto para el orgullo como para la salud.

Se supone que el cierre nocturno de los portones mantiene a salvo a los patricios. Clausurar la Alta Ciudad empuja el crimen callejero hacia barrios más pobres, o directamente fuera de la metrópoli. En la Alta Ciudad los patricios pueden caminar por callejones sin apenas temor, pero los distritos más allá de sus calles bien iluminadas y puertas vigiladas se vuelven mucho más peligrosos después del ocaso.

PUERTO GRIS

Puerto Gris, uno de los embarcaderos más grandes y profundos de la costa occidental de Faerûn, es también uno de los más activos. La independencia de la ciudad y el liberalismo generalizado en cuanto a los tipos de bienes y personas que fluyen a través de su puerto (siempre y cuando el gobierno

obtenga su parte), hace que este se llene tanto de capitanes íntegros comerciando con honestidad como de tripulaciones piratas buscando traficar con sus mercancías. También hay muchos marineros viviendo cerca, en la Baja Ciudad.

La característica más llamativa del puerto es su maquinaria: docenas de enormes grúas e innumerables palas mecánicas y carretillas de mercancías que aceleran drásticamente el proceso de carga y descarga. Aunque diseñadas por la Iglesia de Gond, estas maravillas están dirigidas por la Dotación del Puerto, la cofradía más poderosa de la ciudad gracias a la capacidad de los trabajadores portuarios para anular la actividad económica de la ciudad con una huelga. El encargado de todo el asunto es el práctico de puerto Darus Kelinoth, un noble humano legal neutral que dirige las operaciones y los impuestos del puerto desde un pequeño edificio de ladrillo muy fortificado y bien alejado de otras estructuras.

El puerto en sí es una maraña de embarcaderos, muelles flotantes y fondeaderos, desde el enorme embarcadero de la Pasarela del Carguero que se ocupa de las barcas más pesadas, a los atracaderos más corrientes de Árbol del Norte o Muelle Colectivo. La caótica Flotilla, que en realidad no está junto a la costa, es la opción de atracadero a largo plazo más barata de la ciudad, pues los barcos pueden amontonarse alrededor de las boyas de anclaje comunes. En ella, algunas casas flotantes llevan generaciones sin moverse. Una división especial del Puño Ardiente llamada la Olse Gris patrulla el puerto; sin embargo, no es ningún secreto que los muelles más caros son más seguros que las opciones económicas. Se sabe que en el Puerto Gris han desaparecido marineros e incluso barcos enteros, y aunque algunos suponen que tales desapariciones son cosa de piratas locales con base en la costa, otros hablan de la Vieja Cholms, una misteriosa bestia marina capaz de arrastrar barcos al oscuro fondo del río.

COLINA DEL HALCÓN DE POLVO

Al este de la ciudad, muy por encima de los barrios marginales y las posadas de precio reducido que se extienden a lo largo de la ruta comercial, se eleva la escarpada y amarillenta roca granítica de la Colina del Halcón de Polvo. Esta colina rodeada de acantilados es uno de los últimos refugios conocidos del halcón de polvo del Chionthar (usa el perfil del halcón), una rapaz común en el pasado cuya población disminuyó precipitadamente durante el siglo pasado, cuando los conflictos regionales y el crecimiento de los barrios marginales fuera de Puerta de Baldur devoraron su hábitat.

La leyenda local dice que el halcón de polvo era el ave de caza que más gustaba a Balduran, y que la población del Chionthar descende de los que poseía. Cuando los duques de Puerta de Baldur se dieron cuenta de que la rapaz estaba al borde de la extinción, declararon que la colina (incluyendo los nidos del acantilado y sus terrenos de caza), quedaba fuera del alcance de los cazadores sin licencia. Pero a pesar de las cercas y los acantilados que acordonan la mayor parte de la colina, siguen abundando los intrusos, pues la demanda de halcones de polvo para cazar ha explotado entre los ricos.

A muchos de la Ciudad Exterior les molesta que la colina se haya convertido en un coto privado. Como consecuencia de este edicto, se despejaron varios campamentos y chabolas, y sus habitantes lo perdieron todo. Los indigentes están resentidos con los patricios por estar dispuestos a gastar dinero en proporcionar un hogar a los halcones, pero no a ellos. Otros están molestos con los guardias del Puño Ardiente, que les impiden poner trampas en la colina.

Los fibrosos conejos y las escuálidas codornices resultaban un pobre alimento, pero eran comida al fin y al cabo, y ahora muchos cazadores no tienen nada que llevarse a la boca.

Algunos rumores afirman que hay hombres lobo guareciéndose en las cuevas marinas bajo la Colina del Halcón de Polvo, haciéndose pasar por contrabandistas corrientes (o animales corrientes), mientras conspiran contra la ciudad. Cada vez que un horrible asesinato se apodera de la imaginación de los baldureños, en seguida sale alguien a apuntar que habrá sido cosa de los hombres lobo de la colina.

ALTA CIUDAD

La Alta Ciudad, hogar de la aristocracia patricia 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 entre las calles que son como joyas escondidas. Las flores crecen a lo largo de las calles bordeadas de árboles, anulando cualquier aroma perdido que se escape de los barrios menos afortunados de abajo. Sedas y terciopelos, trenzas doradas y visones, diamantes transparentes y perlas luminosas son ocurrencias comunes en la Alta Ciudad que raramente se vislumbran en otros lugares, excepto como imitaciones baratas.

Todo en la Alta Ciudad exuda privilegio y riqueza. Hay luces mágicas iluminando las limpias calles, algunas con encantamientos que bloquean la niebla del río. La mayoría de los principales templos de la ciudad se encuentran en este distrito, evidencia flagrante de cómo las religiones valoran a la élite adinerada de la ciudad por encima de las congregaciones con bolsillos menos profundos. Las mejores tiendas de vinos, talleres y joyeros se encuentran en la Alta

Ciudad, donde el ritual nocturno de la Guardia de expulsión de todos los no residentes refuerza su aire de lujosa exclusividad. Aquellos que no tengan pases emitidos por la Guardia o un aval patricio deben marcharse al anochecer, sin excepción.

Los residentes de la Alta Ciudad sienten una gran presión por guardar las apariencias, y mantendrán cuidadosamente la fachada de su mansión incluso a costa de empeñar todo cuanto 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, testigos de la buena vida que se dan aquellos ante sus ojos sin poder catar nada más que las migajas. La Guardia no tiene piedad a la hora de echar a mendigos y descontentos de las puertas, donde un peaje de entrada solicitado de manera errática a los no residentes y aquellos sin pases de la Guardia o escolta, impide eficazmente que los pobres pisen este distrito. Así que un patricio atrapado fuera de la Alta Ciudad después del anochecer corre un riesgo elevado de robo, paliza o algo peor.

PUERTAS

El Viejo Muro, construido a instancias de Balduran hace siglos, rodea la Alta Ciudad. Seis portones lo atraviesan, canalizando los visitantes y el comercio del distrito. Para entrar en la Alta Ciudad hay que ser un patricio, poseer una carta o librea de uno, mostrar un pase de la Guardia expedido para los residentes de la Alta Ciudad o concedido a sus escasas posadas para uso de los huéspedes, o pagar un peaje de entrada. Los pases y los peajes solo se aceptan en la Puerta de la Ciudadela, la Puerta de Baldur y la



ENCUENTROS ALEATORIOS EN LA ALTA CIUDAD

d20	Encuentro
1-6	Ninguno
7-10	Interacción inofensiva (tira en la tabla A)
11-16	Residentes (tira en la tabla B)
17-20	Amenaza (tira en la tabla C)

TABLA A: INTERACCIONES INOFENSIVAS EN LA ALTA CIUDAD

d12	Interacción
1	Una pálida doncella con la librea de la Casa Bormul se tropieza con el grupo, susurra "nada de marisco" y se desmaya.
2	Un sonriente ayuda de cámara mira al grupo, se acerca y hace entrega de un elegante sobre carmesí: una invitación a una reunión en la Casa Eomane.
3	Una sacerdotisa de Gond de rápido discurso y ojos muy abiertos se lamenta de que un ladrón robara sus diseños para un "reloj de bolsillo". Describe al ladrón como un hombre alto, perfumado, vestido de negro y con una bufanda roja.
4	Una parlanchina desconocida, Ellyn Harbreeze, invita al grupo a tomar el té en la panadería Harbreeze, ansiosa por cotillear con ellos.
5	Un comerciante que regala muestras de sus productos ofrece a cada miembro del grupo un puro gratis.
6	Un artista callejero se ofrece a dibujar a uno de los personajes por la modesta tarifa de 3 piezas de cobre. El dibujo no es especialmente bueno.
7	Un sacerdote de Tymora se acerca al grupo, ofreciéndoles una pequeña suma por ayudar a hacer una buena obra en el Salón de la Dama para una familia pobre.
8	A los oídos del grupo llegan susurros siniestros y sin origen aparente. Los murmullos conducen a la casa Hhune.
9	El mago Lorroakan se acerca al grupo para ofrecer una paga y la impermeabilización de su ropa si le ayudan a limpiar los desordenados pisos superiores de la Torre de Ramazith.
10	Yvandre Rillyn pregunta a un miembro del grupo si de verdad sabe usar algún arma distintiva que lleve. Si es así, les pide que sean maestros invitados en la Escuela Rillyn.
11	Un personaje al azar resulta golpeado por una cometa. La vuela un jovencito que pertenece a una familia patricia adinerada. Uno de los nueve guardaespaldas del niño comprueba que el personaje se encuentra bien.
12	Un extraño comerciante dice saber exactamente lo que necesita el grupo, y lleva a los personajes a la Bodega Baja para mostrarles una selección de artículos interesantes, pero sospechosos.

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

Puerta del Dragón Negro. Llamada así por la cabeza de dragón que un caballero victorioso colgó sobre su arco hace tiempo, la Puerta del Dragón Negro mira hacia la ruta en dirección norte que se dirige a la lejana Waterdeep. La cabeza del dragón original ya no está, pero un repuesto de piedra parece gruñir sobre el arco

TABLA B: RESIDENTES DE LA ALTA CIUDAD

d10	Residentes
1	2d4 guardias de la Guardia que exigen ver los permisos de paso de los extraños
2	1d4 acólitos de Gond o Tymora
3	2d6 sirvientes patricios (plebeyos) haciendo encargos
4	1 patricio (noble humano) y 6 guardaespaldas personales (veteranos)
5	1d4 + 1 jóvenes patricios que se lo tienen muy creído (humanos nobles), cada uno con un guardaespaldas personal (matón)
6	1d6 dignatarios visitantes (nobles) y 2d4 guardias
7	1d4 mensajeros del Salón Alto (batidores)
8	2d4 artistas (plebeyos)
9	1 oficial del Puño Ardiente (caballero) y 2d4 soldados del Puño Ardiente (veteranos)
10	1d4 plebeyos que no deberían estar en la Alta Ciudad

TABLA C: AMENAZAS DE LA ALTA CIUDAD

d10	Amenaza
1	1d4 diablillos disfrazados de cuervos
2	1 gárgola al servicio del Gremio
3	1d6 ciempiés gigantes de las alcantarillas
4	1d4 conjuntos de armadura animada que escaparon de la Gran Casa de las Maravillas
5	1 gelatina ocre en un desagüe de alcantarilla
6	Cuadrilla de secuestradores de los Tres Muertos (consulta el apartado "Más encuentros con los Tres Muertos" en la página 28)
7	Cuadrilla de asesinos de los Tres Muertos (consulta el apartado "Más encuentros con los Tres Muertos" en la página 28)
8	1d4 doppelgangers
9	1 asesino en serie (asesino) buscado por la Guardia
10	2d4 atracadores kenkus conchabados con el Gremio

del portón. La leyenda local afirma que esta escultura escupirá ácido mágicamente a los atacantes si la ciudad es asediada alguna vez.

Puerta de la Ciudadela. La Puerta de la Ciudadela, única entrada a la fortaleza de la Guardia, se encuentra en la muralla de la Alta Ciudad que mira a tierra adentro. La Guardia mantiene una pequeña caballería, en apariencia para defensa y control de multitudes, pero principalmente dedicada a desfiles, escoltas de honor y otras funciones ceremoniales. Debido a esto, la Ciudadela posee el único establo intramuros de la ciudad.

Puertas patricias. Los cuatro portones conocidos colectivamente como puertas patricias (Puerta de Gond, Puerta Escumbros, Puerta de la Mansión y Puerta del Mar) son más pequeñas y, en general, no son accesibles al público en general. Fueron construidas después de levantar las murallas de la Baja Ciudad, y su objetivo era ofrecer a los patricios un acceso cómodo desde sus hogares a sus ocupaciones comerciales y viceversa. Financiadas individualmente por los patricios y con el objetivo adicional de mostrar su éxito personal, estas puertas están más ornamentadas y mejor protegidas que las públicas. Oficialmente nadie puede usarlas sin llevar la librea de un patricio o un permiso, aunque persisten los rumores de que los capos del Gremio y los sirvientes veteranos del

personal de varios patricios saben exactamente a qué guardias deben dirigirse. El obvio doble rasero en estos portones es una irritación constante para los residentes de la Baja Ciudad, obligados a recorrer rutas más largas a través de las puertas públicas porque no pueden usar las de sus propios vecindarios.

BARRIOS

Si bien la mayoría de los forasteros solo ven lujo desenfrenado en las calles de la Alta Ciudad, los residentes del distrito perciben un amplio espectro de estilos y estatus. Tanto la riqueza y el gusto como la ubicación sirven para dividir la Alta Ciudad en varios vecindarios distintos.

El Ancho. El mercado principal y el mayor espacio cívico en Puerta de Baldur es el Ancho, donde los mercaderes instalan sus puestos y venden sus productos todos los días al amanecer. La música callejera y las actuaciones ruidosas están prohibidas, y todas las noches los vendedores que no son residentes de la Alta Ciudad deben recoger y marcharse. El Ancho está abarrotado durante el día y desolado por la noche, excepto en los días festivos y cuando se dan grandes celebraciones.

Calles de la Ciudadela. La parte norte de la Alta Ciudad está dominada por la Ciudadela de la Guardia, donde esta lleva a cabo los entrenamientos del personal, mantiene sus cuarteles y establo y se ocupa de una cárcel con varias celdas. Más allá de la Ciudadela este vecindario incluye muchas tiendas y residencias relativamente modestas, aunque todavía magníficas, que pertenecen a los pocos residentes no patricios de la Alta Ciudad.

Palaciego. Las residencias más grandiosas se encuentran en la zona oeste de la Alta Ciudad. La mayoría de miembros del Parlamento de los Pares vive aquí, al igual que las antiguas y orgullosas familias cuyos linajes pueden rastrearse hasta los días de Balduran. Jardines colgantes, patios con fuentes y vergeles privados decoran muchas de estas elegantes moradas.

Templos. Grandes catedrales y santuarios perfilan el horizonte de este vecindario central, siendo el templo más destacado la Gran Casa de las Maravillas de Gond. Sacerdotes con galas ceremoniales y feligreses vestidos para que se los vea conforman una estampa habitual en esta parte de la ciudad. Los peticionarios más humildes son raros, aunque algunos vienen insistentemente día tras día, pagando los correspondientes peajes con la esperanza de ser atendidos.

LUCES VERDES EN LA NIEBLA

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

Niebla. Una de las razones por las que los piratas encuentran atractivo Puerto Gris es la espesa niebla que envuelve el río, los muelles y la mayor parte de la Baja Ciudad. La persistente bruma facilita hacer negocios ilícitos o cometer asesinatos sin que nadie vea la "interacción" a través de un catalejo. A veces la niebla es arrastrada también hasta la Alta Ciudad, pero aquí resulta demasiado fina para ocultar delitos.

Luces verdes. Aquí, en Puerta de Baldur, los establecimientos permanentes cuelgan en el exterior linternas con paneles de vidrio verde, que encienden para indicar que están abiertos. En las noches de niebla estas linternas iluminan con una inquietante luz esmeralda las animadas tabernas, burdeles, salones de baile y salas de fiestas de la ciudad.

EL VIEJO MURO

La muralla original construida durante los tiempos de Balduran, que rodea la Alta Ciudad y la separa de la Baja, ocupa un lugar gigantesco en la historia y la imaginación de la ciudad. Como reliquia original de la primera frontera de la ciudad y, lo que es más importante para la vida cotidiana, como encarnación física de la división entre patricios y ciudadanos corrientes, el Viejo Muro simboliza mucho de cuanto los baldureños admiran y detestan de su ciudad.

La mayor parte del Viejo Muro fue reconstruido después de las revueltas producidas en los albores de la historia de la ciudad, y luego fue reforzado en cada período tumultuoso importante que sobrevino posteriormente en Puerta de Baldur. Cada impulso en su renovación supuso un conflicto entre los ingenieros de Gond que abogaban por nuevas técnicas y materiales de construcción y los conservadores patricios que luchaban por proteger la arquitectura original. Entretanto, los contrabandistas y los agentes del Gremio sobornaban a los equipos de construcción, alteraban los proyectos y metían mano en los planos a cada paso para alejar las intenciones de refuerzo de sus propios pasadizos secretos (o inducían a los constructores a crear corredores nuevos).

Tras siglos de tan poco fiable mantenimiento, el Viejo Muro sigue alzándose orgulloso y fuerte, pero solo exteriormente. La verdad es que multitud de agujeros secretos atraviesan la muralla... o, más frecuentemente, la sortean por debajo. El conocimiento de las ubicaciones de estos pasadizos secretos es guardado celosamente y los corredores se emplean con moderación, ya que el riesgo de que se descubran es demasiado grande como para usarlos de forma rutinaria. Sin embargo, si el Viejo Muro se pusiera a prueba de verdad, sus defensores lo encontrarían mucho menos impenetrable de lo que parece.

MANSIONES PATRICIAS

Las grandes haciendas de los patricios son la fuente de su orgullo y el núcleo de la alta sociedad. Una mansión se erige como prueba de que la familia estaba asentada en Puerta de Baldur cuando se levantó el Viejo Muro y de que su linaje ha permanecido próspero e intacto desde entonces. Incluso en las raras ocasiones en que una residencia patricia cambia de manos, generalmente el nuevo propietario hace todo lo posible para demostrar (o falsificar) alguna conexión, por tenue que sea, con el linaje del titular anterior.

La mayoría de las residencias patricias son mansiones adosadas en vez de palacetes independientes, ya que la Alta Ciudad siempre ha estado limitada por sus murallas, y hasta las familias más ricas están constreñidas a espacios reducidos. En general, las residencias patricias solo tienen pequeños jardines en el patio, y confían en elementos verticales, como árboles frutales a espaldera, rosas y glicinias emparradas y enredaderas dispuestas a lo largo de las paredes de la casa.

Debido al pasado histórico de las mansiones y a los pequeños espacios, la mayoría de ellas están llenas de reliquias y tesoros acumulados de generación en generación. Sin embargo, de vez en cuando la gran fachada de una mansión oculta la indigencia. Mantener las haciendas resulta caro, y las dinastías tienden a declinar. Aunque ningún patricio admitiría abiertamente que carece de dinero, muchos están buscando matrimonios con personas acaudaladas que puedan aportar afluencia de capital y ambición a sus linajes moribundos.

ATLAS DE LA ALTA CIUDAD

A pesar de sus calles bien vigiladas y sus casas decoradas, la Alta Ciudad alberga muchos secretos, algunos maravillosos y otros escandalosos. A continuación se describen en orden alfabético algunos de sus lugares más notables. Estas ubicaciones también están señaladas en el mapa de Puerta de Baldur (páginas 172–173).

EL ANCHO

Por ley, todas las transacciones comerciales que no se realicen en un establecimiento gravado y con licencia deben hacerse en el Ancho, el espacio cívico y mercado público más destacado de la ciudad. Todas las mañanas hay una afluencia de vendedores que instalan sus puestos y reciben mercancías de un pequeño ejército de porteadores. Cada puesta de sol, los vendedores vuelven a sacar los productos que no han vendido o pagan tarifas exorbitantes de depósito en el almacén.

En las horas entre el amanecer y el anochecer el Ancho alberga un mercado vibrante y concurrido donde adivinos y estafadores se sientan junto a vendedores de especias, pescado, pieles, perfumes y cualquier otro producto de lujo que se encuentre en el continente e incluso más allá. A pesar del gentío, el Ancho se encuentra bien regulado y la Guardia está atenta a los rateros. Los músicos callejeros están prohibidos bajo pena de fuertes multas y expulsión del mercado, por lo que el Ancho resulta más contenido que los caóticos mercados de la Ciudad Exterior. Sí abundan los artistas silenciosos, como los titiriteros y los expertos en juegos de manos.

Jedren Hiller, el alguacil del Ancho, es un **bandido humano legal** malvado que cada mañana asigna puestos de venta a los comerciantes. Los clientes habituales y los mercaderes que residen en la Alta Ciudad obtienen la mayoría de las ubicaciones buenas, mientras que los no tan asentados (o más tacaños con los sobornos para Hiller), obtienen lugares indeseables en los rincones menos transitados. La corrupción del alguacil es legendaria en Puerta de Baldur, pero pocos comerciantes ven alternativas a untarlo, especialmente porque las ganancias de un buen día superan ampliamente las pérdidas.

Estatua de Minsc y Bubú. El Ancho albergó durante años uno de los hitos más preciados de la ciudad: el Amado Explorador, una estatua de un poderoso guerrero con armadura de placas y alegre sonrisa acunando un hámster en las manos. Sin embargo, hace poco se reveló que la estatua eran Minsc, el héroe rashemí, y Bubú, su compañero “hámster gigante espacial en miniatura”, atrapados bajo los efectos de una magia petrificadora. Cuando esta fue disipada los héroes quedaron libres para recorrer el mundo una vez más, pero robaron al Ancho un poco de su encanto. Los comerciantes se quejaron ampliamente, y se encargó inmediatamente una estatua de repuesto de Minsc y Bubú que se colocó sobre el pedestal donde los héroes reales permanecieron durante años.

LA BODEGA BAJA

Debajo del Ancho hay un laberinto de cámaras de almacenaje, bodegas de cerveza y túneles cubiertos de telarañas conocido en su conjunto como la Bodega Baja. Los pasajes abovedados, muchos con verjas de hierro y cerraduras oxidadas, pero funcionales, conectan una sala empedrada con la siguiente. Algunos túneles ascienden hasta edificios al nivel de la calle, mientras que otros desembocan en rejillas y tapas de alcantarilla que dan al empedrado. Existen al

menos dos docenas de formas de entrar y salir de la Bodega Baja, aunque solo unas pocas son ampliamente conocidas, y algunas se mantienen deliberadamente en secreto.

La mayoría de los baldureños conocen la Bodega Baja por su fama de burdel y tugurio de mala muerte. La Guardia y el Puño Ardiente nunca la vigilan, dejando la tarea de mantenimiento del orden a una pandilla de duros enmascarados que se hacen llamar los Bodegueros. Esta ausencia casi total de la ley hace de la Bodega Baja un lugar de negocios popular entre individuos desagradables que de otra manera nunca se arriesgarían a que los pillaran en la Alta Ciudad. Sus “cuartos de satisfacciones” ofrecen juegos de azar, prostitución, drogas exóticas y peleas entre animales, como ratas de alcantarilla gigantes enfrentándose a arañas del tamaño de un perro. La mayoría de los ciudadanos corrientes que se aventuran a la Bodega Baja para experimentar cierta sensación de riesgo permanecen en estas zonas.

Sin embargo, quienes buscan peligros más serios suelen encontrarlos. Varios contrabandistas y comerciantes ilegales tienen aquí salas seguras fuertemente reforzadas, desde las que (con el permiso del Gremio) trafican con armas, disfraces ilegales, pases de la Guardia falsificados, venenos raros y otras mercancías. El acceso a estos distribuidores requiere la aprobación del Gremio o importantes sobornos a los Bodegueros.

Además de albergar negocios ilícitos, se rumorea que la Bodega Baja opera en gran parte de la Alta Ciudad. Sus túneles secretos serpentean bajo numerosas mansiones patricias, bancos, negocios e incluso el Salón Alto, desembocando a través de paredes falsas en bodegas y sótanos por todo el distrito. Se supone que algunas paredes son lo suficientemente delgadas como para que cualquier fisgón escuche todo tipo de planes sensibles y relaciones escandalosas.

Un hombre flaco y barbudo llamado Heltur Ribbond (apodado “Galones”), un **asesino humano** neutral malvado, dirige la Bodega Baja con una actitud melosa y demasiado afable y una amplia sonrisa que solo consigue que su rostro con cicatrices resulte aún más amenazante. Jamás le han visto perder los estribos, ni siquiera cuando lanza cuchillos y botellas con letal precisión a los invitados revoltosos. Se asume como dogma de fe que Galones debe de ser un capo u otro alto cargo dentro del Gremio.

CASA BORMUL

Situada en el barrio de Palaciego, Casa Bormul es una elegante mansión de tres pisos de granito amarillo y pizarra con rosas de color crema trepando por los muros de su jardín. La primavera pasada, un tío lejano vino para una visita de vacaciones trayendo una gran cantidad de equipaje. Los sirvientes de la casa actuaron de manera extraña durante su estancia, aunque los Bormul lo atribuyeron a un episodio de envenenamiento por marisco que afectó a muchos hogares esa primavera. Días después, el tío se fue dejando atrás algunas de sus curiosidades y los Bormul, que carecían de espacio para almacenar estos objetos no deseados en la mansión, los trasladaron a la cripta familiar bajo la casa. Allí yacen ahora, prácticamente olvidadas.

No mucho después, los residentes de los barrios marginales de la Ciudad Exterior empezaron a sufrir ataques brutales por parte de un asesino silencioso que llevaba una capa de patricio anticuada y desgastada. Muchos han vislumbreado a este pálido asesino, pero nadie ha podido enfrentarse a él o seguirle hasta su guarida, ya que parece fundirse con la niebla de la ciudad después de cada homicidio.

CASA EOMANE

Los cuatro hermanos Eomane son famosos en toda la Alta Ciudad por los escandalosos bailes de máscaras que se organizan en su mansión. A Nysene Eomane, una noble humana legal malvada, le gusta invitar a trepas con aspiraciones provenientes de otros distritos con la intención de atraparlos en sus fiestas. Al carecer de pases de la Guardia, los invitados de Nysene se enfrentan a una noche en las celdas de la Ciudadela (o un destino peor) si les pillan en la Alta Ciudad después del anochecer. Por tanto, no tienen más remedio que dejar que la anfitriona y sus amigos jueguen cruelmente con ellos, esperando poder huir al amanecer. Hasta el momento, ninguno de los juguetes de Nysene ha sufrido ningún daño real, pero sus juegos están volviéndose cada vez más audaces y violentos, y solo es cuestión de tiempo que alguien sufra un perjuicio grave.

Si bien los hermanos de Nysene, Dolandre, Rusorra y Trenteller, ven este comportamiento como vergonzoso e indigno de su posición, tampoco les importa tanto como para detenerla, ya que las víctimas son inferiores sociales cuyo bienestar no merece la interrupción de sus propias fiestas. También es probable que estén negándose a aceptar el verdadero alcance del sadismo de su hermana. Sin embargo, algunas religiones malvadas de la ciudad han empezado a tomar nota de los juegos de Nysene, y la fe de Perdición ha visto en la familia Eomane un talento que vale la pena trabajar.

CASA HHUNE

El poder de los Hhune crece y mengua como la luna, pero otras familias patricias les tienen un cierto miedo, pues poseen poderosas conexiones en la Costa de la Espada capaces de dificultar la vida de sus posibles rivales.

La venerable viuda Lutecia Hhune, una noble humana legal malvada, preside esta pequeña mansión. Lutecia se distanció de sus hermanos, pero no tiene hijos, y se enfrenta a la posibilidad de dejar su hogar familiar a una detestada rama del árbol genealógico cuando muera. Para evitarlo ha pedido a los bibliotecarios del Salón Alto que busquen en las genealogías patricias a un heredero más aceptable.

La solicitud de Lutecia fue asignada a una bibliotecaria relacionada con el Gremio llamada Virmele, una espía humana legal malvada que está recibiendo sobornos de comerciantes de la Baja Ciudad y de figuras de los bajos fondos para falsificar un vínculo con la familia Hhune. Está en juego más que el patrimonio patricio, porque el difunto esposo de Lutecia era un ávido anticuario y coleccionista de mapas cuya biblioteca personal alberga muchas rarezas de tierras lejanas. En caso de que la anciana sea engañada por no encontrar un heredero adecuado, es probable que tanto el legado de su familia como los secretos ocultos en la colección de su difunto esposo caigan en manos de personas sin escrúpulos. Por otro lado, el descubrimiento de la corrupción de Virmele y la subsiguiente pérdida de tan provechoso plan podrían molestar enormemente al Gremio.

El ayuda de cámara de Lutecia es Kaddrus, un cambion que adopta la forma de un hombre sorprendentemente guapo con la mitad de su edad. Kaddrus fue enviado por poderosos nobles de Tethyr para proteger los secretos de la familia Hhune, entre los que figura una conexión con los Caballeros del Escudo, una sociedad secreta vinculada al *Escudo del Señor Oculto* (consulta la página 223). Este escudo desapareció recientemente de las criptas bajo la residencia Hhune, y Kaddrus está ayudando a recuperarlo y a castigar a los responsables de su robo. Lutecia se contenta con dejar dicha tarea en sus capaces manos.

CASA RILLYN

Aunque fue una de las familias patricias más honorables de Puerta de Baldur, los Rillyn cayeron en la pobreza hace unas pocas generaciones. Solo recientemente han resucitado su fortuna, y el mérito se debe directamente a Yvandre Rillyn, una veterana humana neutral que regresó a Puerta de Baldur después de muchos años sirviendo con el Puño Ardiente y otras compañías mercenarias; una carrera que comenzó oponiéndose a los deseos de su aburrida familia.

Al darse cuenta de que su parentela 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 licenciar a su primera clase de estudiantes, todos los cuales han entrenado con Yvandre durante al menos cinco años, obteniendo el reconocimiento de su habilidad. Como Yvandre es una dura maestra se trata de una hazaña impresionante y sus alumnos están orgullosos. Ella espera que difundan su nombre por toda la región y reporten elogios para la escuela. Mientras tanto, Yvandre sigue matriculando estudiantes jóvenes, quedándose a las promesas y descartando al resto. Algunos de los que no pudieron pasar el corte alimentan el rencor contra la maestra y su familia, amargados por lo que les parece una humillación.

CIUDADELA DE LA GUARDIA

Los encargados de la seguridad de la Alta Ciudad emplean la Ciudadela de la Guardia como campo de entrenamiento, cuartel y oficinas de la organización. Un establo alberga los caballos de guerra de la Guardia, mientras que unas pocas celdas de la cárcel alojan prisioneros comunes a la espera de ser trasladados a los juzgados del Salón Alto o la prisión de la Torre del Mar de Balduran.

El alto condestable y capitán de las murallas Osmurl Havanack, un enano escudo veterano legal neutral con una profunda lealtad a sus agentes y ningún gusto por la política de la ciudad, actúa como castellano de la Ciudadela de la Guardia. Havanack se asegura de que la Ciudadela esté aprovisionada, de que el comisario del tesoro desembolsa las pagas correctamente y de que la Ciudadela y el Viejo Muro se mantengan correctamente. También disciplina a los soldados de la Guardia acusados de fechorías; denuncias que se toma muy en serio y que investiga todo lo posible. Se sabe que el Alto Condestable Havanack no tolera la mala conducta entre sus filas, pero es solo una persona y se le escapan muchas cosas.

Desde la Ciudadela la Guardia despacha patrullas regulares a la Alta Ciudad y atiende el Viejo Muro, día y noche. Muchos oficiales de la Guardia son patricios provenientes de familias con una larga y orgullosa tradición al servicio de Puerta de Baldur. Como la mayoría de los miembros de la Guardia vive en la Alta Ciudad están familiarizados con los patricios de la metrópoli, y poseen un desarrollado talento para detectar impostores. Muchos miembros de la Guardia solo interactúan con ciudadanos de los demás distritos en los portones, y generalmente bajo circunstancias tensas y estresantes que fomentan opiniones cargadas de prejuicios.

Debido a que pocos miembros de la Guardia han vivido alguna vez fuera de sus privilegiadas murallas, esta fuerza tiende a estar ciega ante las dificultades cotidianas de la vida más allá de la Alta Ciudad. Los soldados de esta fuerza pueden ser desconfiados, si no directamente desdenosos, con aquellos cuyos modales de clase baja los señalan como “de casta humilde”. Si bien la mayoría de los oficiales intentan imponer un código de cortesía con todos los baldureños, una corriente de antipatía hacia los pobres recorre la

Guardia, aunque suele manifestarse más como condescendencia que como abierta hostilidad. En circunstancias normales, la Guardia siempre da el beneficio de la duda a un patricio o residente de la Alta Ciudad, y nunca antepone la palabra de un ciudadano de la Ciudad Exterior a la de otra persona.

COSTAS DISTANTES

Tendai y Khennen Shore (**plebeyos** humanos caóticos buenos) son un matrimonio que dirige un exitoso negocio de importación de cecina, especias, utensilios de cocina y recetas tradicionales de Puerto Nyanzaru, donde vive el resto de la familia Tendai (*NdT*: “shore” significa “costa”, habiendo un juego de palabras entre el nombre del local y el apellido de sus dueños). Sus surtidos previamente mezclados de ajwain, cilantro, jengibre, diversos curris y sales coloreadas han contribuido enormemente a llevar las delicias de Chult a las mesas patricias.

A pesar de su éxito, el negocio de los Shore es sencillo y sin pretensiones, y ha llamado la atención de buscadores de negocios interesados en adquirirlo para después expandirlo. Los Shore no están interesados en vender, a pesar de las numerosas ofertas de familias patricias y compradores anónimos. Como consecuencia, el Costas Distantes ha sufrido ataques en las últimas semanas, y sus propietarios han recibido cartas de amenaza.

EL ESCUDO VIGILANTE

El santuario de Yelmo en Puerta de Baldur consiste en una pequeña capilla con la puerta flanqueada por unas alas y un ojo vigilante grabado en plata sobre el dintel. Los servicios de la capilla son administrados regularmente por miembros de la Guardia, soldados del Puño Ardiente, guardaespaldas y cualquier otra persona que sienta la responsabilidad de proteger a los demás.

Cuando la Guardia o el Puño Ardiente invocan al clero de Yelmo, este ayuda a defender las murallas de la ciudad y a rechazar a quienes ataquen sus puertas. Aunque el Dios de los Guardianes y sus fieles llevan a cabo sus deberes de manera imparcial y sin preocuparse por la política de la ciudad, este papel les ha procurado una considerable animadversión en la Ciudad Exterior.

Los clérigos de Yelmo proporcionan curación a cualquiera dispuesto a hacer una donación en oro o armas. Conservan una larga tradición de entregar estas donaciones a quienes sufren heridas graves defendiendo a otros. Esto genera todo tipo de improbables historias relatadas en las puertas del Escudo Vigilante, en las que matones apalizados o asesinos del Gremio relatan cómo sufrieron sus heridas realizando actos heroicos.

GRAN CASA DE LAS MARAVILLAS

Este vasto taller es el epicentro de la religión de Gond en Puerta de Baldur. Todos los días los yunques y las mesas de trabajo que pueblan la Gran Casa de las Maravillas resuenan con el clamor del martillo y la sierra. Bajo el escrutinio del meticuloso Sumo Artífice Andar Beech, un **sacerdote humano neutral**, los inventores trabajan junto a sacerdotes, acólitos y maestros de todas las disciplinas. Como las creaciones de estos talleres son, en la mayoría de los casos, prototipos experimentales, no son consideradas aptas para su exposición al público.

El templo de Gond no prospera en Puerta de Baldur por simple casualidad. Si bien hay ciudades ciertamente más laboriosas y académicas a lo largo de la Costa de la Espada, en pocos lugares los fieles de Gond tendrían acceso con tan

poca supervisión a recursos cada vez más raros. La ciudad se preocupa más por las innovaciones de los clérigos que por la moralidad de sus creaciones o por cómo surgieron. Los rumores afirman que la Gran Casa de las Maravillas mantiene una instalación de pruebas secreta dentro o fuera de la ciudad.

Aparentemente, los sacerdotes de Gond ofrecen curación y otros servicios mágicos a cualquiera que esté dispuesto a pagarlos. Sin embargo, a menudo los sacerdotes demuestran estar tan inmersos en sus proyectos que son reacios a atender a aquellos que no han sufrido las heridas más sorprendentes o las dolencias más sugerentes.

PANADERÍA HARBREEZE

Famosa por sus galletas de canela decoradas de manera caprichosa y sus panes de azúcar, la panadería Harbreeze es una institución muy querida del vecindario. La tienda hace buen uso del animado comercio que discurre en Puerta de Baldur, exhibiendo especias raras en sus productos y manteniendo una amplia selección de té exóticos para su sofisticada clientela. Es uno de los lugares favoritos de los patricios para cotillear durante la tarde y Ellyn Harbreeze, la regordeta propietaria pelirroja (una **espía humana legal neutral**), conoce todos las novedades importantes de los círculos sociales de sus clientes. Cualquier persona que busque cotilleos de la alta sociedad debería empezar por la Panadería Harbreeze.

EL PERGAMINO ABIERTO

Construido en mármol blanco, con un tejado abovedado de un rojo vibrante bordeado en pan de oro, el templo de Oghma destaca entre los edificios circundantes. Una amplia piscina reflectante descansa en una profunda pileta bajo el tejado, construido con una acústica excepcional para que las palabras del orador se proyecten de manera clara y sin esfuerzo entre la audiencia. Esto ha hecho del santuario un lugar popular para bodas, ceremonias de consagración y otros juramentos.

La leyenda sostiene que los bardos y artistas que contemplan sus propios reflejos en la piscina durante medio día y abren sus mentes a la voluntad de Oghma reciben una visión capaz de inspirar su próxima creación. El período reflexivo puede ser desde el amanecer hasta el anochecer, desde la medianoche hasta el mediodía o cualquier otro intervalo. Sin embargo, como el Pergamino Abierto se encuentra en la Alta Ciudad, los no residentes del distrito son desalojados después del ocaso.

SALÓN ALTO

El Salón Alto es el centro de casi toda la actividad gubernamental en Puerta de Baldur. El Parlamento de los Pares y el Consejo de los Cuatro se reúnen aquí, y cada uno de los cuatro duques tiene un suntuoso despacho y salas de reunión discretamente amuebladas. Los juicios penales, el conteo de impuestos y las reuniones de gremios profesionales también tienen lugar en el Salón Alto.

La mayoría de los juicios penales están presididos por un juez suplente designado por uno de los cuatro duques, y casi todos se resuelven en cuestión de minutos, pues son tratados como simples asuntos administrativos que avanzan rápidamente de la lectura de cargos a la sentencia. A menos que se presente ante la corte un testigo imparcial o alguna prueba de circunstancias dudosas, la palabra de un oficial del Puño Ardiente o de la Guardia basta para condenar, y el juez solotiene que estampar un sello en la

documentación que los guardias ya han preparado. Naturalmente, esto tiene como consecuencia un cierto grado de corrupción, que resulta agravado por el criterio casi definitivo del juez para decidir si acepta la condena o exonera a un sospechoso. El soborno y el tráfico de influencias abundan en los tribunales, donde los jueces honestos son escasos y muy temidos.

Además de su uso para la celebración de juicios, el Salón Alto también alberga bibliotecas que contienen todas las leyes y ordenanzas locales, resúmenes de decisiones judiciales y sentencias, registros de escrituras, cartas gremiales, censos y genealogías familiares de todas las casas nobles y de plebeyos lo suficientemente importantes. Los registros se remontan a la fundación de la ciudad, abarcando siglos de documentos meticulosamente conservados. Las bibliotecas no comparten un índice común, y orientarse a través de sus existencias superpuestas y organizadas mediante criterios idiosincrásicos puede resultar confuso, por lo que la mayoría de las personas optan por pagar 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. Las estatuas de viejos ilustres, incluyendo al propio Balduran, se erigen sobre ataúdes que contienen sus huesos polvorientos, o, en el caso del fundador, un féretro de vidrio con todo lo que queda de él tras su desaparición: los restos dañados de su capa, espada larga, escudo y catalejo favorito.

SALÓN DE LA DAMA

El templo de Tymora en Puerta de Baldur está hecho del granito amarillo local y cubierto con tejas de pizarra, por lo que se funde discretamente con la arquitectura circundante. Hace poco se agregaron hermosos mosaicos a la estructura que representan almas imponiéndose a la mala fortuna en el mar.

Además de llevar a cabo celebraciones religiosas formales a las que la mayoría de los fieles de Tymora solo asisten en festivos importantes, el objetivo principal del templo es aceptar solicitudes y grandes donaciones de los peticionarios que buscan la intercesión del templo. Los baldureños son reacios a confiar en la Guardia, el Puño Ardiente o el Gremio por innumerables razones; cuando creen que es necesario conseguir la ayuda de una organización influyente, esas personas recurren a menudo a la Dama Fortuna, y el Salón de la Dama está allí para escuchar sus súplicas y aceptar sus ofrendas a cambio. Si bien dicha intercesión adquiere a menudo la forma de bendiciones (mágicas o de otro tipo), un clero conmovido por una historia de injusticia excepcional podría acabar elevando una petición de intervención a los presbíteros de la iglesia. Esto sucede raramente, ya que la institución no está dispuesta a poner en peligro su posición enfrentándose a cada injusticia concreta que se ponga a su alcance. Sin embargo, los miembros del clero se acercan de forma anónima a los aventureros que se congregan cerca de su templo para patrocinar pequeños actos de justicia siempre que pueden.

SALÓN DE LAS MARAVILLAS

Este gran edificio señorial sirve como museo cuasirreligioso de los magníficos inventos fabricados en nombre de Gond. A diferencia de la Gran Casa de las Maravillas, de nombre similar, que sirve como templo y taller de prototipos

que aún no están listos para presentarse al público, el Salón de las Maravillas está destinado a mostrar las inspiraciones perfectas de Gond. Contiene artefactos que van desde cajas fuertes ingeniosamente camufladas como muebles ordinarios, hasta maravillas inigualables, como una orquesta mecánica a vapor, un "dragón" de vapor que impulsa un pesado motor para mover pesas inmensas, y elaborados planetarios y herramientas náuticas. Las pequeñas tarjetas situadas bajo cada muestra indican el propósito de estas curiosas herramientas y reconocen a los inventores y lugares de origen (cuando se conocen).

Rumores persistentes sostienen que debajo del Salón de las Maravillas hay una cámara del tesoro escondida y custodiada por monstruos mecánicos. Estas historias son ciertas: debajo del gran altar del Salón de las Maravillas hay un complejo sistema de placas de presión que abre un pasadizo secreto que conduce debajo del templo. Uno puede seguir este camino hasta una serie de habitaciones de seguridad salvaguardadas por dispositivos mecánicos. Algunas salas protegen tesoros de la fe, mientras que otras se alquilan a personas adineradas que desean mantener sus tesoros tan custodiados como sea posible.

TORRE DE RAMAZITH

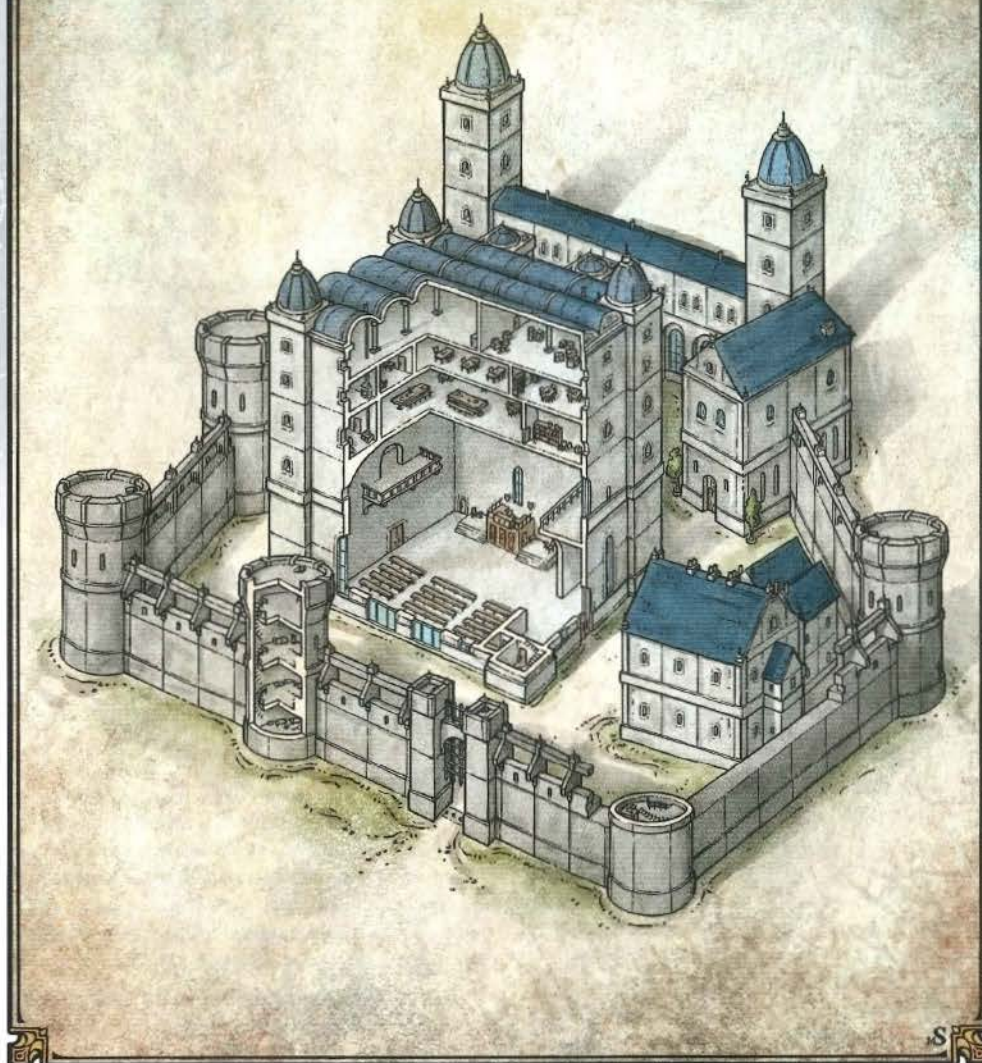
Esta estructura cilíndrica estilo pagoda de seis pisos de altura y construida con ladrillo rojo envejecido es considerada un hito único por algunos y una lamentable monstruosidad por otros. Fue erigida hace casi un siglo por el excéntrico mago Ramazith, un marinero del lejano Durpar que adquirió un vasto conocimiento de las profundidades... y una riqueza igualmente vasta. Ramazith no era considerado ni un marinero ni un taumaturgo excepcional antes de obtener el dinero suficiente para construir su torre, y la fuente de su éxito sigue siendo un misterio.

No mucho después de que se terminara de construir el edificio, Ramazith falleció bajo circunstancias sospechosas. Algunos dicen que llegó a su fin después de un malhadado devaneo con una ninfa, pero los rumores siempre han mantenido que su muerte estaba relacionada con su extrañamente buena fortuna. Una versión sostiene que la ninfa exigió venganza por un terrible crimen que Ramazith cometió contra su pueblo para obtener poder, mientras que otro rumor sugiere que el precio del trato fue su misma alma. Sea cual fuere la verdad, la torre de Ramazith permaneció vacía durante décadas hasta ser adquirida hace unos años por Lorroakan, un mago joven e irritable conocido por sus gustos caros y su perpetua escasez de fondos. Lorroakan es oriundo de la ciudad de Athkatla, al sur, y los cuchicheos locales dicen que es un desgraciado Mago Encapuchado que hasta podría ser un fugitivo de la poderosa Casa Selemchant en Amn.

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

Su apremiante necesidad de dinero le ha llevado a ponerse a buscar trabajadores dispuestos a aventurarse a las plantas clausuradas de la torre de Ramazith para descubrir el secreto de la riqueza del difunto mago. Que dicho secreto pudo haber llevado a Ramazith a un final inoportuno y que el propio Lorroakan no sea más hábil que el anterior maestro de la torre (puede que incluso menos), no parece preocuparle.

El Salón Alto



TRES VIEJOS BARRILES

Llamado así por su letrero (tres barriles amarrados colgando de un poste), el Tres Viejos Barriles es popular entre los miembros actuales y retirados del Puño Ardiente. Sirve comidas sencillas y abundantes, tiene variedad de vinos y cervezas de buena calidad, pero bajo precio, y no tolera el alboroto entre su clientela. Las habitaciones están disponibles para estancias a corto y largo plazo, y además ofrece a sus huéspedes servicios de lavandería, arreglos, reparación y afilado. Sus precios razonables y su ambiente acogedor han llevado a varios mercenarios retirados del Puño Ardiente a adoptar el lugar como residencia permanente. Estos parroquianos a tiempo completo actúan como seguridad adicional, convirtiendo Tres Viejos Barriles en uno de los sitios más seguros para los visitantes que se quedan en Puerta de Baldur.

Los propietarios, tres hermanos de más de cincuenta años cubiertos de verrugas conocidos colectivamente como los "tres viejos sapos", se llaman Alstan, Brunkhum y Klalbroth Wintersides, todos plebeyos humanos neutrales buenos. Se sabe que los tres viejos sapos se conmueven fácilmente con las historias tristes. Todos los cocineros y camareros del Tres Viejos Barriles son viudas y huérfanos del Puño Ardiente, y la taberna organiza eventos regulares para recaudar fondos destinados a las familias de lisiados o asesinados en acto de servicio. Sin embargo, la amabilidad de los hermanos no va acompañada del buen criterio, así que suelen ser víctimas de estafadores. Estos timadores han robado suficiente dinero para amenazar al Tres Viejos Barriles con la bancarrota varias veces, y los hermanos se han visto obligados a buscar ayuda externa para recuperar sus fondos perdidos y mantener la taberna a flote.

EL YELMO Y LA CAPA

El Yelmo y la Capa atrae a una mezcla inusual de patricios bien adinerados pero sin pretensiones, viajeros nobles, bardos famosos y residentes socialmente ambiciosos de la Baja Ciudad con la esperanza de codearse con la élite. La posada es sencilla, pero lleva a cabo 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 pátina tan característica de Puerto Gris.

El establecimiento consta de dos edificios unidos como una única sociedad. El Yelmo es una casa de huéspedes con una entrada a la sombra de un inmenso yelmo de hierro que supuestamente perteneció a un gigante de fuego. La Capa, un poco más pequeña, está señalizada con el brillante aleteo de una capa sunita sobre su porche. Ambos edificios están decorados con trofeos de aventuras, tanto exóticos como mundanos, incluyendo un busto de unicornio de mármol con el cuerno de bronce en el salón público del Yelmo. Dicho cuerno, que los clientes suelen frotar para tener buena suerte, sigue tan brillante como el día en que se hizo.

El Yelmo y la Capa ha atraído a los descendientes más idealistas de las familias patricias. Durante generaciones, estos jóvenes románticos, adoptando al dios Lurue como inspiración, se han llamado a sí mismos los Caballeros del Unicornio. Con el tiempo, lo que comenzó como una simple diversión se convirtió en una verdadera fuerza del bien en el mundo y varios de los primeros caballeros alcanzaron la fama por su heroicidad. Hoy, los Caballeros del Unicornio siguen considerando el Yelmo y la Capa su sede informal. Tanto es así, que el establecimiento está regentado por dos miembros retirados, Vedren y Halesta (caballeros humanos neutrales buenos). La presencia de la pareja moldea significativamente la clientela de la posada, y el busto de unicornio en el salón público del Yelmo honra sus orígenes en este lugar.

VILLA VANTHAMPUR

La duquesa Vanthampur no soporta los rancios rumores que flotan en el aire del barrio de Palaciego. Así pues, su propiedad se encuentra en el vecindario de los Templos de la Alta Ciudad, tan lejos de los demás patricios como se puede estar teniéndolos aún a la vista. Consulta el capítulo 1 para obtener más información sobre esta residencia.

BAJA CIUDAD

Una media luna de vecindarios con pendientes pronunciadas es el hogar de la gente corriente de Puerta de Baldur. La Baja Ciudad es una caótica maraña de edificios adosados con tejados de pizarra, estrechas vías adoquinadas atravesadas por puentes y contrafuertes diseñados para evitar que las desbordadas viviendas se desplomen sobre las calles. A pesar de lo apretada y ruidosa que resulta la Baja Ciudad durante el día, con el ajeteo del negocio de miles de tiendas, el distrito se vuelve siniestramente silencioso por la noche. Aunque estén iluminadas por farolas y recorridas por serenos contratados, las oscuras calles están lejos de ser seguras, y aquellos ciudadanos que no regentan tabernas u otros establecimientos nocturnos tienden a cerrar sus puertas y atrancar sus coloridas persianas mientras entra la densa niebla del río.

La mayoría de los residentes de la Baja Ciudad regentan algún tipo de comercio, y el crimen de todo tipo está descontrolado, desde el modesto contrabando hasta los atracos y el asesinato. Aunque el gobierno de la ciudad trata de poner orden pagando al Puño Ardiente para que patrulle las calles, a veces los mercenarios parecen más un ejército de ocupación que una verdadera fuerza policial; más aptos para dar palizas indiscriminadas que para la investigación minuciosa. Así pues, aunque la mayoría de los residentes se alegran de poder llamar al Puño cuando son acosados por criminales evidentes, también se unen en cofradías locales para vigilar mejor las espaldas de los demás y ajustar cuentas de forma más sutil. En un entorno así las leyes se consideran a menudo meras sugerencias, y aunque la mayoría de los residentes son personas corrientes intentando sobrevivir, un viejo refrán dice que en Puerta de Baldur todos tienen un secreto que guardar.

PUERTAS

Los tres portones de la Baja Ciudad tienen muchísima importancia logística, histórica y metafórica. Aunque no se requieren pases para cruzar las puertas que comunican con la Ciudad Exterior, el uso de cualquiera de ellas exige de un peaje de entrada de 5 pc y una errática inspección de cargamento y personas sospechosas.

Puerta de Baldur. La Puerta de Baldur, la más antigua y menos impresionante de la ciudad, sigue siendo el corazón de la metrópoli. Como único portón que permite a la gente corriente atravesar el Viejo Muro, la Puerta de Baldur encarna el desequilibrio de poder entre los patricios ricos de la Alta Ciudad y los plebeyos de la Baja Ciudad. La que fuera en el pasado la única puerta que llevaba al puerto sigue siendo hoy la principal ruta por la que fluye la riqueza de la ciudad desde este lugar hacia los patricios.

Puerta del Basilisco. Este portón que atraviesa la muralla oriental de la ciudad está rodeado de estatuas y comunica la Baja Ciudad con el gran Camino de la Costa, pasando por la mayor parte de la Ciudad Exterior y yendo después al sureste hacia Amn, Tetbyr y Calimshan.



Puerta del Acantilado. Este neblinoso portón menor proporciona acceso al vecindario de Ruinoso y sus cementerios. Muchas historias afirman que la Puerta del Acantilado está encantada por los espíritus de antiguos ciudadanos que pretendían volver a la ciudad y regresar a sus hogares, pero los lugareños saben que si alguien desaparece misteriosamente lo más probable es que haya sido víctima de un rápido atraco y una larga caída al río.

BARRIOS

El nivel de 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: agravios cómicos (y antiguos) que pueden devenir en violencia rápidamente.

Brampton. Brampton, el vecindario más oriental de la Baja Ciudad, es notablemente pobre, pues resulta la peor ubicación posible para aquellos residentes que sirven a los patricios de la Alta Ciudad, pero la mejor para el contrabando de productos no gravados de Rivington.

Cumbreflorida. Los residentes más ricos y más a la moda de la Baja Ciudad se concentran en las imponentes vistas de Cumbreflorida, donde las casas se aprietan entre *boutiques* y *café*s de lujo, cuyos jardines en la azotea y terrazas alicatadas conforman explosiones de alegres colores.

Camino del Este. Hogar de la Puerta del Basilisco, Camino del Este conforma la principal vía a la Ciudad Exterior y al mundo que hay más allá, satisfaciendo a los viajeros con su abundancia de posadas, porteadores y suministros para caravanas, así como a los residentes de la Ciudad Exterior que buscan los lujos razonablemente asequibles

de la Baja Ciudad. El flujo de viajeros y forasteros a través de este vecindario lo convierte en una de las partes más peligrosas de la ciudad, ya que los delincuentes se aprovechan de quienes no están familiarizados con la ella y carecen de vínculos locales para vengarlos.

La Escombrera. La Escombrera, un vecindario de clase media asentada, posee algunas tiendas, pero tiende a ser más residencial, y aloja a la mano de obra de la ciudad en casas antiguas a precios razonables. La probabilidad de resultar apuñalado en la calle aquí es solamente moderada.

Las Pendientes. Al ser la ruta más directa desde el puerto hasta la Alta Ciudad a través de la Puerta de Baldur, las Pendientes tiene una ventaja natural a la hora de asegurarse la clientela de los viajeros ricos, y muchos de los comerciantes más exitosos de la ciudad mantienen lucrativos escaparates a lo largo de sus calles extremadamente empinadas. Esto también lo convierte en el vecindario de la Baja Ciudad con mayor probabilidad de ser visitado por patricios y, por tanto, de ver más patrullas del Puño Ardiente que en otros barrios.

Torre del Mar. Todo en este vecindario gira en torno a la Torre del Mar de Balduran (consulta la página 192). Aquí pueden encontrarse los mejores herreros y armeros de la ciudad, junto con residencias de los mercenarios del Puño Ardiente y sus familias. Salones de baile, antros de peleas, tabernas y otras delicias compiten por una ubicación junto a la calzada de la fortaleza con la esperanza de ser el primer sitio con el que tropiece un mercenario fiestero; y cada día de paga en el Puño Ardiente hace que el vecindario se concentre en el rincón más bullicioso de la ciudad, donde los soldados se desahogan con una alegría desenfadada y clamorosas peleas callejeras.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN LA BAJA CIUDAD

d20	Encuentro
1-6	Ninguno
7-10	Interacción inofensiva (tira en la tabla D)
11-16	Residentes (tira en la tabla E)
17-20	Amenaza (tira en la tabla F)

TABLA D: INTERACCIONES INOFENSIVAS EN LA BAJA CIUDAD

d12	Interacción
1	Una banda de miembros de una cofradía con brazaletes púrpuras y los ojos maravillosamente maquillados, los Dandis de Cumbreflorida, detienen al grupo para decirle que lo están vigilando y que no se meta en líos.
2	Un reportero de la Boca de Baldur saluda al grupo con la esperanza de que le ayude a obtener información para una noticia sobre una escandalosa conspiración.
3	Un hombre ofrece vender al grupo un ojo de cristal. Más tarde, un borracho se aleja de la taberna de la Sirena Ruborizada buscando en cada alcantarilla su ojo perdido.
4	Un agente funerario de los Adornos Funerarios de Candulhallow se acerca al grupo y pregunta si ha considerado contratar un seguro de muerte viviente, advirtiéndole siniestramente sobre las responsabilidades en que incurrirían sus cadáveres si causaran daños una vez fallecidos.
5	Scalm Shilvin de Expediciones Camino del Este se burla de la armadura de un miembro del grupo y ofrece aplicar un "repelente de rapaces" al precio rebajado de 10 po.
6	Un hombre con un miedo terrible a las ratas corre por la calle y se estrella contra el grupo después de haber visto un montón de ratas devorando un cadáver en un callejón.
7	El druida Torimesh ofrece a un miembro del grupo un extraño símbolo pintado en un trozo de corteza. Entonces dice que lo envió como mensaje el Árbol que Dibuja, del Parque del Entendimiento.
8	El entusiasta del té más sospechoso de la ciudad invita al grupo a El de Jopalin a tomar una taza gratis de una mezcla especial de café.
9	Una agresiva mujer se vuelve amable con los personajes y les dice que Laraelra Thundreth está contratando gorilas en El Fanal.
10	Una sinuosa grieta de la calle cruje cuando la pisa un miembro concreto del grupo. La grieta recorre varias manzanas hasta llegar a la Mansión de Mandorcai.
11	Dos marineros borrachos invitan a los personajes a unirse a ellos para cantar una conocida saloma llamada "Unas ostras muy grandes", pero en seguida olvidan la letra y se marchan.
12	Un "druida" apestoso y mojado viene huyendo desde Fuerte Alcantarilla. Si le detienen, el aterrorizado hombre grita: "¡Algo salió de esa asquerosidad!".

TERRITORIOS DE LAS COFRADÍAS

El hecho de que las numerosas cofradías de la ciudad se basen tanto en comunidades geográficas como profesionales, significa que sus territorios a menudo se solapan o se extienden más allá de las fronteras de cualquier vecindario

TABLA E: RESIDENTES DE LA BAJA CIUDAD

d10	Residentes
1	2d6 pandilleros o piratas (ambos matones)
2	1d4 + 1 groseros comerciantes (plebeyos)
3	1d6 kenkus afanados en sus cosas
4	3d6 miembros enfadados de una cofradía (plebeyos) protestando por la brutalidad del Puño Ardiente
5	2d4 soldados del Puño Ardiente (veteranos) de patrulla
6	1d4 rateros del gremio (espías)
7	1d8 mendigos (plebeyos)
8	1 reportero del Boca de Baldur (plebeyo)
9	1d4 patricios (nobles) y 3d6 guardaespaldas (matones)
10	1 capo del Gremio (capitán bandido) y 2d6 agentes (bandidos)

TABLA F: AMENAZAS DE LA BAJA CIUDAD

d10	Amenaza
1	1d4 enjambres de ratas
2	1d4 diablillos invisibles
3	Cuadrilla de secuestradores de los Tres Muertos (consulta el apartado "Más encuentros con los Tres Muertos" en la página 28)
4	Cuadrilla de asesinos de los Tres Muertos (consulta el apartado "Más encuentros con los Tres Muertos" en la página 28)
5	Patrulla de reclutamiento de 1d4 + 1 semiogros
6	1d6 agentes del Gremio (espías)
7	2d4 luchadores callejeros (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 cargamento

en particular. Por ejemplo, la Dotación del Puerto puede encontrarse en cualquier barrio junto al agua de la Baja Ciudad, pero rara vez intentaría hacer valer sus derechos fuera de los muelles y embarcaderos. Más común es la situación de grupos como el Gremio de Verduleros o la Hermandad de Barberos, que operan en todos los rincones de la ciudad y, por tanto, no reclaman ningún territorio físico, uniéndose solo en interés de su actividad. Para mucha cofradía, a menudo no hace falta un lugar de reunión formal: se juntan cuando sea y donde sea necesario, bien en los almacenes de las tiendas o alrededor de las mesas de la cocina, y están poco interesados en pancartas y símbolos.

No obstante, es innegable que ciertas cofradías dominan ciertos rincones de la ciudad. A veces esto es el resultado de una comunidad que forma su propia patrulla con la intención clara de controlar y proteger su vecindario. Tal es el caso de los Dandis de Cumbreflorida, hijos de ricos comerciantes que proclaman a voz en cuello que el Puño Ardiente no hace lo suficiente por defender su barrio, y que disfrutan de la oportunidad de exhibir su valentía patrullando las tabernas del vecindario con espadas caras y brazaletes púrpuras. Con mayor frecuencia el territorio físico es la consecuencia de una cofradía muy extendida por la ciudad, pero con un nexo local natural, como el Sindicato de Porteros y la Cuadra de Carniceros, que tienden a controlar Camino del Este porque sus miembros se congregan cerca de la Puerta del Basilisco para acceder fácilmente 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 los de otras, y no le ven sentido a poseer para sí un territorio físico concreto. Después de todo, un vecindario necesita de muchas profesiones diferentes para prosperar: carpinteros y cocineros, abarroteros y boticarios... Y el hecho de que los hermanos y los cónyuges pertenezcan a menudo a cofradías diferentes ayuda a mantener el conflicto entre ellas bajo mínimos.

ATLAS DE LA BAJA CIUDAD

A continuación se presentan algunos lugares notables de la Baja Ciudad en orden alfabético. Estas ubicaciones también están señaladas en el mapa de Puerta de Baldur (páginas 172–173).

ADORNOS FUNERARIOS DE CANDULHOLLOW

Si preguntas a cualquiera, te dirá que los elfos lunares de la familia Candulhallow han dirigido la pequeña flota de carretas de cadáveres de la ciudad desde siempre. Aunque actualmente es raro que los propios miembros de la familia lleven las carretillas, sus lacónicos agentes son una imagen constante en la ciudad: recogen los cuerpos y emplean carretas de mano para transportar su amortajado cargamento hasta el Santuario del Sufrimiento o los cementerios periféricos, financiados con los impuestos de la ciudad y las propinas de los afligidos seres queridos de los difuntos.

Pero, en secreto y silenciosamente, los Candulhallow se han enriquecido mediante diferentes estafas relacionadas con la muerte. La principal es un acuerdo secreto con Keene "Nueve Dedos" para ocultar contrabando en las mortajas funerarias de los cadáveres, que los guardias y los recaudadores de peajes nunca revisan. Otro negocio, aún menos agradable, consiste en la recolección y venta de cadáveres (o de sus partes) a sectarios y nigromantes de la ciudad. La cliente principal entre estos últimos es la matriarca familiar, Leylenna Candulhallow, una maga elfa lunar neutral malvada que elige los fallecidos más selectos y extraños para sus experimentos, dejando cadáveres de indigentes y ataúdes llenos de peso muerto en su lugar. Si alguno de los negocios sucios de la familia saliera a la luz no hay duda de que estremecería la ciudad hasta los cimientos y podría obligar a Leylenna a revelar la elaborada obra maestra nigromántica que ha estado creando lentamente durante meses en su sótano: toda una evolución tanto del arte como de la vida.

ARTÍCULOS DE HECHICERÍA

Una cúpula de vidrieras policromadas conforma el techo de esta tienda alta y redondeada, proyectando caóticos rayos de color sobre los diferentes pisos al aire libre que se alzan sobre columnas de madera, conectados por escalas y escaleras. Mientras que los dormitorios del piso superior rebosan de plantas raras y estanterías, el inferior sirve como una de las tiendas de magia más populares de la ciudad. Entre sus paredes de aspecto delicado, pero mágicamente protegidas, los clientes pueden comprar y vender todo tipo de curiosidades y objetos mágicos comunes al excéntrico tendero, Rivalen Blackhand, un mago humano neutral con la mano derecha lisiada.

Blackhand casi siempre tiene *pociones de curación* a la venta. Generalmente dispone también de hasta 500 po para comprar artículos mágicos interesantes a quienes los posean, aunque es un negociador inteligente y rara vez llega a pagar el precio justo por algo.

El mago se encuentra actualmente presa de un inusual impuesto revolucionario. Su supuesta aprendiz, Gilligunn, una espía gnoma de las rocas neutral malvada, es en realidad miembro del Gremio. Cada vez que Blackhand realiza una transacción lo suficientemente cuantiosa, Gilligunn rastrea en secreto al cliente, propiciando que lo embosque un grupo adecuadamente numeroso de miembros del Gremio días después, sabiendo que obtendrán una gran suma de dinero o un objeto mágico valioso que podrán revender a Blackhand. Aunque el comerciante no está nada contento con el acuerdo, el Gremio varía sus patrones lo suficiente como para mantener las sospechas lejos de él, y debe admitir que este acuerdo es mejor que pagar el impuesto con su propio dinero.

LA BOCA DE BALDUR

Patrocinado por todos los estamentos de la sociedad, La Boca de Baldur es el principal servicio de noticias y gaceta de cotilleos de la ciudad. Utilizando un pequeño ejército de alumbradores, La Boca difunde noticias tanto mediante la venta de boletines en las esquinas, como gritando a los transeúntes los titulares de las principales historias. Desde los barrios bajos de la Ciudad Exterior hasta los grandes salones de las mansiones, los baldureños acuden a La Boca para informarse, indignarse y escandalizarse gratamente. Si bien algunas noticias (como las de nuevas leyes aprobadas por el Consejo de los Cuatro o los resultados electorales oficiales), son transmitidas directamente por el gobierno, la mayoría proviene de periodistas independientes, y los pronunciamientos oficiales a menudo comparten página con editoriales mordaces o poco halagadores, así como con caricaturas políticas de esos mismos funcionarios.

Ettvard Needle, un **plebeyo** humano caótico bueno, dirige la empresa desde un sorprendentemente modesto almacén reconvertido en la Escombrera. Hijo de un sastre afincado en la Baja Ciudad, siempre le molestó la forma en que los residentes de dicho distrito eran tratados por los altivos patricios, y fundó La Boca de Baldur como una forma de empoderar a los pobres de la ciudad a través de lo que él veía como el mayor arma de cambio social: la información. Al principio se limitaba a pagar a los alumbradores locales para que gritaran sus historias de injusticias de la flor y nata, pero a medida que el entusiasmo por la práctica aumentaba y más personas empezaban a proporcionarle información, comenzó a escribir las historias para sus distribuidores (enseñando a muchos de ellos a leer en el proceso), y luego a vender las notas directamente. En la actualidad, Needle imprime numerosas copias de sus boletines, ayudado por escribas mecánicos adquiridos en el Salón de las Maravillas y financiados por los anuncios de comerciantes de toda la ciudad.

Aunque está en deuda con ellos y tácitamente autorizado 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 les interese cerrarlo, pero dedica el resto del espacio disponible a las noticias que los que mandan preferirían silenciar: desde escándalos aristocráticos y pruebas de corrupción, hasta menciones directas a varias amenazas a la ciudad, todo ello regado con una buena dosis de retórica antielitista. No obstante, sus editoriales se ablandan cuando se trata de Rilsa Rael, amiga de Needle y capo del Gremio en la Pequeña Calimshan. Aunque él detesta al Gremio, ve en las inclinaciones igualitarias de Rilsa el potencial para que esta se convierta en una heroína del pueblo, y espera ingenuamente que

transforme su organización: de banda criminal depredadora a fuerza policial comunitaria al servicio de los oprimidos de la ciudad.

La **Boca de Baldur** es una fuente excelente de oportunidades para los aventureros en la ciudad, ya que Needle siempre está buscando contratar "audaces reporteros de investigación" dispuestos a descubrir rumores sobre sucesos extraños o a procurar pruebas de corrupción de la élite de la ciudad. El mero hecho de leer el boletín puede presentar oportunidades de aventuras a través de anuncios de reclutamiento de mercenarios, informes a medio confirmar de ataques de monstruos ignorados por el Puño Ardiente y mil cosas más. Evidentemente, si los personajes tienen éxito o fracasan en una empresa notoria podrían encontrar caricaturas de sí mismos e historias de sus hazañas en la última edición de **La Boca**.

CASA DE CUENTAS

Esta fortaleza del comercio, de gruesas murallas, ha sido un centro de negocios en Puerta de Baldur durante siglos, actuando como sede principal de la banca y el cambio de divisas.

Tan fortín como banco, la Casa de Cuentas se asienta frente al mar, y sus dos pisos superiores sin ventanas están fuertemente custodiados. La mayoría de los clientes habituales nunca pasan de las oficinas a nivel del suelo; sin embargo, la mayor parte de la Casa de Cuentas se extiende hacia abajo, adentrándose en el suelo como una gran raíz cilíndrica de piedra. Aquí se encuentran las legendarias bóvedas del edificio, donde patricios de la ciudad y comerciantes de todo el mundo almacenan artículos demasiado valiosos para confiarlos a una seguridad menor. Solo aquellos guardias humanoides que han sido objeto de una investigación concienzuda pueden acceder a las profundidades de la Casa de Cuentas. Debido a ello, **gólems de piedra** patrullan los retorcidos corredores inferiores, mientras que **elementales de agua** recorren el exterior a través de canales inundados, evitando que los ladrones horaden las bóvedas, mágicamente protegidas.

Un enano de oro legal malvado llamado Rakath Glitterbeard (**capitán bandido**) actúa como propietario del banco y tesorero clave de la cofradía bancaria de la ciudad: la Honorable Orden de los Prestamistas. Aún más importante: también es el capo del Gremio en las Pendientes, y controla a los usureros menores, a los rompepiernas que se encargan de cobrar los riesgos crediticios más desesperados de la ciudad, y a los simples ladrones. Los tesoros robados de innumerables atracos se alojan en las bóvedas de la Casa de Cuentas junto a depósitos legítimos, protegidos por los muros del banco y la red de influencia política y préstamos abusivos de Rakath. Entre la siniestra reputación del enano y la legendaria seguridad del banco, pocos ladrones contemplarían siquiera la posibilidad de irrumpir en la Casa de Cuentas, pero es probable que quien lo hiciera con éxito tuviera la vida solucionada.

CASA DE LA MAESTRÍA DE GARMULT

Parte escuela y parte cervecería, este amplio edificio de tres pisos se inclina precariamente sobre la calle en el Camino del Este. Dirigida por Garmult, artista marcial agénero de avanzada edad (**gladiador humano neutral bueno**), la Casa de la Maestría es tanto un lugar de entrenamiento marcial para todo tipo de aspirantes a guerrero de la ciudad, como un garito para la cofradía de la Legión sin Estandarte. Garmult ayuda a su líder, Dezri Lamouer (apodado "Agallas"), a encontrar los mercenarios adecuados para cada cliente.

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

Si bien cualquiera puede pagar a Garmult para estudiar en la Casa de la Maestría, solo quienes se han ganado la membresía en la Legión sin Estandarte son bienvenidos a socializar y buscar trabajo aquí. Quienes acuden en busca de tales cosas son desafiados a un combate amistoso en el atrio, generalmente con Garmult. Si le impresionan, son acogidos con una carcajada y un firme apretón de manos, momento en el que Garmult se congratula de enganchar a los nuevos miembros con contratos de guardaespaldas y otras tareas, cobrando solo una tarifa nominal como "agente". Aunque no todos en la Legión dan la bienvenida a los nuevos miembros, dentro de su establecimiento Garmult solo permite el combate no letal y consensuado. Pocos miembros desafían su autoridad ante 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 embarcadero como un monstruo de las profundidades, con sus muros de piedra deslizándose por la orilla hasta descender bajo las olas y el barro del río. Una enorme fuente con forma de barco hundiéndose expulsa agua a gran altura en el extremo del embarcadero, recordando a los fieles el precio de no apaciguar a Umberlee.

La intimidante Allandra Gray, una **sacerdotisa humana** caótica malvada, lidera el grupo de siervas de la ola del templo, la mayoría viudas o huérfanas por culpa del mar. Los baldureños corrientes rara vez ven a estas sacerdotisas, pues nunca entran en el templo. Cuando los fieles desean hacer ofrendas deben tocar una campana junto a la puerta, que abren dos siervas de la ola (**acólitas humanas** caóticas malvadas); una acepta la ofrenda y la otra pronuncia una breve oración en el umbral. Cuando esta concluye y la donación se recoge, las sacerdotisas retroceden y cierran la puerta.

Aunque ningún extraño sabe exactamente cómo funcionan las finanzas del templo, las siervas de la ola solo compran en los mercados lo esencial. El resto de los diezmos se bajan en solemne procesión por unas escaleras desmoronadas cubiertas de musgo que se aferran al exterior del templo y descienden hasta el agua turbia. Las siervas desaparecen bajo el agua durante unos minutos, solo para reaparecer con las manos vacías. Lo que sucede con los tesoros es una incógnita. Algunos sugieren que se esconden en criptas submarinas; otros creen que es la propia Umberlee quien se lleva los regalos. La auténtica verdad es que las siervas de la ola dejan los tesoros en la parte inferior de la escalera, donde al cabo de una hora son recogidos por 2d6 **sahuagins** liderados por una **sacerdotisa sahuagin**. Estas criaturas hacen un largo viaje desde el Mar de las Espadas para obtener dichos obsequios y, a cambio, se abstienen de atacar la ciudad, su puerto y los barcos que se dirigen al mar.

Si las siervas de la ola desean que un barco o su tripulación sufran daño, dejan una almeja junto con el tesoro en el agua. Cuando se abre la almeja, esta pronuncia mágicamente hasta 25 palabras en común, información que ayuda a los sahuagins a identificar el barco. La sacerdotisa sahuagin usa un conjuro de *don de lenguas* para traducir las palabras de la almeja y luego dirige un ataque contra el navío durante la siguiente luna nueva.

ESPADA Y ESTRELLAS

Esta cómoda posada recibió su nombre por su letrado original: un escudo de madera encantado que mostraba, pintada en negro, la imagen de un sable curvo plateado empuñado por un brazo pálido y delgado. Un encantamiento sobre el escudo hacía que resplandecientes motas de luz brillaran como estrellas a lo largo del filo del sable. La posadera original de Espada y Estrellas, una bandida semiorca caótica neutral llamada Aurayaun, solía insistir en que el efecto ilusorio era la única magia del escudo, y que hacía exactamente lo que pretendía: atraer clientes.

Aun así, parece que algo más se esconde tras la historia del escudo, ya que este y Aurayaun han desaparecido recientemente. Desde entonces, la preocupada esposa de Aurayaun, Lupin, una plebeya humana caótica buena, ha estado dirigiendo la posada y expresando en voz alta que, en su opinión, la desaparición es consecuencia de un juego sucio, aunque ignora de qué tipo.

Si bien Aurayaun guardaba silencio sobre su pasado, Lupin no le conocía enemigos, y rechaza vehementemente la conclusión del Puño Ardiente de que su esposa se ha limitado a abandonarla. Un vagabundo local afirma haber visto a Aurayaun encaramarse para quitar el letrado a última hora de la noche en que desapareció para luego desaparecer en un callejón junto a una figura encapuchada. Sin embargo, desde entonces Lupin ha recibido paquetes con partes del escudo roto, cada una con una pequeña constelación. Lupin está convencida de que es un mapa, pero no sabe de dónde, ni si el destino es terrenal o celestial. No obstante, está dispuesta a pagar para averiguarlo.

EXPEDICIONES CAMINO DEL ESTE

Expediciones Camino del Este solía comprar equipos de exploración y registro de mazmorras de dudosa calidad a bajo coste (normalmente a ojerosos aventureros que han decidido jubilarse antes de tiempo), para luego venderlos a optimistas aspirantes a héroe. Scalm Shilvin, una **espía** tiefling neutral, es la hábil propietaria con levita de la tienda. Se ganaba la vida decentemente con su negocio, pero todo cambió cuando Puerta de Baldur forjó una lucrativa alianza comercial con los príncipes mercantes de Puerto Nyanzaru en Chult.

Shilvin aprovechó rápidamente el creciente interés en Chult y empezó a equipar a un aluvión de aventureros novatos y a dirigirlos a barcos rumbo al sur. La mayoría nunca regresó, así que no pudo saber si sus equipos "a prueba de jungla" o "disuasorios de dinosaurios" funcionaban como ella afirmaba. Al final, el gobierno local tomó cartas en el asunto después de que varios vástagos patricios demasiado ambiciosos desaparecieran en empresas apresuradamente equipadas en Expediciones Camino del Este. Ahora Shilvin solo puede vender su modesta selección de productos y cualquier equipo relacionado con la jungla después de un período de espera de diez días, lo que ayuda a garantizar que menos ciudadanos corran a Chult sin estar preparados. Para compensar la correspondiente pérdida de negocios, Shilvin ha contactado con varias empresas comerciales (y piratas) habitualmente necesitadas de tripulación. Desde entonces, Expediciones Camino del Este se ha ganado una discreta reputación por ayudar a quien lo necesita a salir rápidamente de la ciudad, siempre y cuando no les importe demasiado adónde van.

EL FANAL

Este viejo barco de tres mástiles se balancea suavemente en el agua junto al Muelle de Costa Tormentosa, en el lado este del puerto. Infame taberna y lugar de juergas, el buque ya no está en condiciones de navegar y necesita una reparación urgente.

En los días y atardeceres cálidos los clientes respetables pueden sentarse en las mesas de la cubierta superior bajo las linternas colgantes para fumar y beber entre apuestas mientras una multitud más estridente se congrega alrededor de la barra y las mesas de juego de las cubiertas inferiores.

Consulta el capítulo 1 para obtener más información sobre este establecimiento.

FUERTE ALCANTARILLA

Como muchas ciudades portuarias, Puerta de Baldur acostumbraba a verter sus aguas residuales río abajo, dejando que la corriente se llevara sus problemas a otros lugares. Sin embargo, a medida que la ciudad crecía esta práctica empezó a contaminar peligrosamente el caudal, lo que llevó a una coalición de druidas y patricios a construir Fuerte Alcantarilla.

Esta instalación, un conjunto de tres torres levantadas en las murallas del extremo occidental del barrio de la Torre del Mar, estaba destinada a tratar las aguas residuales justo antes de que pasaran al río utilizando grandes tanques sellados de retención, llenos de plantas mágicamente agrandadas para purificar los vertidos. Aunque la instalación era un prodigio de la ingeniería mágica dedicada a la ecología, el pueblo mostró ser particularmente reacio a preocuparse por sus desechos, y la dotación económica no tardó en agotarse. Desde entonces, la Fortaleza solo es una mera sombra de lo que pretendía ser, pugnando por mantener lo peor de Puerta de Baldur fuera del río.

Hoy en día la instalación sigue operativa, pero principalmente como sede y refugio de la cofradía de los Guardaalcantarillas. La mayoría de los "druidas" y técnicos que dirigen la planta son cualquier cosa menos eso. Al contrario: son una panda de ladrones especializados que se aprovechan de la ubicación de la fortaleza para atravesar sin ser vistos la red de tuberías y cisternas del alcantarillado de la ciudad. Desde este laberinto de túneles pueden contrabandear bienes y ejecutar audaces robos, así como actuar de cuando en cuando como cazadores de monstruos subterráneos y guías contratados en las entrañas de la ciudad.

La líder de los Guardaalcantarillas, Genamine Kopali (**asesina** humana neutral malvada), ejerce también como capo del Gremio para el barrio de la Torre del Mar. Además de toda una gama de holgazanes, su cofradía también alberga varios **druidas** auténticos que mantienen la instalación en funcionamiento y controlan las diferentes bestias guardianas del grupo, incluyendo varias **brozas movedizas** perfumadas que viven en los tanques y agitan su interior como parte del proceso de purificación. Mortlock Vanthampur (consulta la página 25) paga a Genamine para que le informe sobre actividades extrañas en las alcantarillas, y a su vez él informa de cuanto descubre a su madre, la duquesa Thalamra Vanthampur.

HOSPITAL DEL PUERTO

Hace generaciones, un brote de anginas danzantes extremadamente contagiosas (una plaga mortal que hacía que los afectados tosieran hasta morir mientras sus extremidades se convulsionaban descontroladamente), causó que muchos baldureños reconsideraran su forma de ver la medicina. Exigir a las víctimas que buscaran curación en sus respectivas iglesias aceleró la propagación de la enfermedad, a medida que los infectados acudían a los diferentes lugares de culto de la ciudad, sobrepasando las capacidades de sanación de los templos. Como consecuencia, los residentes de la Baja Ciudad decidieron unirse. Mientras que los patricios podían permitirse visitas a domicilio, así como sacerdotes y médicos personales, los plebeyos financiaron la construcción de

un gran edificio donde todos pudieran acudir para recibir tratamiento. Deseosos de que los congregantes contagiados no interrumpieran cada servicio religioso, varios templos de la ciudad se mostraron más que dispuestos a proporcionar clérigos que trabajaran en las instalaciones. Por supuesto, el dinero sigue determinando la calidad de la atención: los clérigos rara vez trabajan por amor al arte, y aquellos sin fondos suficientes suelen acabar con los cirujanos en prácticas en un sótano ominosamente manchado. Siempre queda el consuelo de que quienes necesitan ayuda saben a dónde pueden acudir. Sistemáticamente escaso de personal (especialmente en los pabellones que atienden a los residentes pobres de la Ciudad Exterior), el hospital tiene constantes problemas de seguridad: desde pacientes enojados, hasta muertos vivientes que se levantan espontáneamente; desde tratamientos poco éticos o experimentales por parte de sacerdotes de credos no buenos, hasta retiradas excesivas de sedantes analgésicos de los almacenes.

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

EL JABALÍ SONRIENTE

Con su menú francamente atrevido de desayunos fasciamente rebautizados, el Jabalí Sonriente siempre tuvo intención de causar revuelo en la adinerada Cumbre florida. Sin embargo, el alboroto actual va más allá del que su dueña, la plebeya mediana fortector caótica buena Jentha Allinamuch, pretendía provocar. Durante los últimos seis meses han estado apareciendo cuerpos en el callejón justo detrás de su establecimiento; ya van más de una docena sin testigo alguno de cómo llegaron allí. Las víctimas no tienen puntos en común aparentes: son de todas las edades, razas, géneros y clases sociales, y han desaparecido de diferentes puntos de la ciudad. Sin embargo, nadie duda de que el responsable es el mismo asesino, ya que todos los cadáveres muestran cortes curvos en sus muñecas y una herida atravesando el corazón. Todo el distrito está preocupado por los asesinatos pero, hasta ahora, el Puño ha sido incapaz de descubrir pistas sobre el criminal al que los lugareños han bautizado temerosos como "el Segador". Debido a la caída en picado de los negocios, Jentha está tan ansiosa como cualquier otra afligida familia por hallar respuestas, y con gusto pagará a investigadores independientes si estos ayudan a encontrar al asesino. De hecho, el homicida no es una sola persona, sino un grupo de sectarios de los Tres Muertos que buscan propagar el terror por la ciudad (consulta "Matadero de Hamhock", en la página 197).

EL DE JOPALIN

Tras heredar el negocio de su padre, un **matón** semielfo neutral malvado llamado Jopalin transformó este edificio, que pasó de ser una taberna de mala muerte del muelle a convertirse en una casa de té floreciente y lujosa. Muchos se sorprendieron ante la aparición de un establecimiento tan sofisticado entre la pedestre clientela del puerto, pero nadie puede negar lo adictiva que resulta la mezcla especial del propietario. Jopalin incluye hojas de flor de luna negra en su té, creando una adicción sutil y de reacción lenta entre quienes lo beben. Hay muchos que nunca se dan cuenta de lo que sucede y lo único que saben es que ansían intensamente su té por encima de todos los demás. Además, quienes descubren la estafa suelen hacerlo demasiado tarde, de modo que su única opción es volver una y otra vez. Jopalin cuida personalmente a los clientes y se asegura de que solo

aquellos que parecen vulnerables reciban el té "especial", evitando las suspicacias de cualquiera que pudiera querer vengarse si se revelara la verdad.

Jopalin también dirige un fumadero de flor de luna; un local, esta vez sí, más sórdido, ubicado en el húmedo sótano del negocio principal, donde atiende a adictos más tradicionales y a quienes se han vuelto tan dependientes del té que ya no pueden pasar por clientes normales. Estos tristes individuos pasan a través de una entrada en el edificio adyacente para evitar sospechas. En su interior, un grupo de matones vigila varias docenas de catres asquerosos, cobra los honorarios de Jopalin y distribuye el suministro de flor de luna. El paranoico Jopalin vive en un lujoso *loft* fuertemente protegido con trampas situado encima del café.

MANSIÓN DE MANDORCAI

Esta mansión, el único horror urbano de la lujosa Cumbre florida, surgió de la nada en mitad de la noche, ocupando el espacio de un solar vacío. Perfectamente dotado de reservados sirvientes, el imponente caserón fue sede de suntuosas fiestas para la élite de la Baja Ciudad, presididas por un excéntrico y melancólico mago humano llamado Mandorcai. Y entonces, tan repentinamente como había llegado, Mandorcai cerró las puertas de la mansión y desapareció de la vida pública. Los lugareños indiscretos que fisgonearon por las ventanas informaron de un palacio absolutamente deshabitado cuyos muebles parecían no haber sido tocados en años. Sin embargo, poco después, algunas personas de la ciudad comenzaron a recibir invitaciones escritas con plata sobre papel negro doblado en pentágonos.

Los que entraron en la mansión en virtud de las invitaciones no regresaron jamás. Después de algunas de estas desapariciones, un escuadrón del Puño Ardiente se abrió paso hasta el interior del edificio; solo salieron dos, parlotando sobre cuartos cambiantes y mataderos cubiertos de sangre llenos de ganchos y cadenas retorcidas. Ante la ausencia de obreros dispuestos a derribar el lugar, el Consejo de los Cuatro selló las puertas, pero dejó la mansión en pie. Hace décadas que no se ve a nadie entrar o salir, y se desconoce si las pequeñas invitaciones negras que aún aparecen de vez en cuando en las puertas de algunos ciudadanos son auténticas o solo bromas inofensivas.

Lo cierto es que Mandorcai obtuvo conocimientos de lo oculto y su mansión mágica gracias a un pacto con los obesos gemelos Kyrix y Valisog, dos diablos de las cadenas. Durante años, Mandorcai cumplió su parte del contrato proporcionando sacrificios mortales a los infernales, hasta que un incumplimiento accidental del mismo permitió a estos arrastrarlo entre gritos a los Nueve Infernos. Desde entonces, las hambrientas trampas de la mansión y sus poderes de cambio de forma han permanecido aletargados. Sin embargo, hace poco un grupo de sectarios ha irrumpido en la casa con intención de aprovechar dichas capacidades durmientes. Aunque aún no han descubierto cómo comunicarse con los diablos de las cadenas, es probable que cuando lo logren sea sin la ayuda de las salvaguardas que Mandorcai logró negociar, por lo que es probable que el asunto acabe en un desastre infernal que afecte a todo el vecindario.

PARQUE DEL ENTENDIMIENTO

Hace cuarenta años, un druida enano escudo legal neutral llamado Torimesh llegó a su casa de la ciudad después de décadas de aventuras en el extranjero y compró esta pequeña parte de la ladera. Demasiado empinada para construir, la zona había sido durante mucho tiempo un vertedero ilegal de chatarra, a cuyo promontorio rocoso los lugareños se

asomaban para arrojar sus desechos por el terraplén. En lugar de limpiar la basura, Torimesh usó la magia para alimentar las plantas locales, haciendo que creciera un bosque verde sobre los desechos, oxidando los escombros y creando un césped suave con matorrales atravesado por pequeños recovecos y túneles donde los viejos detritos se habían acumulado. Convirtió este espacio renovado en un parque público, argumentando que los pobres necesitaban sentir el contacto con la naturaleza tanto como los patricios ricos en sus cuidados jardines. El propio Torimesh vive en una pequeña choza apoyada contra el afloramiento rocoso aún conocido como la Roca de los Vertidos.

El principal atractivo del Parque del Entendimiento es el Árbol que Dibuja. Plantado por Torimesh y desarrollado por completo en cuestión de días, el árbol es de una especie que nadie sabe identificar, y el enano se niega firmemente a contar nada sobre sus orígenes, aunque todos conocen su poder. Cuando Torimesh le suplica adecuadamente, la roja corteza del árbol se agrieta y se enrolla como un pergamino. Si se retira con cuidado, muestra una escena profética pintada con savia de un rojo sangre. Estas visiones arbóreas del futuro suelen ser crípticas, pero acaban produciéndose inevitablemente. Aunque a la élite de la ciudad le encantaría aprovechar este poder, cualquiera que intente pelar la corteza del árbol o forzar una profecía solo obtendrá un trozo de madera y la ira casi asesina de Torimesh. Por su parte, el druida se niega a trabajar a cambio de dinero, extrayendo profecías solo en función de los caprichos mudos del árbol o a cambio de favores extraños y peligrosos.

PIEDRAS SISEANTES

Esta pequeña casa de baños de piedra en el barrio de Torre del Mar es uno de los edificios más antiguos de la zona. Construida al estilo chessentano, cuenta con piscinas climatizadas, salas de resonancia y hermosos mosaicos.

Las Piedras Siseantes ocupa un nicho especial en la política baldureña debido a su condición de lugar de reunión neutral, seguro y privado. Su propietaria desde hace mucho tiempo, una espía elfa lunar neutral llamada Merilyn Allaryr, se asegura de que los clientes entran en los baños llevando únicamente las finas togas que ella proporciona, quedándose con sus armas y demás pertenencias. La reputación de Merilyn y de sus ayudantes altamente competentes es tan formidable que hasta las cofradías o negocios rivales enzarzados en las reuniones más tensas nunca violan la regla de la casa que prohíbe recurrir a la violencia.

El compromiso de este establecimiento con la discreción también lo convierte en el principal lugar de amancebamiento pagado en la Baja Ciudad. Muchos de los cortesanos más buscados se encuentran con sus clientes en las habitaciones privadas de las Piedras Siseantes, confiando en el silencio de Merilyn y en la reputación de la casa como centro de reuniones para desviar las sospechas de cónyuges celosos o fisgones chismosos. A diferencia de Merilyn, el Sindicato de Juerguistas, una cofradía de profesionales de la noche que abarca toda la ciudad, no es reacio a vender los secretos obtenidos en la casa de baños, y quienes buscan comprar tal información solo tienen que insinuárselo al oído adecuado. Aunque esta dicotomía impide a Merilyn unirse oficialmente al Sindicato de Juerguistas, la cofradía utiliza el local como su sede de facto, alquilando regularmente su gran piscina central para celebrar reuniones.

PIROTECNIA DE FELOGYR

Este edificio de piedra de cuatro pisos despidе constante-mente humos de colores inusuales por varios respiraderos y

chimeneas. Desde la elaborada sala de muestras que abarca los dos pisos inferiores, el alquimista Avery Sonshal (mago humano neutral) mantiene el monopolio familiar de la producción de *polvo de humo* en Puerta de Baldur.

Si bien el *polvo de humo* está reservado 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 mejorados con ilusiones inofensivas. El acceso al taller sin ventanas que ocupa los dos pisos superiores del edificio está prohibido estrictamente, y el hueco de la escalera está bloqueado por una enorme puerta acorazada de hierro guardada por un matón contratado por la Legión sin Estandarte. No obstante, Avery, de largas patillas, disfruta conversando con los clientes y aficionados a la alquimia en los pisos inferiores.

Sin embargo, ahora mismo Avery está visiblemente preocupado. Hace poco alguien logró entrar en el taller superior mientras dormía y robó cuatro barriles de *polvo de humo*, hallándose en su lugar el dibujo de un fénix. Avery está aterrorizado al pensar en lo que los ladrones podrían hacer con esta sustancia: es muy consciente de que alguien con tanto *polvo de humo* podría volar una parte del Salón Alto, la Roca de la Sierpe o cualquier otra fortificación. Sin embargo, a pesar de cuán horribles le resultan estas posibilidades, parece más preocupado por sí mismo: la seguridad del *polvo de humo* es su responsabilidad y no puede hablar del robo al gobierno de la ciudad sin ser castigado por negligencia. Pero, al mismo tiempo, si guarda silencio y los ladrones acaban usando los explosivos, será cómplice del atentado. La única solución es contratar a alguien discreto y de fiar para que rastree y recupere los barriles de pólvora que faltan antes de que sea demasiado tarde.

Si el *polvo de humo* se prende, se deja caer o se manipula de forma brusca, explotará y causará daño de fuego a todas las criaturas u objetos a 20 pies o menos de distancia: 1d6 por puñado, 9d6 por barril. Una tirada de salvación de Destreza CD 12 con éxito reduce el daño a la mitad. Lanzar *disipar magia* sobre el *polvo de humo* lo vuelve inerte permanentemente.

PUERTAS DE SESKER

Antiguo hogar de la familia de comerciantes Sesker, esta mansión alta y llamativa fue abandonada después de que el último miembro del clan muriera allí en misteriosas circunstancias hace varios años. Poco después, un mago humano neutral malvado de Athkatla llamado Imbralyrn Skoond compró el caserón para usarlo como residencia y taller mágico, atraído por las historias del constructor original: un contrabandista que convirtió el lugar en un laberinto de pasadizos secretos, habitaciones escondidas, paredes falsas y entradas ocultas, la mayoría de las cuales han sido olvidadas.

Ambicioso y completamente amoral, Skoond saltó a la fama cuando se convirtió en el mago del Consejo de los Cuatro, realizando favores para ellos regularmente y dando así alas a sus propias maquinaciones. Aunque rara vez está en casa, aloja a cuatro lacayos alquimistas en el edificio junto con varios guardias, usando los pasadizos secretos para cubrir sus idas y venidas. El único trabajo de estos hombres es descubrir y cartografiar tantos secretos del edificio como sea posible. Una de las historias que leyó sugiere que el arquitecto original falleció mientras contrabandeaba un raro tomo mágico, lo que le ha llevado a sospechar que podría seguir oculto entre el paredes de la casa.

Desafortunadamente, los aprendices de Skoond no son los únicos que lo buscan: atraído a través de los túneles ocultos por las auras mágicas tanto del tomo como de la vecina Mansión de Mandorcai, un **nótico** acecha en los conductos de la casa, usándolos para espiar a los magos y buscar el tesoro. Hasta el momento ninguno de los residentes ha dado con el premio; la última persona que lo hizo fue el anterior dueño, asesinado por la mirada putrescente de la criatura. Aunque es malvado y no está dispuesto a ceder el derecho al tomo (que aún no ha localizado), el nótico conoce muchos secretos, tanto gracias a su espionaje como a sus extrañas habilidades proféticas, y podría estar dispuesto a venderlos por el precio adecuado.

SANTUARIO DEL SUFRIMIENTO

Este sencillo santuario de piedra dedicado a Ilmater, dios de los mártires y la resiliencia paciente, se encuentra en una pequeña y tranquila plaza cuyos márgenes ocupan los jergones y escasas pertenencias de la población sin hogar de la Baja Ciudad. Aquí pueden acudir los baldureños sin recursos para recibir comidas gratis y piezas de cobre suficientes para pagar los peajes de los portones de la ciudad, todo gracias a la ayuda del Hermano Hodges, un sacerdote mediano fortector legal bueno. Financiado mediante donaciones de todos los niveles de la sociedad y muy querido por su comunidad, el clérigo mediano y sus hijos mayores, Hansen y Sissa (ambos **acólitos** medianos fortectores legales buenos), se encontrarán indefectiblemente aquí, charlando con los oprimidos de la ciudad y ofreciendo tanta curación y limosnas como puedan.

La única fuente de ingresos de la iglesia que no proviene de donaciones es una retorcida serie de criptas que se extiende desde una entrada situada detrás del altar y que se cruza con las alcantarillas de la ciudad en varios puntos. Por una pequeña tarifa cualquiera puede llevar un cadáver a la abarrotada tumba, donde las hordas de ratas de alcantarilla acuden en masa a devorar la carne, dejando generalmente huesos limpios que los fieles de Ilmater pueden enterrar en el osario anexo. Si bien es un final algo innoble, a menudo es el único entierro en tierra sagrada que pueden permitirse los pobres de la ciudad, y el Hermano Hodges hace cuanto puede por aportar una discreta dignidad a esta práctica. Sin embargo, un **carroñero reptante** fértil se ha colado recientemente desde las alcantarillas para darse un festín con los cadáveres de la tumba, dejando un rastro de palpitantes crías allí por donde pasa. El Hermano Hodges está indignado por esta profanación, pero no se atreve a enfrentarse a las bestias, y el Puño Ardiente está tardando en acudir en su ayuda. Aunque el templo no puede permitirse pagar, estará encantado de ofrecer curación gratuita a todo el que lidie con la amenaza.

LA SIRENA RUBORIZADA

Tan infame al norte como al sur de la Costa de la Espada, la Sirena Ruborizada es conocida como la mejor taberna y posada de Puerta de Baldur para quienes buscan romperse los dientes o romper los de otra persona. Siempre a una bebida derramada de distancia de una pelea, el bar es el tipo de lugar que la mayoría de personas no visita a menos que vayan convenientemente armadas o bien acompañadas (preferiblemente ambas cosas). El lugar recibe su nombre de la gran sirena de madera que cuelga sobre el incoherente mostrador de recepción, con una docena de manos ennegrecidas y marchitas clavadas sobre su cuerpo; recuerdos dejados por quienes se negaron a pagar la cuenta.

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

laberinto de secciones y pisos extrañamente interconectados que esconde docenas de cuartos pequeños y destaralados y al menos cuatro pisos de bodegas. Pocas personas se molestan en dormir en la Sirena, debido en parte a las sonoras advertencias de sus gerentes de que no se responsabilizan de ninguna pérdida, incluyendo la propia vida y las extremidades. En cambio, su gran cantidad de reservados y antesalas sirven como hogar de todo un zoo de turbios personajes que se pasan el día bebiendo aquí. Aunque en apariencia simples marineros retirados, los clientes habituales del bar son de hecho contactos de diversas organizaciones despreciables, desde contrabandistas y bandidos hasta peristas, traficantes de drogas y proxenetas. Algunos trabajan para el Gremio, y otros llevan a cabo sus actividades por toda la Costa de la Espada. Los que buscan hacer negocios con el hampa de Puerta de Baldur descubren que un puñado de plata en la Sirena puede abrir puertas, pero una palabra equivocada puede hacer que te dejen inconsciente en el callejón de la parte de atrás. Si bien la faceta más delictiva de la Sirena es un secreto a voces, el lugar está lo suficientemente bien conectado como para que el Puño Ardiente lo deje tranquilo.

TABERNA DE LA CANCIÓN ÉLFICA

A pesar de su brusca clientela, esta taberna es una de las más populares en Puerta de Baldur. A intervalos poco frecuentes y aparentemente aleatorios, una voz élfica incorpórea sobrevuela la multitud profiriendo una canción lo suficientemente inquietante como para atenuar mágicamente las luces de la sala y hacer llorar incluso a los parroquianos más duros del bar.

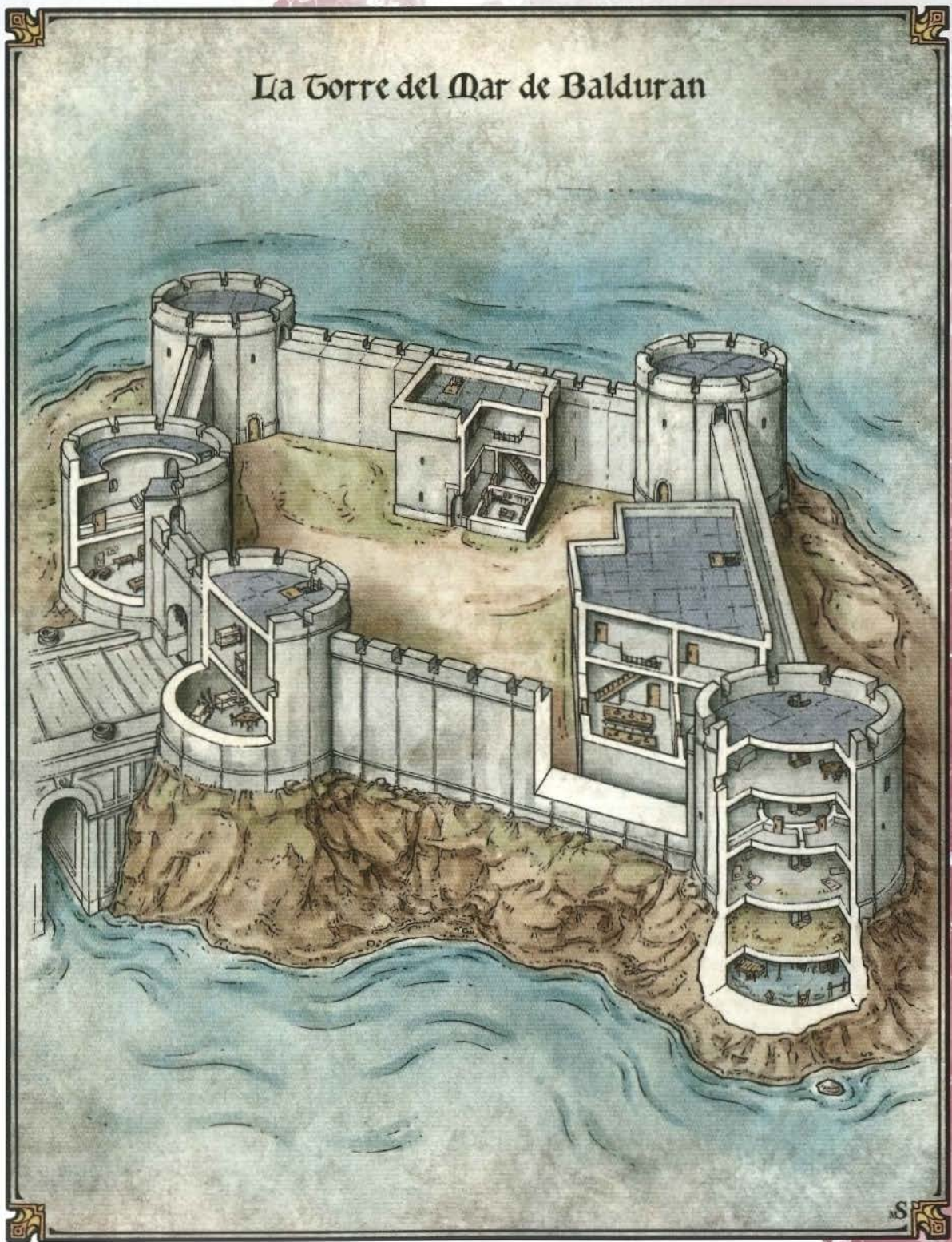
Consulta el capítulo 1 para obtener más información sobre este establecimiento.

TORRE DEL MAR DE BALDURAN

El cuartel general del Puño Ardiente se encuentra en un islote rocoso en el puerto, y sus escarpadas murallas surgen de la piedra de tal forma que proporcionan pocos asideros a quienes tratan de asaltarla desde el mar. Sobre las cinco robustas torres de la fortaleza, los fundíbulos de Gond especialmente preparados están listos para arrojar piedras a una distancia tres veces superior a la de un arma de asedio ordinaria, lo que proporciona a la fortaleza no solo el dominio de todo el puerto, sino también de la orilla opuesta del río. Cualquier barco invasor no intimidado ante semejante amenaza aérea tendría que lidiar también con la gigantesca cadena que se extiende desde la Torre del Mar hasta los pilotes bajo el embarcadero más oriental en Brampton. Un cabrestante en la torre puede elevar la cadena, estirándola a través de la entrada del puerto para impedir la entrada o la salida de todo lo que sea mayor que un bote de remos. En cuanto a las ofensivas terrestres, la calzada de 400 pies de largo que comunica el islote de la Torre del Mar con la costa no necesita portones ni puentes levadizos, ya que cualquier atacante lo suficientemente necio como para cargar por ella sería un blanco fácil para los arqueros de la muralla.

Unos cien soldados del Puño Ardiente ocupan la fortaleza en todo momento, junto con los residentes de la torre de oficiales. La gran armería en el patio central contiene todas las armas que una compañía mercenaria podría necesitar, así como trofeos de campañas en el extranjero, una biblioteca de incalculable valor con textos relacionados con la guerra y mucho más. Los rumores también hablan de la tesorería del Puño, ubicada en una cripta revestida de plomo en algún lugar bajo la torre de oficiales y rodeada de metros de roca sólida, protegida por puertas secretas ocultas mediante ingeniosos mecanismos y una magia aún más astuta.

La Torre del Mar de Balduran



Además de defender la ciudad, la Torre del Mar funciona también como prisión local de Puerta de Baldur. Tres pisos de mazmorras se extienden bajo la fortaleza, dos de los cuales discurren por debajo del nivel del mar como parte integral de un sistema de cuevas naturales. Esto hace posible tanto la seguridad de la prisión como la docilidad de los presos, ya que todo el que se porte mal sabe que puede ser trasladado de las celdas secas a los húmedos pisos inferiores. Los reclusos especialmente problemáticos acaban en el Hoyo de Nadar, un pozo inundado y sin luz donde los prisioneros deben mantenerse a flote constantemente o arriesgarse al ahogamiento, al tiempo que se defienden de las langostas ciegas mordedoras que merodean allí. Aunque el encarcelamiento a largo plazo es raro en la ciudad, siempre hay algunos presos pudriéndose en estas celdas, desde delincuentes menores hasta presos políticos encerrados por cargos falsos.

Los personajes que estén seriamente enemistados con la ley en Puerta de Baldur podrían terminar en la Torre del Mar. Aunque el Puño considera la prisión como un último recurso, cualquier persona que intente entrar o salir de las mazmorras tiene trabajo por delante. Solo las celdas superiores tienen ventanas, y quien trate de horadar las paredes de las mazmorras inferiores corre el riesgo de causar inundaciones catastróficas. Los centinelas están constantemente atentos a barcos que se aproximen sospechosamente a la isla, y nadie puede atravesar el portón de la fortaleza sin un motivo y una escolta. Las celdas tienen pesadas puertas de acero con cerraduras de gran calidad y las llaves están en manos del carcelero Albrecht Little, un gladiador humano legal neutral, o de su segunda, la carcelera Cogrus Stonehammer, una caballero enana escudo legal neutral. Los soldados a menudo son asignados a “deberes carcelarios” como castigo temporal, lo que suele implicar un trato más duro para los prisioneros pero, a cambio, la rotación regular de guardias puede suponer una pequeña oportunidad para cualquiera que intente un rescate.

CIUDAD EXTERIOR

Sucia y desagradable, la Ciudad Exterior alberga todo lo que la élite de Puerta de Baldur se resiste a admitir dentro de sus murallas: pobres, refugiados, curtidurías, corrales y otras actividades que ofenden la sensibilidad de los nobles. La Ciudad Exterior se extiende desde cada uno de los portones más periféricos para expandirse en una caótica maraña de chabolas y tiendas, carretas y tiendas de campaña que bordean los caminos con la esperanza de sangrar el comercio de la ciudad lo suficiente para propiciar la supervivencia de sus dueños. Y, de hecho, gran parte del comercio en Puerta de Baldur tiene lugar en estos mercados no regulados, donde hasta los patricios compran desde el interior de sus literas perfumadas.

Mientras que los barrios más pequeños como Ruinoso y Puerta Negra se asientan por fuera de sus respectivos portones, la mayoría de la Ciudad Exterior discurre a lo largo del Camino de la Costa cuando este rodea la base de la Colina del Halcón de Polvo, entre el Paso de la Sierpe y la ciudad propiamente dicha. Los residentes de estos vecindarios no son técnicamente ciudadanos y no tienen representación en el gobierno, ni disfrutan de los servicios de las fuerzas policiales de la ciudad. El Puño Ardiente raramente patrulla la Ciudad Exterior y cuando lo hace es de forma superficial y únicamente para perseguir a sus residentes por crímenes cometidos intramuros.

Los desafíos de este distrito dan lugar a comunidades pequeñas y muy unidas, donde el honor y los contactos de una persona son lo único que se interpone entre aquellas y una muerte rápida.

APROXIMACIÓN A LA CIUDAD

Los visitantes que se acerquen a Puerta de Baldur por carretera deben pasar primero por los desvencijados barrios de la Ciudad Exterior, donde el tráfico discurre aprisionado entre fogones improvisados, tenderetes y actividades demasiado ruidosas o repugnantes para ciudadanos más refinados. Aquí los viajeros deben dejar cualquier montura o bestia de carga grandes en alguno de los innumerables establos y caravasares antes de pagar los peajes por traspasar los portones de la ciudad propiamente dicha. Los viajeros del sur son doblemente “bendecidos” a este respecto, teniendo que pagar primero en el puente del Paso de la Sierpe y una segunda vez al atravesar la ratonera que conforman los barrios de la Ciudad Exterior alrededor de la Colina del Halcón de Polvo.

Los viajeros que llegan por el río aguardan en mitad del Puerto Gris bajo la atenta mirada de la Torre del Mar hasta que uno de los agentes del práctico de puerto se acerca en un rápido bote. Protegidos por cuadrillas de la Ola Gris (veteranos del Puño Ardiente), estos funcionarios de aduanas evalúan la carga del barco, recaudan impuestos y venden permisos de atraque por horas en alguno 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 barrios conforman la Ciudad Exterior.

Canciones Gemelas. Siempre listo para recibir a los visitantes que cruzan el río, Canciones Gemelas es famoso por su enorme variedad de santuarios y lugares de culto, desde pequeños altares e ídolos en los caminos, hasta templos caseros. Aunque aquellos que busquen magia de cierto nivel tendrán que visitar los templos más grandes de la ciudad propiamente dicha, ningún dios es demasiado extraño o remoto para ser objeto de adoración en la dispersión divina de Canciones Gemelas, donde ni siquiera el culto (no criminal) a demonios o a los Tres Muertos es perseguido.

Capilla Norte. Capilla Norte, el vecindario más tranquilo de la Ciudad Exterior, reúne a aquellos residentes dispuestos a pagar más que la suma habitual por la protección del Gremio a cambio de seguridad.

Fuerte Ápice. Este barrio recibe su nombre de la mansión señorial blanca del centro, que alberga el mayor enclave de gnomos de la ciudad. Barrio de espíritu libre y hogar de multitud de artistas, podría atraer a las personas más sofisticadas de la ciudad y echar a sus radicales residentes mediante subidas de precios si no fuera por sus aromáticas curtidurías.

Mirada Pétreo. Justo pasada la Puerta del Basilisco que le da nombre se encuentra este barrio repleto de establos y corrales. Muchos residentes de la Ciudad Exterior que trabajan intramuros viven aquí para estar lo más cerca posible de sus negocios. Entre ellos se encuentra una importante comunidad de porteros semiorcos.

Paso de la Sierpe. Este enorme puente cruza el río Chionthar. Tiendas y casas rodean los bordes de la estructura. Consulta la página 198 para obtener más información.

Pequeña Calimshan. Los habitantes calishitas de esta comunidad amurallada protegen ferozmente su hogar del Gremio y del resto de Puerta de Baldur. Pequeña Calimshan se describe con más detalle en la página 198.

ENCUENTROS ALEATORIOS EN LA CIUDAD EXTERIOR

d20	Encuentro
1-6	Ninguno
7-10	Interacción inofensiva (tira en la tabla G)
11-16	Residentes (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 de la cofradía de los Sepultureros del Cementerio del Acanilado pregunta tranquilamente al grupo si ha visto pasar a una mujer con un vestido anticuado. Si le presionan para obtener más detalles, añade que era "traslúcida".
2	Un sacerdote de la Iglesia de la Última Esperanza ruega al grupo que le ayude a encontrar a un paciente que ha perdido.
3	Un hacha obviamente mágica amenaza a los transeúntes mientras flota por las calles. El propietario del Hacha Danzante de Danthelon la persigue (consulta "Hacha Danzante de Danthelon", en la página 197, para obtener más información).
4	Ubis Garynmor, de Establos y Casa de Fieras de Garynmor, va ululando de callejón en callejón. Si se le pregunta qué está haciendo, admite a regañadientes que algo se escapó de su establo.
5	Jaemus Exheltarion, un demacrado semielfo del Matadero de Hamhock, admira abiertamente la oreja izquierda de un personaje y le ofrece comprársela por 15 po.
6	Un miembro de los Rectos Bajás de la Pequeña Calimshan intenta vender a los personajes unos <i>brownies</i> recién hechos, elaborados con la receta secreta de su abuela, para recaudar dinero para la fiesta de cumpleaños de un niño. Los <i>brownies</i> cuestan 7 po cada uno y están deliciosos.
7	Jonas Goodnight, propietario del Teatro Oasis, elogia exageradamente al grupo y los invita a protagonizar su siguiente e increíble producción.
8	Un astrónomo soñoliento se tropieza con el grupo al tiempo que observa el cielo con temor. Si se le pregunta, señala al cielo y susurra: "Las estrellas no están bien. Se aproximan tiempos oscuros".
9	Varios gnomos muertos de risa, a medio vestir y cubiertos de pintura corporal conducen un artilugio con ruedas por la calle. El artefacto es una obra de arte móvil fabricada en el Hostal Fuerte Ápice y titulado "Los Patricios".
10	Un grupo de oficiales del Puño Ardiente evidentemente borrachos se aleja de una taberna del Paso de la Sierpe. Sus componentes intentan inútilmente empezar una pelea con el grupo, luego se disculpan y se van.
11	Un precoz miembro de los Guías de la Puerta pregunta a los miembros del grupo si quieren ganar algunas monedas fáciles. Si es así, les pide que creen una distracción para que algunos soldados del Puño Ardiente dejen de acosar a una familia de refugiados recién llegados a la que está ayudando.
12	Un comerciante y un guardia de una puerta discuten sobre cómo medir y comparar con precisión las dimensiones de un burro extrañamente pequeño y un pavo real excepcionalmente grande. Al pasar el grupo les preguntan su opinión al respecto.

TABLA H: RESIDENTES DE LA CIUDAD EXTERIOR

d10	Interacción
1	2d4 matones calishitas y 2d4 matones tethyrianos se maldicen unos a otros, listos para pelearse
2	1d6 plebeyos gnomos del Hostal Fuerte Ápice tiran tomates a los transeúntes que presumen de riqueza
3	1d4 bandidos pasean en caballos de monta robados de un corral
4	2d4 guardias del Puño Ardiente fuera de servicio o de camino a otro sitio ignoran delitos flagrantes
5	1d4 patricios (nobles humanos) y 2d8 guardias
6	1d4 voceros (espías) reparten folletos del Teatro Oasis
7	1d4 plebeyos pastorean 2d8 cabras y un pavo real (use el perfil del buitre)
8	2d6 mendigos (plebeyos)
9	1 oficial del Puño Ardiente (caballero) y 2d4 soldados de la compañía (veteranos) van o vuelven de la Roca de la Sierpe
10	2d6 miembros de la cofradía de los Cruzadores o los Sepultureros (plebeyos) de patrulla callejera

TABLA I: AMENAZAS DE LA CIUDAD EXTERIOR

d10	Amenaza
1	2d4 ratas gigantes
2	1 capitán bandido y 1d6 bandidos exigen el impuesto de "uso viario"
3	1d6 rateros del Gremio (espías)
4	1d4 gules recogen los cadáveres que hay en la calle
5	2d6 esqueletos salidos del Cementerio del Acanilado
6	Un hacha de doble filo voladora que aterroriza a los transeúntes (la estirge del Hacha Danzante de Danthelon disfrazada mediante una ilusión)
7	1 cocaliz huida de los Establos y Casa de Fieras de Garynmor
8	1d6 estirges
9	1d4 hombres chacal que viven en Pequeña Calimshan
10	Una cuadrilla de secuestradores de los Tres Muertos (consulta el apartado "Más encuentros con los Tres Muertos" en la página 28)

Pezuña de Cerda. Aquí los expatriados de docenas de naciones lejanas se mezclan con razas que van desde hombres lagarto hasta *svirfneblins*, todos unidos contra una ciudad que los ve como forasteros entre los aromas de comidas exóticas y las llamadas de animales raros.

Puerta Negra. Puerta Negra se asienta pasada la Puerta del Dragón Negro, recibiendo a quienes viajan hacia y desde Waterdeep por el Camino del Comercio. Enormes establos atienden a las monturas de los viajeros, mientras que una comunidad de herreros enanos escudo atrae incluso a los residentes de la Alta Ciudad gracias a sus habilidades.

Rivington. Esta aldea independiente de pescadores y molinos de agua es el primer barrio que encuentran los viajeros que se aproximen desde el sur. Controlada por una banda 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 Acanilado.

ATLAS DE LA CIUDAD EXTERIOR

Los sueños florecen y mueren en la Ciudad Exterior que, según muchos, posee lo mejor y lo peor de Puerta de Baldur. Los siguientes lugares se cuentan entre los más famosos y los más infames de la Ciudad Exterior.

BALDURAN MIRA AL MAR

Poco después de que Balduran fuera visto por última vez esta estatua apareció en los acantilados de Ruinoso. Con el doble de tamaño del héroe real, la escultura guarda un increíble parecido con Balduran, que entrecierra los ojos mirando hacia el oeste, sobre la ciudad y el río. Si bien su repentina llegada creó una especie de conmoción, la mayoría asumió que se trataba simplemente un homenaje al gran hombre. Hasta que una mañana, varios meses después, los transeúntes advirtieron que una de las manos de la estatua se había levantado para protegerse los ojos del sol. De inmediato los eruditos empezaron a estudiarla, descubriendo que, al amanecer del primer día de cada año nuevo, la estatua parpadeaba y cambiaba su posición en un abrir y cerrar de ojos. Aunque siempre mira hacia el oeste, la línea precisa de su mirada puede variar hasta treinta grados, y puede emplear un catalejo, poner las manos en las caderas, señalar con la mano abierta, etc.

Durante siglos la teoría predominante fue que Balduran aún estaba vivo en algún lugar lejano al oeste, y que la estatua seguía sus movimientos. Sin embargo, hace una generación, un caballero de Oghma juró seguir la línea de la mirada de la estatua lo más lejos posible para descubrir la verdad. Su viaje fue más breve de lo esperado: en un bosque a pocos kilómetros al oeste de la ciudad se topó con un edificio cilíndrico de piedra cuya puerta abierta revelaba unas escaleras que descendían por debajo del suelo del bosque. En lo alto de la estructura, una estatua más pequeña de Balduran miraba de vuelta al camino desde el que el caballero había venido. Como no pudo entrar por culpa de un patrón de luces mágicas que no podía identificar, el caballero corrió de regreso a la ciudad para reunirse con algunos eruditos, pero cuando regresó al lugar el edificio había desaparecido. Desde entonces la estructura encontrada en el bosque (ahora mencionada en las historias populares como la Tumba de Balduran) volvió a encontrarse otras tres veces de la misma manera (y cada vez en un lugar diferente), pero nadie ha podido entrar hasta ahora.

CEMENTERIO DEL ACANTILADO

El valor del suelo y la gran densidad de población en Puerta de Baldur implican que solo los patricios más ricos pueden permitirse enterrar a sus muertos dentro de la ciudad, sepultándolos en catacumbas bajo los templos de la metrópoli o en criptas familiares en sus propios terrenos. Todos los demás pueden recurrir al innoble Santuario del Sufrimiento o a los cementerios desperdigados fuera de la ciudad. El mayor de estos es el del Acantilado, ubicado en el vecindario de Ruinoso, que emplea a muchos residentes locales como sepultureros, canteros, funerarios y planidores profesionales.

Hace mucho tiempo, el cementerio era una finca vacía propiedad de la familia comerciante Szarr, y solo lo conformaban unas pocas criptas familiares junto a los acantilados. Como un comerciante rival asesinó a toda la familia mientras dormía, nadie tuvo ganas de mudarse a la que fuera su mansión, y la ciudad decidió convertir la hacienda en un enorme cementerio que funciona como el principal depósito de cadáveres de Puerta de Baldur.

El cementerio en sí mismo es un laberinto de criptas y monumentos cuya distribución es casi imposible de discernir para los forasteros, ya que los osarios de múltiples cámaras de ricos comerciantes y señores piratas se alzan sobre las sencillas lápidas y los símbolos sagrados de madera podrida de los pobres. Los sistemas de cuevas naturales se han ampliado y reforzado para crear vastas criptas. Sin embargo, con el transcurso de las generaciones los mapas del camposanto se han perdido o no se han actualizado bien, y no es raro que un sepulturero se encuentre golpeando la madera de un ataúd donde no debería haber ninguno, o que caiga por un túnel olvidado. El desenfrenado robo de tumbas por parte de bandidos y seguidores obsesionados con la nigromancia de Myrkul no hace sino aumentar el caos, ya que los cuerpos son exhumados y enterrados a capricho. Y aún más importante: un gran corrimiento de tierra hace décadas arrojó buena parte del Cementerio del Acantilado al río, haciendo que los osarios y marcadores restantes se movieran e inclinaran y que numerosas criptas y túneles de enterramiento quedaran expuestos, provocando una nueva fiebre de robo de tumbas. Aunque los baldureños rara vez entierran a sus difuntos con objetos de valor (además, buena parte de los que estaban a la vista ya han “desaparecido”), se sabe que algunos de los mayores tesoros de siglos pasados siguen sepultados junto a sus héroes, y que el viento y la lluvia han erosionado sus lápidas.

La poderosa cofradía de los Sepultureros es la encargada de todo esto. Son mucho más que simples conserjes y jornaleros, pues protegen a los difuntos (y Ruinoso) de las amenazas. Al haber tanta muerte concentrada en un solo lugar, los muertos vivientes son un problema constante: los esqueletos y los redivivos salen de sus tumbas espontáneamente; los gules y los ghosts se introducen en criptas y catacumbas atraídos por el olor de la carne en descomposición; los tumularios se esconden en sus mausoleos durante el día; y las apariciones y los fantasmas aterrizan a los mortales desprevenidos.

Poner fin a tales amenazas antes de que ataquen a los ciudadanos es la labor principal de los Sepultureros, y aunque su líder, Leone Wen (una caballero humana legal buena), una servidora de Torm, está orgullosa (con razón) de sus capacidades, siempre anda a la busca de nuevos reclutas o agentes independientes que se les unan en su cruzada. La cofradía opera desde la medio calcinada vieja mansión Szarr, en el centro del cementerio, cuyos desmoronados salones siguen (supuestamente) habitados por los fantasmas de sus propietarios asesinados, aunque las historias se dividen entre las que afirman que los espectros acosan a los Sepultureros y las que dicen que los ayudan a cumplir con su deber.

ESTABLOS Y CASA DE FIERAS DE GARYNMOR

Como los caballos y demás bestias de carga no pueden penetrar intramuros de Puerta de Baldur, la Ciudad Exterior está plagada de cuadras y caballerizas que van desde corrales fangosos hasta establos más agradables que la mayoría de posadas. De estos últimos el mayor es el de Garynmor, que ofrece el beneficio único de tener establecimientos tanto en Mirada Pétreo como en Puerta Negra. Los viajeros que contraten sus servicios tienen la opción de dejar a sus bestias en un lado de la ciudad y recogerlas en el otro, después de que los palafreneros las hayan transportado por el exterior de las murallas. Los establos ofrecen también un magnífico servicio de alquiler de monturas a los residentes de la ciudad que requieren transporte, reduciendo así la necesidad de los habitantes de poseer sus propios caballos. Sin embargo, la joya que de verdad diferencia los Establos de Garynmor de la competencia es su colección de animales.

Ubis Garynmor (plebeyo humano caótico bueno), todo un viejo trotamundos, siempre ha sentido fascinación por las bestias exóticas, y tras haber levantado una infraestructura capaz de cuidar de un gran número de animales ordinarios, le resultó bastante fácil ampliar el alcance de su establecimiento. Su colección de animales en Mirada Pétrea alberga criaturas raras muy variadas, tanto mundanas como mágicas: desde una vieja cocatriz a dos hipogrifos con las alas recortadas o un oso lechuza. Siempre en busca de nuevas atracciones, paga de buena gana a aventureros por especímenes saludables de criaturas extrañas, y a veces revende las especies más pequeñas y menos peligrosas. Si bien la colección de animales es popular entre la gente de la ciudad (que paga unos pocos cobres por verlos), muchos vecinos temen que Ubis no se esté tomando la seguridad lo bastante en serio, y que su deseo de mimar a esas peligrosas bestias pueda provocar que se liberen y arrasen el 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. Preside los abarrotados estantes Entharl Danthelon, un enano escudo **plebeyo** neutral bueno que afirma haber sido un aventurero en el pasado, como demuestra el hacha voladora mágica que vigila su tienda por las noches. Los clientes son inevitablemente entretenidos con la historia de una agradecida princesa elfa que encantó el hacha para él, como recompensa por la arriesgada aventura que emprendió en su nombre.

Pero, en realidad, el “hacha danzante” de Danthelon es una estirge domesticada envuelta en la ilusión de un hacha de doble filo que el enano suelta cada noche. La ilusión es cortesía de Yssra Brackrel, una **maga** semielfa neutral y brillante estilista que alquila el ático de la tienda. La irascibilidad de Yssra es tan legendaria como el hacha voladora de la tienda, y quien solo busque su habilidad para lanzar conjuros será objeto de una sincera y poco halagüeña crítica sobre su peinado.

Si bien Danthelon nunca fue un verdadero aventurero, le encanta asociarse con ellos, y siempre está atento a rumores y oportunidades que transmite alegremente a los clientes que le paguen. En este momento está obsesionado con los informes de un grupo de contrabandistas que desaparecieron recientemente en los túneles de Vetas de Río junto con un cofre lleno de valiosas pociones mágicas, y anima enfáticamente a sus compradores a que investiguen... y a que vuelvan después a contarle la historia.

HOSTAL FUERTE ÁPICE

En una ciudad considerada arisca y peligrosa por muchos, el Hostal Fuerte Ápice representa una chispa de luz y frivolidad. Construida por un acaudalado agente de caravanas que perdió su fortuna por culpa de los ataques de monstruos, esta casa señorial de blancas paredes fue tomada rápidamente por ocupantes ilegales y ahora lleva más de un siglo sirviendo como comuna de gnomos artistas. Aunque solo los gnomos son invitados a alquilar uno de los treinta y siete estudios de la inconexa mansión, los baldureños de todas las razas son bienvenidos a relacionarse en sus infames y surrealistas fiestas o a asistir a sus conciertos y originales exposiciones de arte. Como consecuencia, el hostal se ha convertido en el principal lugar de reunión de radicales y revolucionarios de la ciudad, así como de muchos artistas y soñadores.

Pernilla “Plebe” Cabrenock, una **capitana** bandida gnomia de las rocas caótica neutral, se ha asociado con un excéntrico inventor y taumaturgo llamado Ardryn Deagle,

un **mag**o gnomio de las rocas caótico bueno. Los rumores difundidos por la propia Plebe sugieren que están a punto de completar un invento mágico que “romperá al fin las ligaduras del capital y permitirá al pueblo prosperar”, pero la seguridad en torno al proyecto ha sido tan extraordinariamente estricta que ni siquiera se ha informado a muchos miembros de la comuna. Aunque la mayoría asume que esto no es más que una nueva y extraña crítica a los patricios de la ciudad, tanto el Gremio como el Puño Ardiente querían infiltrarse en el proyecto de esos revolucionarios y asegurarse de que no representa una amenaza para el *statu quo*.

IGLESIA DE LA ÚLTIMA ESPERANZA

Esta combinación de capilla y asilo en el vecindario de las Canciones Gemelas ha ofrecido refugio a los deprimidos y los enfermos mentales durante mucho tiempo. Los escasos empleados no están vinculados a ninguna deidad en concreto, pero ensalzan las virtudes de la meditación y de cualquier credo pacífico que los visitantes traigan consigo.

Pocos buscan los servicios de la iglesia por decisión propia, sino que la mayoría de los que acuden tienen una habitación que ha sido alquilada por una familia preocupada, o reciben una invitación un tanto misteriosa (y generalmente inesperada), de la superintendente de la institución, la Madre Aramina, una **sacerdotisa** humana legal buena. Aramina es una antigua erudita de Candlekeep que ha decidido poner en práctica sus prolongados estudios teóricos sobre la psicología. Cómo logra enterarse de la angustia de los individuos y cómo es capaz de ofrecer alojamiento y comida gratis en sus instalaciones es un misterio pero, hasta el momento, nadie ha descubierto ningún lado siniestro en su trabajo. De hecho, se sabe que la Madre Aramina contrata a mediadores particularmente empáticos, que ayudan a librar a los necesitados de sus conductas destructivas. Sin embargo, a pesar de su caridad, la Iglesia de la Última Esperanza no goza del afecto de todos: los Ateos, la banda ligada al Gremio en las Canciones Gemelas, ve en ella un tesoro de ciudadanos pudientes y aspirantes a sacerdote, objetivos sumamente apetecibles para sus planes de protección o secuestro y todo tipo de conspiraciones. Actualmente, ninguno de los pacientes de la Iglesia está en peligro, pero la Madre Aramina anda buscando, eso sí, con cuidado, soluciones permanentes a su problema de seguridad.

MATADERO DE HAMHOCK

Este enorme complejo de corrales, cuadras y degolladeros es el mayor matadero de Puerta de Baldur. Situado en el barrio de Mirada Pétrea para mayor comodidad de los carniceros de la ciudad, la instalación tiene una relación generalmente conflictiva con los establecimientos vecinos, ya que otros pastores y palafreneros afirman que el omnipresente olor de la sangre pone nerviosos a sus animales. Sin embargo, son los propios ciudadanos quienes deberían estar nerviosos, ya que el matadero acaba de recaer en un nuevo administrador.

Buscando extender el miedo y el caos, los sectarios de los Tres Muertos se infiltraron en el matadero y comenzaron a asesinar gente por toda la ciudad, dejando los cadáveres en un callejón detrás del Jabalí Sonriente, en Cumbreflorida. Para azuzar aún más las llamas, la secta corta las muñecas de los cuerpos y les inflige una herida a través del corazón, dando lugar a rumores sobre un asesino en serie sobrenaturalmente letal como autor de los crímenes.

Pasque Enrial, un **guantelete negro** de **Perdición** (tienes su perfil en la página 240), es el cerebro de la secta. Planificó la muerte del antiguo dueño del matadero para



PASO DE LA SIERPE

poder asumir el cargo pensando que la abundante sangre, los despojos y los chillidos de los animales proporcionarían una cobertura adecuada para las actividades criminales de la secta. Desde entonces ha estado despidiendo paulatinamente a los empleados existentes y sustituyéndolos por sectarios leales al objetivo del grupo. Le ayudan Corian Khee, una **cráneo de la muerte de Bhaal** (tienes su perfil en la página 237) que pasa los días aplastando cabezas de ganado con un gran mazo y las noches liderando las homicidas misiones de campo de la secta, y Jaemus Exheltarion, un **erudito de almas** (tienes su perfil en la página 239). Jaemus es el menos convincente de los tres en su papel de nuevo contable del matadero, ya que recibe a los clientes con una mirada escalofriante, lee abiertamente tomos de extraño aspecto y pasa demasiado tiempo en el compartimento de trofeos de la secta, una gran fresquera donde está empleando partes extraídas a víctimas y ganado para crear un gólem de carne con cabeza de carnero.

PASO DE LA SIERPE

Este vecindario lo conforman dos enormes puentes, cada uno abarcando medio río Chionthar y uniéndose en la Roca de la Sierpe, un alto y pedregoso islote que hay en el centro. Aunque el Puño Ardiente mantiene una fortaleza en la isla para gravar a los viajeros que llegan por el Camino de la Costa y controlar el acceso a la ciudad en tiempos difíciles, se permite a quién lo desee asentarse en los puentes propiamente dichos. Como consecuencia, cabañas de madera desvencijadas, tabernas y tiendas se amontonan a ambos lados de las arcadas de piedra, inclinándose sobre el estrecho paso que discurre en medio. Y todavía hay más edificios enclavados a los lados de los puentes, anclados entre sí o en voladizo sobre el agua. La tendencia de estas últimas estructuras a caer al turbulento río, arrastrando a sus vecinos con ellas, no basta para disuadir a los residentes que esperan ser los primeros en vender a los viajeros de camino a la ciudad... o los últimos en robarles la bolsa cuando salgan.

Los residentes del Paso de la Sierpe tienen fama de libertinos y canallas incluso entre los habitantes de la

Ciudad Exterior, y el barrio se ha especializado en bares de mala muerte y salas de juego donde los borrachos más beligerantes pueden ser arrojados directamente al río. Al mismo tiempo posee también una comunidad grande y unida de medianos fortcores, cuyas viviendas de techo bajo y peso más ligero son perfectas para el precario estilo arquitectónico del vecindario.

Si bien el Paso de la Sierpe es famoso por sus tramposos y delincuentes, los residentes se mantienen unidos, y una cofradía local llamada los Cruzadores se asegura de que todas las prácticas depredadoras se realizan principalmente sobre los viajeros, y nunca sobre los habitantes de los puentes. Para aquellos que se niegan constantemente a llevarse bien con sus vecinos, la respuesta suele ser las Especies de Sweetjen, una inestable tienda a un lado del puente cuyo propietario mediano vende silenciosamente algunas de las drogas más potentes y los venenos más indetectables de la ciudad.

PEQUEÑA CALIMSHAN

Hace generaciones una flota de refugiados calishitas que huían de la guerra en el sur llegó hasta Puerto Gris. En lugar de abrir sus puertas a los extranjeros, la gente de Puerta de Baldur los expulsó rápidamente de la ciudad, obligándolos a salir por la Puerta del Basilisco en mitad de la noche y cobrándoles el peaje correspondiente. Desesperados y agotados, los refugiados acabaron hallando refugio en un caravasar dirigido por un paisano calishita de la Ciudad Exterior. Allí emplearon los escasos recursos que habían podido traer para construir un nuevo hogar: un asentamiento calishita tradicional que sería tan afable con Puerta de Baldur como los baldureños habían sido con ellos.

Aunque ha pasado mucho tiempo desde tan vergonzoso primer contacto, sigue habiendo tensiones entre Pequeña Calimshan y el resto de la metrópoli, especialmente respecto a los baldureños que viven en la ciudad propiamente dicha. A diferencia de la mayor parte de la Ciudad Exterior, donde los barrios se mezclan entre sí y nadie puede afirmar dónde empieza uno y termina el otro, Pequeña Calimshan

está claramente delimitada por muros de ladrillo enyesado de 15 pies de alto, 5 de grosor y rematados por minaretes al clásico estilo calishita. Estos muros no se limitan a rodear el vecindario: Pequeña Calimshan está construida como una ciudad en miniatura, y su interior está dividido en diferentes drudachs (barriadas), siguiendo el estilo calishita. Cada drudach está amurallado y habitado por una familia o tribu en particular, con su propio lugar de culto, posada o taberna, mercado y negocios manufactureros, como herrerías, armerías, curtidurías o molinos. Si bien tal abundancia de paredes puede hacer que Pequeña Calimshan parezca caótico y hostil, es, de hecho, al contrario: los amplios muros gruesos sirven como pasos elevadas, y los lugareños pueden así mirar la disposición desde arriba y elegir fácilmente el camino hasta su destino.

Solo superada en cuanto al caos y la vitalidad de sus mercados por el Ancho, Pequeña Calimshan únicamente abre sus puertas a los extranjeros durante unas pocas horas al día. En su laberinto de bazares los mercaderes locales ostentan un monopolio casi absoluto de muchas importaciones del sur (de sedas y refinadas espadas de acero calishita hasta tomos de raros conocimientos mágicos) gracias a exclusivos acuerdos comerciales con diferentes caravanas. Sin embargo, a media tarde los compradores son arrastrados de vuelta hasta las puertas arqueadas, y los únicos no calishitas aún admitidos en el vecindario son los que se han casado con un habitante de Pequeña Calimshan, o quienes se han ganado la confianza sagrada de los residentes del drudach. Si bien muchos vecinos de la Pequeña Calimshan se aventuran a la ciudad por negocios o placer, ni siquiera el Puño Ardiente puede entrar en este distrito convertido en fortaleza después de dicha hora, excepto en las circunstancias más extremas. En su lugar, cada drudach es patrullado por un milicia de jóvenes guerreros solteros (**guardias** con cimitarras en vez de lanzas) llamados amlakkars.

Aunque Pequeña Calimshan ofrece, de cara al resto de la ciudad, una apariencia de unidad, sufre los mismos problemas que cualquier otro asentamiento: la desigualdad económica resulta aún más evidente por la densidad de población, ya que los pobres viven literalmente al lado de los ricos dueños de genios, y los aislacionistas de más edad chocan con los jóvenes deseosos de una mayor interacción con el resto de Puerta de Baldur. Sin embargo, el mayor problema es, con diferencia, la guerra de bandas que asola actualmente Pequeña Calimshan. Una banda calishita llamada los Rectos Bajás, que considera el Gremio como una organización externa, busca expulsar a sus agentes del submundo de la Pequeña Calimshan. La popular capo medio calishita del Gremio, **Rilsa Rael** (mira el perfil adjunto), se opone lógicamente a esta afrenta, y los residentes cierran bien sus puertas cada noche mientras se desata una guerra de matones y bandidos que pugnan por el territorio sobre sus tejados.

Entre los lugares más notables de la Pequeña Calimshan se encuentra el Emporio de Joyas de Calim, ampliamente reconocida como la mejor joyería de la ciudad... y el mejor sitio para traficar con gemas robadas, ya que también es la sede local del Gremio. Además de organizar foros públicos regulares en su tienda, Rael supervisa tácitamente el Jardín de los Susurros, un laberinto de paneles de madera y papel donde individuos de toda la ciudad pueden comprar y vender secretos a los agentes del Gremio (y entre ellos), hablando a través de las mamparas para mantener el anonimato. También son populares escuelas como la Lámpara del Conocimiento y la Academia Verdashir (también conocida como la Academia Derviche), en las que se entrena a lanzadores de



RILSA RAEL

Humanoide Mediano (humano), neutral

Clase de Armadura: 15 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 52 (8d8 + 16)

Velocidad: 30 pies

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, jerga de ladrones

Desafío: 3 (700 PX)

Acción Astuta. En cada uno de sus turnos de combate, Rilsa puede usar una acción adicional para realizar la acción de Correr, Destrabarse o Escondarse.

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

Liderazgo Táctico. Como acción adicional, Rilsa elige una criatura a 30 pies o menos y a la que pueda ver. Siempre que dicha criatura pueda escuchar las órdenes de Rilsa, no provocará ataques de oportunidad hasta el final de su siguiente turno.

ACCIONES

Ataque Múltiple. Rilsa realiza tres ataques con arma.

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +6 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d4 + 4) de daño perforante.

Pequeña Calimshan



conjuros y guerreros en los estilos de su tierra ancestral, y donde los únicos forasteros que pueden acceder para recibir clases o curiosarse sus archivos son los de mayor talento. 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 en un islote resbaladizo de algas, y sus escarpadas murallas son casi imposibles de escalar. Construida por el Puño Ardiente sobre una roca que se decía que había sido el hogar de un dragón de bronce, la fortaleza es el primer control fronterizo en el que Puerta de Baldur grava a los viajeros que van al norte. Todo el que pretenda cruzar el río por los dos enormes puentes de la fortaleza debe pagar un peaje de 5 pc y atravesar la fortaleza por el largo túnel central plagado de aspilleras y pozos mortales. Entre veinticinco y cincuenta soldados del Puño Ardiente atienden el puesto fronterizo, que opera solo durante el día. Al anochecer se levantan los puentes levadizos a ambos lados de la fortaleza, deteniendo todo el tráfico y obligando a los recién llegados a refugiarse hasta la mañana en una de las muchas posadas del puente en el Paso de la Sierpe.

La fortaleza tiene cuatro pisos: el del puente, ocupado por el túnel-ratonera y las oficinas dedicadas a la gestión del tráfico; la armería del segundo piso, llena de aceite, jabalinas y todo lo que los soldados necesitan para resistir un asedio; una tercera planta para las dependencias de los soldados; y un piso de mazmorras de altos techos bajo los puentes para albergar prisioneros temporales y la dotación de botes de la fortaleza (en caso de que la guarnición necesite salir a través de las puertas fuertemente fortificadas a nivel del agua). Los soldados destacados en la fortaleza tienden a

clasificarse en dos categorías: los decepcionados por ser responsables del cobro de peajes tan lejos de la ciudad y los encantados con el trabajo fácil y las oportunidades de divertirse en el Paso de la Sierpe (que además se aseguran de que el Puño no patrulla demasiado intensamente los puentes).

El comandante de la Roca de la Sierpe, un viejo bruto llamado Skorpion Crane, murió hace poco mientras dormía. Se descartó que hubiera juego sucio, y el Gran Duque Ulder Ravengard estaba todavía en proceso de búsqueda de un sustituto cuando fue atraído a una misión diplomática en Elturel. Hasta que se encuentre un reemplazo, el mando ha sido asumido por el Mago Defensor de la Roca de la Sierpe, un mago enano escudo neutral malvado llamado Gardak Horn. Los guardias detestan a Gardak porque emplea un homúnculo para espiarlos.

TEATRO OASIS

Puerta de Baldur alberga una gran variedad de pequeños teatros y cabarets, pero ninguno está a la altura del épico espectáculo del Oasis. El dueño y director del teatro, Jonas Goodnight, un espía humano caótico neutral, exhibe espectáculos aún más excesivos que sus maravillosamente elaborados atuendos. En sus producciones hay de todo; desde monstruos vivos hasta poderosas ilusiones mágicas, así como los artistas con más talento de la ciudad. Actores y músicos interpretan sus canciones y monólogos desde trapecios en llamas o torres humanas, mientras que los acróbatas sorprenden al público con hazañas físicas que rayan lo sobrenatural.

Incluso los aficionados al teatro más incultos, incapaces de descifrar el genio artístico de Goodnight, logran apreciar su flagrante ruptura de tabúes, y sus picantes y satíricos guiones de cabaré no dejan títere con cabeza: desde los

duques hasta la mismísima Keene “Nueve Dedos”. El hecho de que estas actuaciones salgan a veces terriblemente mal, con monstruos que se escapan o mecanismos averiados que hacen caer en picado a algún artista sobre la multitud, no hace sino aumentar la emoción, y los patricios y el populacho se disputan las butacas de las actuaciones del teatro, que siempre se escenifican a media tarde. Goodnight determina los precios de las entradas arbitrariamente y en el acto, alterándolos enormemente de un individuo al siguiente.

Aunque siempre está buscando nuevos artistas, en este momento necesita algo más que un bardo o un contorsionista habilidoso. El coste de montar sus extravagantes espectáculos lo ha endeudado profundamente y su necesidad compulsiva de mofarse de cada patricio o aliado potencial en la ciudad no ha ayudado lo más mínimo. Con el Gremio listo para intervenir y asumir la propiedad si no comienza a pagar sus préstamos, ha llegado un punto en el que Goodnight debe recurrir al crimen o, alternatively, ejecutar el espectáculo más sorprendente que haya hecho jamás. Tiene algo en mente, pero para lograrlo necesitará un grupo de aventureros experimentados dispuesto a interpretar a los protagonistas en la primera aventura en vivo del mundo.

VETAS DE RÍO

Justo al este de la ciudad, donde la Colina del Halcón de Polvo se eleva junto al río Chionthar, los remolinos capturados por los salientes han horadado la piedra, tallando un laberinto de túneles serpenteantes y vertiéndose en acuíferos subterráneos. Aunque apenas desvía suficiente agua para alterar el caudal del río, la red de cámaras sumergidas se ha convertido en fuente de misterio y leyendas para los lugareños.

Aunque la mayoría de los túneles están sumergidos, los cambios en la altura del río a lo largo del tiempo han hecho que los tramos de algunas galerías y cavernas estén secos o medio inundados, convirtiéndose así en los escondites preferidos de fugitivos, contrabandistas, depredadores acuáticos y amantes especialmente intrépidos. Aunque los rumores afirman que algunos túneles desembocan directamente bajo Puerta de Baldur, hasta la fecha todas las grutas cartografiadas son accesibles únicamente desde el río, y el mero hecho de escalar hasta la boca de un túnel o introducir un bote puede resultar mortal, ya que la corriente empuja los barcos contra el acantilado. Las historias de antiguos tesoros en las cuevas inundadas mejoran todavía más cuando en ellas aparece la figura de la Vieja Cholms, un monstruo de río que merodea por los túneles. Muchos aspirantes a cazafortunas se han sentido decepcionados al no descubrir más que pasadizos secos que solo contienen burdas pintadas, botellas de vino vacías y bandadas de estirges sedientas de sangre.

MÁS ALLÁ DE PUERTA DE BALDUR

Usa las siguientes tablas para determinar a quién o qué podrían encontrarse los personajes en los caminos que van hacia y desde Puerta de Baldur. Empléalas con la frecuencia que desees.

ENCUENTROS EN LOS CAMINOS

d20	Encuentro
1-4	Ninguno
5-14	Viajeros (tira en la tabla J y luego en la K para determinar los planes de los viajeros)
15-20	Monstruos (tira en la tabla L)

TABLA J: VIAJEROS ALREDEDOR DE PUERTA DE BALDUR

d12	Viajeros
1	3d4 agricultores o ganaderos locales (plebeyos)
2	1d4 comerciantes extranjeros (plebeyos) y 3d6 guardias viajando en una 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 una carroza arrastrada por dos caballos de tiro, con 2d6 guardias en caballos de monta 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 escudo
11	1d6 artistas (plebeyos)
12	1 gladiador guiando un buey que tira de una jaula transportable que contiene una medusa con una capucha de arpillera sobre la cabeza y grilletes en las muñecas

GUIVERNO



TABLA K: PLANES DE LOS VIAJEROS

d10	Dirigirse a Puerta de Baldur para...
1	ganar dinero vendiendo productos que consideran excepcionales
2	encontrar un mecenas para una nueva empresa artística o comercial
3	advertir a las autoridades de una posible amenaza para la ciudad
4	buscar innovaciones en la Iglesia de Gond
5	comprar bienes que son ilegales en otras comunidades
6	reabastecerse para luego embarcarse a un destino lejano
7	ganar dinero para viajar por tierra hacia otro lugar
8	iniciar una empresa comercial innovadora
9	comprar un volumen raro y después ir a Candlekeep
10	emprender una empresa criminal con el Gremio

TABLA L: MONSTRUOS ALREDEDOR DE PUERTA DE BALDUR

d12	Encuentro
1	1d6 hombres lobo disfrazados de mendigos humanos o de manada de lobos
2	2d4 estirges
3	1d4 ettercaps y 1d4 arañas gigantes
4	3d6 kobolds
5	1 jefe goblin y 3d6 goblins
6	1 dríada y 1d4 duendes al acecho en un árbol
7	1d4 ankhegs emergiendo del suelo
8	1 basilisco
9	1d4 hombres chacal disfrazados de mendigos humanos, artistas o comerciantes
10	1 capitán hobgoblin y 3d6 hobgoblins
11	1 líder de manada gnoll y 3d6 gnolls
12	1 guiverno

TRASFONDOS DE PERSONAJE DE PUERTA DE BALDUR

Esta sección presenta nuevos trasfondos apropiados para crear personajes de Puerta de Baldur, junto con notas para adaptar personajes con los trasfondos que aparecen en el *Player's Handbook*.

Este material está destinado a servir de herramienta para los DM. Cuando los jugadores hayan decidido los trasfondos de sus personajes, revisa este material. Algunos trasfondos tienen al menos una nueva variante de rasgo que los vincula a un grupo de Puerta de Baldur, para así proporcionar a los personajes un nexo adicional con la ciudad. Los aventureros pueden elegir sustituir el rasgo estándar de sus trasfondos por una de estas variantes. Cada trasfondo incluye también un rasgo adicional que señala a un personaje como oriundo de Puerta de Baldur, familiarizado tanto con sus calles como con sus traumas. Estos rasgos adicionales se denominan "rasgos de Puerta de Baldur". Si bien los rasgos de trasfondo de un personaje son enormemente útiles, los efectos de un rasgo de Puerta de Baldur solo pueden usarse mientras el personaje esté en dicha ciudad aunque, a discreción del DM, sus efectos podrían aplicarse también en situaciones parecidas a las de la referida metrópoli. Estos rasgos fundamentados en la localización no reemplazan

otros rasgos; un personaje los adquiere simplemente por estar familiarizado con Puerta de Baldur. Si un trasfondo presenta diferentes rasgos de Puerta de Baldur, el jugador los obtiene todos (o tantos como desee).

La sección "Secretos oscuros" (página 208) describe un crimen o pecado que podría llevar a los personajes de un grupo a unirse o a justificar sus actos. Cuando los jugadores hayan resuelto sus trasfondos individuales, dales la oportunidad de escoger un secreto oscuro. En el transcurso de las aventuras del grupo este secreto podría tener ramificaciones emocionantes (o fatídicas).

ACÓLITO

Se dice que todos los credos del mundo tienen algún creyente en Puerta de Baldur. No solo se toleran la mayoría de religiones establecidas (aunque se releguen al barrio de Canciones Gemelas de la Ciudad Exterior, como ocurre con la mayoría de las religiones abiertamente malvadas), sino que constantemente llegan otras nuevas, traídas por viajeros y proselitistas de tierras lejanas. Un personaje con este trasfondo podría aspirar a cosas grandes, no para sí mismo, sino para su fe.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: COMUNIDAD RELIGIOSA

Estás estrechamente ligado a la comunidad religiosa de Puerta de Baldur. Sabes si una deidad tiene seguidores en la ciudad y conoces los lugares donde una fe se congrega abiertamente, así como los vecindarios donde residen habitualmente sus fieles. Aunque esto no es algo destacable cuando se refiere a las religiones mayoritarias de la ciudad, hacer un seguimiento de los cientos de religiones que traen los recién llegados no es precisamente trivial.

ANIMADOR

Puerta de Baldur alberga una colorida variedad de artistas, desde los espectaculares cantantes y acróbatas del Teatro Oasis, hasta los mimos y titiriteros del Ancho. Las buenas actuaciones siempre encuentran audiencias receptivas, y el flujo constante de viajeros significa que siempre están circulando nuevos espectadores y nuevos espectáculos.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: PASE VIP

Has descubierto que la mayor parte del verdadero negocio del espectáculo (o de cualquier otro) tiene lugar entre bastidores. Para ti es fácil saber qué tipo de público asiste a qué sitios; por ejemplo, qué tipos se reúnen en la Sirena Ruborizada, o qué intrépidos patricios se congregan en el Yelmo y la Capa. Después de una actuación exitosa puedes verte con un entusiasta miembro de la multitud: alguien de una profesión o clase social que frecuente el local. Este contacto estará encantado de hablar contigo y escucharte.

ARTESANO GREMIAL

Existen numerosos gremios y asociaciones profesionales en Puerta de Baldur, que cubren todos los negocios y disciplinas imaginables, desde sepultureros hasta prestamistas.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: CORTESÍA PROFESIONAL

Conoces las cofradías de la ciudad, sus territorios y la política entre ellas. Escoge uno de los tres distritos de Puerta de Baldur: la Alta Ciudad, la Baja Ciudad o la Ciudad Exterior. Allí será donde hagas la mayor parte de tus negocios.



Siempre que necesites información sobre algo en uno de los vecindarios de dicho distrito puedes recurrir a miembros de las cofradías de esa zona y descubrir los chismes locales. También puedes obtener libre acceso a casi cualquier banco, salón gremial, establecimiento comercial, taller o lugar de reunión de una cofradía en tu distrito.

CHARLATÁN

Todo el mundo está siempre tratando de sacar algo de alguien en Puerta de Baldur. El estafador de un grupo podría ser el revolucionario de otro. O quizá solo estás en ello por tu propio beneficio. En cualquier caso, los personajes con este trasfondo tienen un plan para algo grande: todo lo que necesitan es audacia y un poco de tiempo.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: HEREDERO PERDIDO

Estás bien versado en los gestos e idiosincrasias de los patricios baldureños y demás nobles, imitándolos lo bastante bien como para convencer de tu autenticidad incluso a los cabezas de familia más altivos. Tienes talento para hacerte pasar por el heredero perdido de algún linaje patricio imaginario o extinto.

Debido a tu habilidad para hacerte pasar por patricio, tienes un pase de la Guardia que te permite entrar (solo a ti) en la Alta Ciudad de Puerta de Baldur. Es posible que consigas pasar a otros contigo, o incluso convencer a los miembros de la Guardia de que eres un patricio. Sin embargo, es probable que una prueba meticulosa realizada para verificar tu autenticidad descubra el engaño.

CRIMINAL

Ningún criminal de carrera de Puerta de Baldur opera sin estar al tanto del Gremio. Algunos mantienen un perfil bajo muy estudiado, trayendo ocasionalmente algo de contrabando junto a mercancías legales, o rompiendo algunas rodillas solo cuando podría entenderse como un acto de venganza personal. Otros se unen a cofradías para conseguir protección, o al Gremio mismo. Unos pocos exmiembros del Gremio han sido expulsados de la organización por su incompetencia, o por haber ofendido a un miembro más poderoso, y ahora se arrastran buscando las sobras para poder sobrevivir.

ORÍGENES DE CRIMINALES

d8 Origen

- 1 Lisiaste al pariente de un capo del Gremio sin saber que eran familia. Conseguiste que el Gremio no escuchara a quienes exigían tu muerte cuando ofreciste firmar la paz trabajando para la organización, pero el capo sigue tramando una venganza personal.
- 2 El Gremio se hizo cargo de tu negocio familiar, lo llevó a la ruina y quemó el edificio para cobrar el seguro. Te empujaron al crimen, pero nunca trabajarás para el Gremio. Te gusta especialmente atacar antes a sus objetivos, advertir a las víctimas de sus timadores y frustrar sus planes.
- 3 Siempre ha sido por dinero. No te pagan lo que vales, y trabajas para alguien que tiene más de lo que merece. Pero el Gremio te ofreció una forma de arreglar ese problema. Sigues haciendo lo que siempre has hecho: labores de vigilancia, trabajo en el muelle, contabilidad comercial... Pero informas al Gremio de lo que descubres.
- 4 La desigualdad en Puerta de Baldur te ha llevado a ocuparte del tema personalmente. Robas a los patricios y a los residentes ricos de la Baja Ciudad, canalizando el dinero a través de organizaciones benéficas para ayudar a los necesitados.
- 5 Te metiste en el crimen porque eras un patricio aburrido en busca de emociones. Tu familia no sabe nada de tus actividades, y tampoco el Gremio. Si alguno se entera, tu vida tal y como es ahora llegará a su fin.
- 6 Un amigo íntimo o pariente se unió al Gremio y desapareció misteriosamente. Te has abierto camino entre los rangos inferiores con la esperanza de descubrir qué les sucedió.
- 7 Siempre has querido ser miembro del Gremio. Cuando eras niño admirabas la arrogancia de sus integrantes, sus llamativas prendas y su competencia, lo que los diferenciaba de los demás adultos que conocías. Así que en cuanto pudiste te uniste a la organización.
- 8 Para ti esta solo es una forma de ganarse la vida. Vas a trabajar, haces lo que hay que hacer y te pagan. Todo el que busque el crimen por las emociones fuertes, devolver el golpe a autoridades arbitrarias o cualquier otra razón es un aficionado, y es probable que lo arresten o lo maten por su estupidez.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: VÍNCULOS CRIMINALES

En Puerta de Baldur el crimen solo es un negocio más. Como consecuencia, puedes organizar una reunión con un agente de bajo nivel de casi cualquier negocio, familia patricia, cofradía, institución gubernamental o, evidentemente, el Gremio. Este individuo te escuchará y, si así lo quiere, considerará tu información o la escalará a través de su cadena de mando. Estas reuniones casi siempre se producen en lugares sombríos.

ORÍGENES DE CRIMINALES

Los delincuentes son omnipresentes en Puerta de Baldur. Si quieres puedes tirar en la tabla "Orígenes de criminales" para elegir el suceso que dio el pistoletazo de salida a tu vida criminal.

ERMITAÑO

Aunque algunos pueden creer que es raro encontrar ermitaños en una ciudad bulliciosa, otros saben que a veces la soledad más intensa se da en medio de la multitud. Puerta de Baldur alberga a un puñado de almas que logra aislarse entre tanto alboroto.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: LA VERDADERA CIUDAD

Conoces la Puerta de Baldur que la mayoría de los baldureños ignoran: la selva de los sin hogar y los miserables. Sabes adónde ir por la Baja Ciudad y la Ciudad Exterior preservando el anonimato. Por estos suburbios y callejones puedes encontrar una cama húmeda y una mala comida, pero también cierto grado de intimidad y ninguna pregunta. Vivir aquí no es cómodo, pero es poco probable que te encuentren, y puedes quedarte todo el tiempo que quieras.

ORÍGENES DE ERMITAÑOS

Existen muchas elecciones personales o circunstancias desafortunadas que podrían haberte llevado a apartarte de la sociedad. Si quieres puedes elegir o tirar un origen en la tabla "Orígenes de ermitaños".

ERUDITO

Puerta de Baldur alberga una modesta comunidad académica centrada en las bibliotecas del Salón Alto y los diversos templos dedicados a los dioses del conocimiento y la innovación. Oradores, investigadores e historiadores participan junto a eruditos de Candlekeep en un animado intercambio de ideas, debatiendo y colaborando en salas llenas de libros en la Alta y Baja Ciudad. La ciudad también ofrece muchas oportunidades para el estudio arcano, aunque sus maestros están dispersos por la urbe, cada uno en su domicilio, pues no existen comunidades localizadas.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: CORREVEIDILE

A través de tu fuente de rumores personal y de los artículos publicados en la Boca de Baldur puedes hacer muchas conjeturas sobre los secretos de los baldureños: quién practica la nigromancia, quién está implicado en espionaje o contrabando, quién compraría o fabricaría mercancías mágicas peligrosas sin pestañear... Casi en cuanto se produce un crimen reseñable o un suceso misterioso en la

ORÍGENES DE ERMITAÑOS

d6 Origen

- 1 Lideraste una desafortunada expedición a Vetas de Río. Una inundación durante tan intrascendente juerga arrastró a tus amigos y no dejás de sentirte culpable de sus muertes. Desde entonces has mantenido una solitaria vigilia en la entrada de la caverna.
- 2 Enojaste al Gremio muy seriamente. Afortunadamente, sus miembros te dan por muerto pero, desgraciadamente, mantener el engaño te ha obligado a permanecer escondido hasta que lo estés de verdad.
- 3 Estudias el rompecabezas de la naturaleza mortal. Has visto a seguidores de deidades malvadas hacer milagros para los indefensos en Canciones Gemelas, y también a patricios adorar a deidades benignas y dar la espalda a los pobres día tras día. Ser testigo de cosas así y meditar sobre estas contradicciones llena buena parte de tu tiempo.
- 4 Tienes predilección por algún aspecto de la historia olvidada de la ciudad: las tumbas sin identificar del Cementerio del Acantilado, los restos desmoronados de las casas solariegas de familias patricias fallecidas, o una colección de textos religiosos almacenados y olvidados en un ático cuando la deidad de un creyente desapareció. En este trabajo solitario has descubierto secretos que nadie más conoce.
- 5 Mataste al vástago de un patricio en un duelo ilegal. La familia juró vengarse y huiste a los barrios marginales en lugar de arriesgarte a que su ira recayera sobre tu familia.
- 6 No eres oriundo de Puerta de Baldur. Llegaste aquí buscando algo, solo para descubrir que llevar a cabo la misión que te impulsaba se había vuelto imposible: tu fin había sido destruido o tu propósito eliminado por algún evento posterior. Súbitamente sin objetivo e incapaz de volver a tu tierra natal, vagaste a la deriva por esta ciudad miserable.

ciudad tienes una lista de 1d4 sospechosos que, si no están involucrados, al menos hay muchas probabilidades de que conozcan al responsable.

HÉROE DEL PUEBLO

Puerta de Baldur es una ciudad muy necesitada de héroes, y de vez en cuando surge uno entre su gente. Las personas normales que alcanzan la grandeza son queridas por la historia local, pero la imaginación popular puede hundirlas y ensalzarlas con la misma rapidez.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: VENGANZA SOCIAL

Has vivido toda tu vida en la Baja Ciudad o en la Ciudad Exterior de Puerta de Baldur. Creciste viendo a patricios arrogantes alardeando de su riqueza mientras tus vecinos trabajadores luchaban por sobrevivir. Como consecuencia, sabes las ganas que tienen los plebeyos de Puerta de Baldur de ver a cualquier patricio llevarse su merecido. Mientras estés en una zona animada de la Baja Ciudad o la Ciudad Exterior puedes invertir 2d10 minutos en convencer a 1d6 plebeyos de que cometan un acto no ilegal que incomode a un miembro de la Guardia o del Puño Ardiente, a un patricio o a algún otro individuo de aspecto adinerado.

ORÍGENES DE HÉROES DEL PUEBLO

d6 Origen

- 1 Ayudaste a curar a un niño enfermo. Ahora los enfermos acuden a ti, pues saben que los ayudarás a encontrar una forma de salvarse.
- 2 Ayudaste a que el Gremio abandonara su negocio de extorsión a una comunidad de inmigrantes de la Ciudad Exterior. Ahora no puedes ir por esa parte de la ciudad sin que tu docena de abuelos adoptivos te invite a comer.
- 3 Al ver a un patricio perdido después del anochecer en la Ciudad Exterior guiaste al noble descarriado por calles secundarias hasta un lugar seguro. El patricio te devolvió el favor pagando la mejora de los tejados y lámparas de tu vecindario, haciendo que toda la comunidad celebrara tu gesta.
- 4 Impulsado por el alcohol te enfrentaste a un carroñero reptante que salió de las alcantarillas, noqueándolo de un solo golpe. Sin embargo, desde entonces la cerveza a la que otorgaste el mérito de tu heroísmo ha acabado por ahogarlo, y hasta tus admiradores más pacientes están perdiendo la fe en ti. Ahora esperas una última oportunidad de recuperar el valor que te arrebató la bebida.
- 5 Una vez derrotaste a un furioso osgo con un espejo de mano, un trofeo de cabeza de ciervo y dos patadas en la ingle. Después el osgo y tú os hicisteis amigos.
- 6 El invierno pasado te zambulliste en el río helado para sacar un barco de pesca con tus propias manos, salvando a los que iban a bordo. Ahora todo el puerto conoce tu nombre.



ORÍGENES DE HÉROES DEL PUEBLO

Los héroes populares pueden surgir de varias situaciones, o sus orígenes podrían ser un secreto si es que hacen su trabajo de forma anónima. Si quieres puedes tirar en la tabla "Orígenes de héroes del pueblo" para determinar el suceso que te llevó por tu camino heroico.

HUÉRFANO

En la Ciudad Exterior se forman bandas de huérfanos y fugitivos que corren tras los transeúntes en grupos andrajosos pidiendo limosna. En la Baja Ciudad los huérfanos son reclutados a menudo para trabajar en los escalones más bajos del Gremio, u obligados a realizar trabajos sucios y peligrosos por patrones sin escrúpulos.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: VÍNCULO CON LOS GUÍAS DE LA PUERTA

Aunque puede que no seas miembro de la cofradía de los Guías de la Puerta, te has relacionado tanto con ellos que conoces su código de antorchas. A partir de la iluminación, la ubicación y el tipo de antorcha dispuesta sobre un edificio o junto a él puedes recopilar una gran cantidad de información sobre quienes viven o hacen negocios allí, especialmente si son honestos con los forasteros, tienen contactos con el Gremio o el gobierno o han ayudado o perjudicado a los Guías de la Puerta en el pasado.

MARINERO

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

Ciudad se sustenta en el puerto y hasta el pulso de la Ciudad Exterior está marcado por los altibajos del comercio fluvial. Como los marineros son tan fundamentales y omnipresentes en Puerta de Baldur como los adoquines de sus calles, abundan los personajes con este trasfondo.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: INSTINTO DE CONTRABANDISTA

Conoces los muelles de Puerta de Baldur, el proceder de inspectores y recaudadores de impuestos, la forma en que circulan las mercancías y el dinero. Como consecuencia, te resulta fácil llevar una carga de artículos a tierra o ponerla en un barco cuya tripulación quiera cooperar sin atraer sospechas ni impuestos. También conoces los movimientos de la Ola Gris (los guardias del puerto del Puño Ardiente), y tienes alguna idea de cómo manejar las grúas mecanizadas de la ciudad.

NOBLE

Los patricios de Puerta de Baldur viven en la Alta Ciudad, donde celebran grandes galas y presumen de maneras cosmopolitas, pero están aislados de la pobreza y la miseria de los distritos y barrios menos afortunados. Aunque pueden visitar el próspero Cumbreflorida para probar algún restaurante o *boutique* de moda, o incluso presenciar un espectáculo en el Teatro Oasis, los patricios tienen pocas razones para aventurarse a las zonas más sucias y peligrosas de la ciudad. Si lo hacen suele ser en calidad de turistas a la búsqueda de emociones fuertes o rodeados de un séquito de guardias armados, y no como amigos o vecinos. Como consecuencia, muchos patricios están a la vez muy al

tanto de los matices de las cortes reales a medio mundo de distancia y sorprendentemente al margen de cómo es la vida de los pobres al otro lado de sus propias puertas.

Esta combinación de conocimiento del mundo exterior e ignorancia local caracteriza a casi toda la nobleza de Puerta de Baldur. El resultado es que quienes quieran interpretar a un patricio tendrán que sustituir el rasgo Posición de Privilegio del trasfondo de noble por el de Patricio (a continuación). Aquellos que deseen utilizar el rasgo de trasfondo estándar podrían haber adquirido su posición en Puerta de Baldur por algún negocio en vez de por herencia.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: PATRICIO

Como miembro de una de las familias de élite de Puerta de Baldur, puedes atravesar sus portones sin pagar peajes, alternar con la nobleza de la ciudad sin que te cuestionen y reclutar a quienes van a la caza de mecenas adinerados. Eres bienvenido en la Alta Ciudad, y puedes permanecer allí tras el ocaso sin ser acosado o desalojado. Tu palabra se impone sobre la de los demás sin discusión y toda corruptela entre guardias o funcionarios del gobierno tiende a favorecerte y no a perjudicarte, al menos mientras no sea de dominio público.

SALVAJE

Venir a Puerta de Baldur podría parecer una buena idea por varias razones. El lucro, la emoción y las oportunidades que ofrece una metrópoli parecen motivos tentadores, pero raro es que uno emprenda el camino a Puerta de Baldur comprendiendo totalmente la ciénaga social que le espera allí. Entrar a la ciudad como un extraño y lo más probable es que, sin importar cuánto tiempo pases allí, sigas siéndolo al salir (si es que sales).

ORÍGENES DE SALVAJES

d6 Origen

- 1 Alguien robó algo precioso a tu gente. Rastrea hasta el ladrón hasta las puertas de la ciudad, pero encontrar pistas en una ciudad es muy diferente a rastrear a alguien en un entorno natural. Aquí dentro no sabes cómo proseguir, pero tu pueblo necesita que tengas éxito.
- 2 Siempre te ha fascinado el brillo y el *glamour* de la vida en la ciudad, tan distinta del lento transcurrir de la vida en tu tierra natal. Ahora estás aquí, listo para dejar tu huella en el mundo, pero no sabes bien cómo empezar.
- 3 La guerra, la peste, la hambruna o algún monstruo asolaron tu hogar y te obligaron a huir para salvar la vida. Ni siquiera sabes cuántas personas sobrevivieron o dónde encontrarlas. Solo o acompañado por un puñado de supervivientes igualmente desposeídos, debes iniciar una nueva vida que nunca quisiste.
- 4 Fuiste capturado por secuestradores y arrancado de tu hogar. Los Caballeros del Unicornio te liberaron y te trajeron aquí, pero ahora estás solo.
- 5 Fuiste exiliado por romper un tabú aparentemente trivial. Por esta transgresión aparentemente menor perdiste a tus amigos, a tu familia y a tu patria de golpe y no te dejaron más opción que arreglártelas por tu cuenta.
- 6 Un vendedor ambulante trajo una vez algo sorprendente en tu tierra natal: un reloj de Gond, un reluciente paño de oro, un pájaro parlante amaestrado u otra pequeña maravilla, y os dijo que provenía de Puerta de Baldur. Has venido para contemplar el origen de semejante milagro y tal vez aprendas a crearlos.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: EXPERTO INMIGRANTE

Incluso después de tu breve estancia en Puerta de Baldur has comprendido que la ciudad tiene más muros y puertas que las vigiladas por la Guardia y el Puño Ardiente. Eres conocido en las comunidades de inmigrantes de la ciudad. Si alguna vez necesitas descubrir algo sobre una tierra, un pueblo, una tradición o una historia extranjeras sabes dónde encontrar a alguien con información de primera mano (probablemente en algún lugar de la Ciudad Exterior).

ORÍGENES DE SALVAJES

Extranjeros de todo tipo llegan a Puerta de Baldur a diario, atraídos por variopintas razones desde innumerables tierras. La tabla "Orígenes de salvajes" proporciona ideas sobre cómo podría haber llegado tu personaje a Puerta de Baldur.

SIN ROSTRO (NUEVO TRASFONDO)

Siendo quién eres nunca podrías ser un héroe. Ya sea tu clase, tu pueblo, tu familia o tus pecados, hay algo que te impide seguir eficazmente el camino que has elegido. No obstante, eso no te detiene. Has dejado atrás tu viejo rostro para asumir una nueva identidad y convertirte en algo más.

Los personajes con el trasfondo "sin rostro" llevan un disfraz, (literal o figurado) cuando van de aventuras. Esta identidad puede ser histriónica o sutil, aunque, en cierto modo, muchos aventureros tienen personalidades exuberantes. Por lo tanto este trasfondo se centra más bien en detallar al héroe tras la máscara.

Competencias en habilidades: Engaño, Intimidación.

Competencias con herramientas: útiles para disfrazarse.

Idiomas: uno de tu elección.

Equipo: útiles para disfrazarse, un traje, una bolsa con 10 po.

IDENTIDAD PÚBLICA

Un personaje sin rostro se embarca en aventuras cubierto por la máscara de una identidad pública. Esta máscara es tan natural para él como la oculta y verdadera, y sirve para proteger su identidad secreta. Tira en la tabla "Identidad pública" para determinar tu disfraz (de nuevo, real o figurado) o trabaja con el DM para crear uno que sea único para tu personaje y se adapte a tu estilo de juego.

IDENTIDAD PÚBLICA

d10 Identidad

- 1 Un extravagante espía o forajido
- 2 La encarnación de una nación o pueblo
- 3 Un sinvergüenza con antifaz
- 4 Un espíritu vengativo
- 5 La manifestación de una deidad o tu credo
- 6 Alguien cuya belleza se realza mucho usando maquillaje
- 7 Un impostor de otro héroe
- 8 La personificación de una escuela de magia
- 9 Un guerrero con una armadura característica
- 10 Un disfraz con rasgos animales o monstruosos destinado a inspirar miedo

RASGO: DOS IDENTIDADES

La mayoría de tus compañeros de aventuras y el resto del mundo te conocen por tu identidad pública. Aquellos que buscan saber más sobre ti (tus debilidades, orígenes y objetivos), se dan de bruces con tu disfraz. Al ponértelo y actuar como tu personaje es imposible descubrir tu identidad secreta, y cuando te quitas el disfraz y revelas tu verdadero rostro nadie puede relacionarte con tu otro yo. Esto te permite cambiar de aspecto entre tus dos identidades tantas veces como quieras, utilizando una para ocultar la otra o como camuflaje de oportunidad. Sin embargo, si alguien relaciona tu identidad pública con la secreta, tu farsa podría perder efectividad.

CARACTERÍSTICAS PERSONALES SUGERIDAS

Normalmente un personaje sin rostro interpreta a su identidad pública: el héroe o individuo extraordinario que se lanza a la aventura a diario. Sin embargo, esa identidad es solo fachada o, si acaso, una parte de su personalidad llevada al extremo. Para definir una identidad pública eres libre de escoger características de otros trasfondos, especialmente héroe del pueblo, ermitaño o noble. Para la identidad privada (la que se esfuerza de verdad por permanecer en el anonimato) considera emplear un conjunto diferente de rasgos. Por tanto, quienes opten por este trasfondo poseen dos conjuntos de rasgos de personalidad: uno para su identidad pública y otro para la secreta.

RASGOS DE PERSONALIDAD DEL SIN ROSTRO

d8 Rasgo de personalidad

- 1 Soy sincero e inusualmente directo.
- 2 Me esfuerzo por no tener personalidad: es más fácil olvidar lo que no destaca.
- 3 Atesoro un recuerdo de la persona o situación que me puso donde estoy.
- 4 Solo duermo lo que necesito y en un horario extraño.
- 5 Pienso mucho en lo que está por venir, y a menudo confunden mi indiferencia respecto al presente con soñar despierto.
- 6 Cultivo un único y raro pasatiempo o estudio, y lo analizo con detalle.
- 7 Siempre estoy estudiando cómo relacionarme con otros: cuándo callar, cuándo reír...
- 8 Me comporto como el extremo opuesto de mi identidad pública.

IDEALES DEL SIN ROSTRO

d6 Ideal

- 1 **Justicia.** El lugar en la sociedad de alguien no debería determinar su acceso a lo que es justo. (Bueno)
- 2 **Seguridad.** Hacer lo que es necesario no puede causar perjuicio a los inocentes. (Legal)
- 3 **Confusión.** El engaño es un arma. Ataca desde donde tus enemigos no se lo esperan. (Caótico)
- 4 **Infamia.** Mi nombre se convertirá en una maldición, una que satisfará mi voluntad. (Malvado)
- 5 **Incorruptibilidad.** Sé un símbolo y deja atrás tu ser imperfecto. (Cualquiera)
- 6 **Anonimato.** Lo que debe recordarse son mis actos, no quién los realiza. (Cualquiera)

VÍNCULOS DEL SIN ROSTRO

d6 Vínculo

- 1 Todo esto es por mi familia. Mi prioridad es mantenerlos a salvo.
- 2 Cumpro con mi deber para con el mundo. La gente no se da cuenta de cuánto me necesitan.
- 3 He visto a demasiadas personas necesitadas. Yo no las fallaré como han hecho todos los demás.
- 4 Voy a la contra para que los malvados tengan a alguien con quien enfrentarse.
- 5 Soy excepcional. Hago esto porque nadie más puede, y nadie puede detenerme.
- 6 Hago esto en el nombre de aquellos que me fueron arrebatados.

DEFECTOS DEL SIN ROSTRO

d6 Defecto

- 1 Soy insensible a la muerte. Acaba por alcanzarnos a todos.
- 2 Nunca miro a los ojos ni aguanto impávido la mirada.
- 3 No tengo sentido del humor. Reír es incómodo y vergonzoso.
- 4 Suelo esforzarme demasiado y a veces necesito un día o incluso más para recuperarme.
- 5 Pienso mucho en lo que está por venir, y a menudo confunden mi indiferencia respecto al presente con soñar despierto.
- 6 Las cuestiones morales son para mí o blancas o negras.

SOLDADO

Mercenarios, escoltas privados, soldados de la Guardia y miembros del Puño Ardiente son algunos de los muchos hombres de armas que rondan las calles de Puerta de Baldur.

RASGO DE PUERTA DE BALDUR: GUARDIA DE LA CIUDAD

Puedes elegir estar sirviendo actualmente en el Puño Ardiente o en la Guardia. Si lo haces, tendrás responsabilidades relacionadas con tu puesto, pero mientras cumplas con ellas obtendrás beneficios... que perderás si las dejas de lado. También podría haber más consecuencias si se diera este caso. Puedes recuperar tus beneficios teniendo una conversación desagradable con tu comandante y cumpliendo con tus responsabilidades durante un mes.

La Guardia. Si prestas servicio en la Guardia debes hacer una patrulla regular en la Alta Ciudad o realizar una ronda estándar en sus portones, y debes presentarte en la Ciudadela de la Guardia una vez cada diez días para recibir instrucción. A cambio obtienes acceso a la Ciudadela y comunicación directa con los oficiales y funcionarios de la Guardia. Tu palabra tiene un peso considerable en el Salón Alto y la mayoría de los establecimientos en el barrio de las Calles de la Ciudadela estarán encantados de ofrecerte comidas gratis a ti y a tus amigos. Además, puedes escoltar a otros hasta la Alta Ciudad sin problemas, sin importar si son o no patricios o si carecen de pases de la Guardia. No obstante, fuera de la Alta Ciudad la mayoría de las personas te miran con suspicacia y generalmente obtienes una fría bienvenida cuando vas de uniforme.

Puño Ardiente. Si prestas servicio en el Puño Ardiente debes presentarte en la Torre del Mar de Balduran cada diez días para recibir instrucción, y debes hacer una

ronda de patrulla estándar en la Baja Ciudad o la Ciudad Exterior. A cambio, tienes acceso a las fortalezas del Puño Ardiente y comunicación directa con sus oficiales y el resto de soldados. También estás autorizado atravesar las puertas de la ciudad sin que te cuestionen, aunque no puedes llevar invitados a la Alta Ciudad como podría hacer un miembro de la Guardia. Además, siempre eres 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

Has tratado tanto con soldados corruptos que puedes advertir los comportamientos habituales de este tipo de agentes y oficiales militares a una milla de distancia. Si bien el conocimiento de semejante corrupción no equivale a tener pruebas de ella y tu instinto al respecto no es ciertamente infalible, sí funciona como un punto de partida útil para determinar quién podría aceptar un soborno, quién haría la vista gorda ante un crimen o quién podría tener vínculos criminales. También puedes usar este instinto para hacerte una idea de quién podría cumplir estrictamente con su deber, siguiendo el reglamento al pie de la letra.

SECRETOS OSCUROS

Durante la creación de los personajes, una vez los jugadores hayan acabado de desarrollarlos, deberían elegir entre todos un secreto oscuro, compartido por la totalidad del grupo. Cada miembro del mismo está implicado en él, sin importar cuanto tiempo lleve en la ciudad o cuán incorruptible sea su código moral. Quizá fueron meros testigos, encubrieron los crímenes de un amigo o simplemente se niegan a aceptar la realidad de lo que ocurrió. Sea como fuere, son culpables a ojos de la ley. Cada secreto oscuro comparte varios elementos. Los jugadores deben trabajar contigo como DM para adaptar estos detalles al grupo.

Al menos un PNJ de Puerta de Baldur conoce el secreto oscuro del grupo. Utiliza la tabla “¿Quién lo sabe?” para determinar la identidad de dicho PNJ o elige el que te parezca más apropiado. El PNJ podría usar esta información para chantajear a los personajes o empujarlos en una dirección concreta.

¿QUIÉN LO SABE?

d8	PNJ
1	El capitán Zodge (mira la página 12)
2	La duquesa Thalamra Vanthampur (lee la página 38)
3	Thurstwell Vanthampur (consulta la página 34)
4	Amrik Vanthampur (lee la página 30)
5	Mortlock Vanthampur (mira la página 25)
6	Falaster Fisk (lee la página 40)
7	Keene “Nueve Dedos” (consulta la página 170)
8	Ultiss (mira la página 27)

ASESINATO EN PUERTA DE BALDUR

Las manos de los personajes están manchadas de sangre. Todos jugaron un papel en el asesinato, estuviera justificado o no. La culpa, la coacción y el miedo compartidos les hace guardar el secreto.

DETALLES DEL ASESINATO

¿Mataron por justicia o simplemente movidos por la emoción? Define los detalles del asesinato, bien dejando que los jugadores los elaboren o tirando en la tabla “Detalles del asesinato”.

DETALLES DEL ASESINATO

d6 Detalles del asesinato

- 1 Ella se enteró, lo que significa que al día siguiente lo sabría cada patricio aficionado a la repostería en Puerta de Baldur. Había que encargarse de la chismosa más célebre de la Alta Ciudad, Elyn Harbreeze, de la panadería Harbreeze. ¿Quién iba a pensar que una panadería podría ser tan peligrosa?
- 2 El peso de la venganza acabará cayendo sobre la sádica Nysene Eomane. Creías que jugarías un papel en ella: tu plan era perfecto, pero tu trampa pilló a otro: Dolandre Eomane yace muerto, mientras que el objetivo original aún vive.
- 3 El doctor Holk Thinster ponía vidas en peligro cada noche que ejercía en el Hospital de la Puerta del Acantilado. Quién sabe cuántos quedaron lisiados en la mesa de Thinster o cuántos murieron a causa de su inexperta cuchilla. Pusiste fin a las prácticas de Thinster para siempre en nombre de sus víctimas.
- 4 El primer paso a la curación es admitir que tienes un problema. El segundo es ver a tu inicuo camello desangrarse en el suelo. Jopalin, de la casa de té del mismo nombre, lo tenía merecido, y desde entonces no has sentido el hormigueo de la flor de luna.
- 5 En cierto modo, solo estabas protegiendo a los tuyos. Olten Grinn, de los Sepultureros del Cementerio del Acantilado, iba a pegarle un mazazo al cráneo de tu abuelo: tú se lo pegaste a él antes. Era lo correcto. Después de todo, el abuelo nunca pidió ser un gul.
- 6 Deberían llamarlo justicia. Jedren Hiller, alguacil del Ancho, se había aprovechado de los desesperados propietarios de negocios durante años, volviéndose cada vez más gordo y rico. El destino te dio la oportunidad. Eres un héroe, pero nadie te aclamó.

ROLES EN EL ASESINATO

Cada personaje juega un papel en el asesinato, que se determina tirando en la tabla “Asesinato: rol del personaje” o escogiendo una entrada apropiada.

ASESINATO: ROL DEL PERSONAJE

d4 Rol del personaje

- 1 **Asesino.** Quitaste una vida a través de una espada, un empujón o una inacción deliberada.
- 2 **Espectador.** Podrías haber evitado una muerte; elegiste no hacerlo.
- 3 **Instigador.** Eres el autor intelectual de la muerte de alguien; tus palabras propagan la muerte.
- 4 **Mentiroso.** Sabes lo que pasó, pero no lo contaste.

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 breve y su muerte estará justificada. Determina las consecuencias de las acciones homicidas de los personajes

tirando en la tabla “Consecuencias del asesinato”, o deja que los jugadores creen sus propias y fatídicas secuelas.

CONSECUENCIAS DEL ASESINATO

d6 Consecuencias del asesinato

- 1 No estáis seguros de quién, pero alguien vio el homicidio y entregó vuestros nombres a las autoridades. Ahora sois fugitivos buscados, con vuestros rostros y nombres en carteles por toda la ciudad.
- 2 Alguien ligado a vuestra víctima quiere venganza... de esas que no proporciona la ley.
- 3 Vuestra víctima no permanecerá exánime, pues ha luchado para regresar de la muerte y vengarse.
- 4 Vuestra víctima era miembro de una gran organización, como el Gremio. Esta organización se niega a dejar que el asesinato quede impune.
- 5 De alguna manera vuestra víctima sigue viva y sabe lo que hicisteis. Ahora tenéis que descubrir cómo acabar con ella por segunda vez.
- 6 La muerte de vuestra víctima prendió una chispa en la sociedad. Ahora sois buscados por turbas que buscan traer una nueva justicia a Puerta de Baldur.

COMLOT EN PUERTA DE BALDUR

Los personajes son todo lo que queda de un grupo que trabajó por cambiar Puerta de Baldur y fracasó. Ahora los líderes de la ciudad u otras figuras poderosas buscan acabar con los últimos vestigios de su movimiento. Quizás eran rebeldes, o miembros de un sindicato o de alguna organización clandestina. Fuera como fuese, sus rivales no llegaron hasta donde están siendo descuidados o misericordiosos.

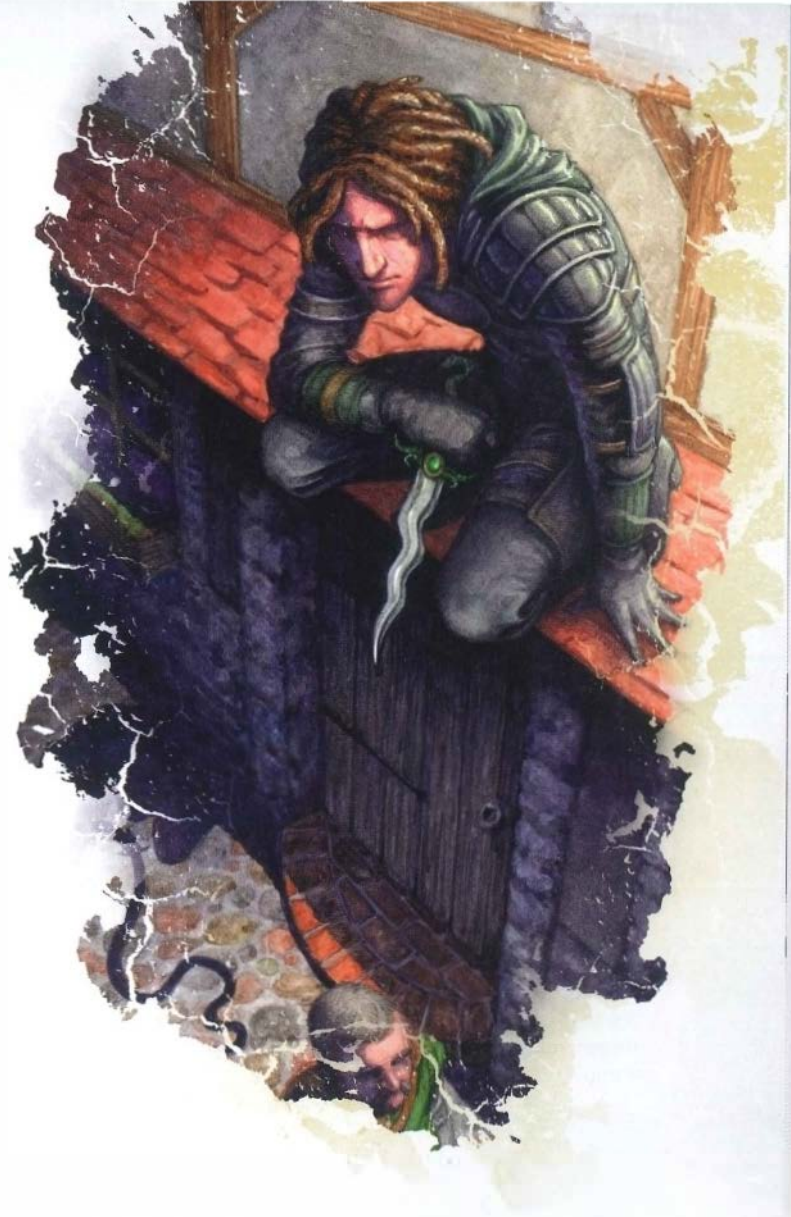
DETALLES DEL COMLOT

Por toda Puerta de Baldur se presentan oportunidades de subvertir las mentes y los actos. Y cuando una apareció, los personajes la aprovecharon. Define los detalles de su conspiración, ya sea dejando que los jugadores elaboren la suya o tirando en la tabla “Detalles del complot”.

DETALLES DEL COMLOT

d4 Detalles del complot

- 1 Estudiando los registros del Salón Alto advertisteis lo poco que separaba a los plebeyos de los patricios. Trabajasteis pacientemente para interferir en el control de las viejas familias sobre la ciudad, pero alguien se dio cuenta.
- 2 Sabíais que algo poderoso rondaba por la Mansión de Mandorcai. Vosotros y algunos más buscasteis las herramientas y ritos para animar ese poder con intención de extraerlo y hacerlo vuestro. Pero lo que habita la mansión se niega a volver a servir a alguien.
- 3 El Gremio ha monopolizado durante demasiado tiempo el control de las operaciones criminales en Puerta de Baldur. Intentasteis crear algo de competencia y romper dicho dominio. Todo iba bien tras vuestro último golpe... hasta que el Gremio vino a pedir su parte.
- 4 Vosotros y los demás revolucionarios del Hostal Fuerte Ápice buscabais nada más y nada menos que un nuevo futuro para Puerta de Baldur; uno basado en la equidad, que ni los duques ni los patricios podían imaginar. Sin embargo, está claro que alguien se hartó de vuestras pintadas y vuestras consignas proclamadas a gritos.



ROLES EN COMLOT

Cada personaje juega un papel en la conspiración, que se determina tirando en la tabla “Complot: rol del personaje” o escogiendo una entrada apropiada.

COMLOT: ROL DEL PERSONAJE

d6 Rol del personaje

- 1 Líder. Fue tu voz la que siguieron los demás, la llamada que escucharon para acompañarte hasta el final.
- 2 Superviviente. Deberías haber caído con el resto de tu grupo, pero el destino intercedió. Ahora eres un cabo suelto.
- 3 Socio. No sabías mucho del complot, pero un colega, familiar o asociado sí. Ahora ya no están, y eres el siguiente.
- 4 Inocente. No sabías nada de la conspiración. Pero eso no importa a quienes pretenden erradicarla.
- 5 Afiliado. Trabajaste con los conspiradores pero no eras uno de ellos, un detalle que solo te importa a ti.
- 6 Testigo. Entreviste lo que les sucedió a tus compañeros conspiradores y sabes el destino que te espera.

CONSECUENCIAS DEL COMLOT

Determina el desafío que afrontan actualmente los personajes tirando en la tabla "Consecuencias del complot" a continuación, o haciendo que los jugadores ideen alguna otra sombría consecuencia del mismo.

CONSECUENCIAS DEL COMLOT

d6 Consecuencias del complot

- 1 Los otros miembros de tu grupo fueron arrestados, legalmente o no. Ahora estáis huyendo.
- 2 El punto de reunión de tu grupo se quemó y todos los que estaban dentro murieron. Solo sobrevivisteis por casualidad. Sin embargo, estáis seguros de que no fue un accidente.
- 3 Los otros miembros de vuestro grupo han muerto, asesinados de alguna manera peculiar.
- 4 Ninguno de los otros miembros de vuestra conspiración se acuerda de vosotros ni conserva recuerdo alguno de haber sido vuestros asociados.
- 5 Los demás miembros de vuestro grupo os traicionaron para salvarse.
- 6 Los demás conspiradores desaparecieron, uno a uno y sin dejar rastro.

GOLPE FALLIDO EN PUERTA DE BALDUR

Los personajes conspiraron con otros para hacerse con el poder y fracasaron, evidenciando su perfidia y su ambición. La acción misteriosa puede ser desde algo tan nimio como intentar hacerse con una casa patricia, hasta un evento a una escala mucho mayor, como intentar derrocar a un duque, hacerse con el control del Gremio o echar abajo el Puño Ardiente.

DETALLES DEL GOLPE FALLIDO

Define los detalles del golpe fallido, bien dejando que los jugadores los elaboren o bien tirando en la tabla "Detalles del golpe fallido".

DETALLES DEL GOLPE FALLIDO

d4 Detalles del golpe fallido

- 1 Tus padres patricios parecían antiguallas. Sus días de liderar la familia y sus negocios terminaron hace mucho. Intentaste hacerte con las posesiones de tu familia con la ayuda de sus socios, pero subestimaste la astucia propia de la edad.
- 2 Un patricio te prometió riquezas u otra cosa de valor si ayudabas a derrocar al duque Dillard Portyr para dejar una vacante en el Consejo de los Cuatro. Tu complot para forzar al duque a jubilarse mediante el chantaje fracasó cuando un rival del patricio traidor supo del plan. ¿Te entregará el patricio para salvarse?
- 3 Keene "Nueve Dedos" cree que tiene el Gremio bajo control, pero hay varios capos conspirando en su contra. Sin un líder fuerte el Gremio se sumirá en el caos. Tú sabías que Nueve Dedos no iba a renunciar voluntariamente. Asustarla para que se retirara parecía ser lo más piadoso, pero se negó a captar la indirecta. Ahora ella y los capos te la tienen jurada.
- 4 El Puño Ardiente es corrupto. Te volviste contra tu oficial al mando con intención de llevar la organización por otro camino. Ahora te tildan de traidor.

ROLES EN EL GOLPE FALLIDO

Cada personaje juega un papel en el golpe que se determina tirando en la tabla "Golpe fallido: rol del personaje" o escogiendo una entrada apropiada.

GOLPE FALLIDO: ROL DEL PERSONAJE

d6 Rol del personaje

- 1 **Facilitador.** No te beneficiarías directamente de la nueva estructura de poder, pero algo sacarías.
- 2 **Beneficiario.** Esta era tu oportunidad de alcanzar la gloria. De alzarte por encima de todos ellos.
- 3 **Voyeur.** Deberías haber evitado la intentona. Tu inacción te convierte en culpable.
- 4 **Oportunista.** Viste la ocasión y la compartiste con quienes te ayudarían a aprovechar la situación.
- 5 **Chivo expiatorio.** Puede que te engañaran para colaborar, pero colaboraste igualmente.
- 6 **Traidor.** Habías estado buscando la ocasión de derribar a un aliado o superior. Pensaste que había llegado.

CONSECUENCIAS DEL GOLPE FALLIDO

Los que se opusieron a la intentona no se tomaron a la ligera la traición de los personajes. Determina cómo el objetivo previsto del golpe volvió las tornas contra los aventureros tirando en la tabla "Consecuencias del golpe fallido" o creando una situación aún peor.

CONSECUENCIAS DEL GOLPE FALLIDO

d6 Consecuencias del golpe fallido

- 1 Habéis sido expulsados por el mismo grupo que pretendíais subvertir. Os lo han quitado todo y planean quitaros más.
- 2 ¡Toda la oportunidad fue un montaje! Ahora vuestro objetivo está llevando a cabo una campaña de venganza contra vosotros.
- 3 Llegasteis un instante demasiado tarde. Un rival se coló y depuso a vuestro objetivo. Ahora sois todo lo que se interpone entre ellos y el control absoluto.
- 4 Vuestro objetivo tenía aliados que no conocíais por intereses fuera de la ciudad que ahora buscan represalias.
- 5 Vuestros esfuerzos fueron reprimidos fácilmente. No os disteis cuenta de que vuestro objetivo tenía semejante arma a su disposición, y ahora la están usando para cazarlos.
- 6 Uno de los vuestros os delató. Ahora os están dando caza a todos, pero uno de vosotros es un traidor entre los traidores.

ROBO EN PUERTA DE BALDUR

Los personajes quebrantaron la ley robando algo de valor. La pregunta es: ¿lo hicieron porque necesitaban o querían algo, o porque no querían que lo tuviera otro?

DETALLES DEL ROBO

Define los detalles de su robo, ya sea dejando hacerlo a los jugadores o tirando en la tabla "Detalles del robo".

DETALLES DEL ROBO

d6 Detalles del robo

- 1 Lo hicisteis tanto por el prestigio como por el dinero. Llevó meses planificarlo, y aún más que todos estuvieran en su sitio. El Salón Alto está herméticamente cerrado todas las noches; sus criptas no tanto. Y ahora es vuestro un tesoro de valor incalculable de la ciudad: el catalejo del mismísimo Balduran.
- 2 Con la ayuda de un hombre de dentro robasteis dinero de la Casa de Cuentas, el banco más seguro de Puerta de Baldur. Con la reputación del banco en juego sabéis que la Honorable Orden de los Prestamistas no descansará hasta que se devuelva el dinero a sus legítimos dueños y los ladrones sean llevados ante la justicia.
- 3 Mercancías peligrosas implican un plus de peligrosidad. Robasteis cuatro barriles de pólvora de la Pirotecnia de Felogyr y los vendisteis a una banda de revolucionarios. El dinero ya os lo habéis gastado, pero los fuegos artificiales aún no han comenzado.
- 4 Robar las ganancias de una noche de El Fanal, un barco convertido en taberna y sala de juegos, resultó ser toda una hazaña. No creíais haber dejado cabos sueltos, pero ahora una banda de asesinos kenkus sigue vuestro rastro y tenéis pesadillas con ellos.
- 5 Parecía un tesoro enterrado: una colección de extrañas estatuas con ojos de topacio escondidas en las profundidades de las Vetas de Río. Escapasteis con ellas, pero ahora los contrabandistas que las robaron quieren su botín de vuelta. No saben quién las cogió, pero saben que estáis implicados por una pista que dejasteis sin daros cuenta.
- 6 Tanto el Gremio como los Rectos Bajás de la Pequeña Calimshan lo querían: una cosita tan pequeña no debía de contener más que unas pocas gotas de perfume. Sin embargo, os habló. Podíais escucharlo en vuestras mentes; supisteis que necesitaba ser libre. Pero ahora que lo es no estáis seguros de si abrirlo.

ROLES EN EL ROBO

Cada personaje juega un papel en el robo que se determina tirando en la tabla "Robo: rol del personaje" o escogiendo una entrada apropiada.

ROBO: ROL DEL PERSONAJE

d6 Rol del personaje

- 1 Forzudo. La fuerza es tu especialidad, ya sea para atravesar una pared o para romper huesos.
- 2 Escalador. Era suyo, pero todo lo que tenías que hacer era llegar allí para hacerlo tuyo.
- 3 Gancho. Mientras todos ponían sus ojos sobre ti tus amigos se iban con la mercancía.
- 4 Ganzúas. Cada cerradura no es más que un rompecabezas a resolver.

d6 Rol del personaje

- 5 Vigía. Estar atento a los problemas es la mejor forma de evitarlos.
- 6 Topo. Conocías el trabajo desde dentro, concretamente porque siempre estuviste dentro.

CONSECUENCIAS DEL ROBO

Determina cómo resultó el atraco de los personajes tirando en la tabla de "Consecuencias del robo" o dejando que los jugadores decidan el resultado de su dudosa empresa.

CONSECUENCIAS DEL ROBO

d6 Consecuencias del robo

- 1 El dueño de lo que robasteis avisó a las autoridades. Ahora ofrecen una recompensa por vuestra captura.
- 2 Ahora os persigue otro grupo de ladrones con intención de llevarse lo que robasteis.
- 3 Lo que robasteis no era lo que pensabais. Queréis libraros de ello, pero hacerlo se ha vuelto un problema, especialmente porque ha crecido, eclosionado o empezado a hablar.
- 4 Todos quieren lo que tenéis. Varios grupos peligrosos se han acercado a vosotros para comprarlo, y se ofenderán si se lo vendéis a otros.
- 5 Lo que robasteis pertenecía a alguien que no era el objetivo del golpe. Ahora una organización tan letal como el Gremio va tras vosotros.
- 6 ¡Pillados! El dueño exige la devolución de su propiedad, y amenaza con la muerte o algo peor, pero ya no tenéis el objeto.



APÉNDICE A: PACTOS DIABÓLICOS

Una seña de identidad de los diablos es el placer que obtienen cerrando acuerdos con mortales. Estos pactos son más que simples contratos: son intercambios cósmicamente vinculantes por los que un diablo le otorga cierto poder a un personaje mortal... por un precio. Una vez se llega a un acuerdo el pacto se sella mediante un contrato vinculante que ambas partes deben firmar.

El objetivo final de un diablo es reclamar almas mortales. Si no puede obtener el alma de un mortal de una sola vez, el diablo intenta llevársela por partes alentando al mortal a cometer actos malvados y condenando así su alma a los Nueve Infernos.

El peso del propio multiverso obliga a cumplir los pactos infernales por la naturaleza misma de las fuerzas de la Ley y el Mal. Los diablos canalizan esta esencia a través de la jerarquía infernal que gobierna su existencia. Los de mayor rango en la pirámide pueden hacer uso de pactos más contundentes y ofrecer dones más atractivos.

Los diablos inferiores no pueden hacer pactos, mientras que los menores y mayores pueden hacer pactos ya sea por sí mismos o como intermediarios de sus superiores infernales. Los archidiablos son los únicos diablos capaces de negociar libremente con criaturas fuera de los Nueve Infernos, generalmente cuando los mortales los invocan para pedirles ayuda.

LLEGAR A UN PACTO

A pesar de su ansia por atrapar almas mortales en contratos vinculantes, los diablos solo pueden cerrarlos en circunstancias específicas. La forma más fácil de que un diablo forje un trato es hacerlo en los Nueve Infernos, donde está más cerca de la jerarquía infernal y puede canalizar su poder más fácilmente. En otros lugares del multiverso la mayoría de los diablos están demasiado lejos de su estructura de poder para crear acuerdos vinculantes si no se dan algunas circunstancias extraordinarias.

Un pacto consiste en una propuesta que cubre los términos que espera cada una de las partes y un contrato que sella el pacto y lo hace vinculante.

Los diablos menores y mayores no pueden hacer pactos libremente fuera de su plano de origen, pero siempre hay formas de, a pesar de todo, saltarse esta norma. Si un invocador en otro plano conoce el auténtico nombre de un diablo o tiene su talismán (como se describe en "Los verdaderos nombres de los diablos y los talismanes" en el *Monster Manual*), en lugar de ligarlo a su servicio puede crear un círculo ritual que permita al diablo forjar un pacto. Una vez que se cierra el pacto con un contrato el diablo regresa a los Nueve Infernos.

Un archidiablo que desee hacer un trato con un personaje puede hacerlo en persona o enviar a un subordinado para proponer el acuerdo y negociar en su nombre. Un personaje también puede contactar con un archidiablo matando a un humanoide de alineamiento caótico o bueno y rezando al archidiablo durante 1 hora. El infernal escuchará la oración y podrá elegir responder en sueños o visiones o enviar a un lacayo autorizado a hacer un pacto en su nombre.

JERARQUÍA INFERNAL

Diablos inferiores

1. Lémur
2. Nupperibo

Diablos menores

3. Diablillo
4. Diablo espinoso
5. Diablo barbado
6. Merregon
7. Diablo punzante
8. Diablo de las cadenas
9. Diablo óseo

Diablos mayores

10. Orthon
11. Diablo astado
12. Erinia
13. Narzugon
14. Diablo gélido
15. Amnizu
16. Diablo de la sima

Archidiablos

17. Duque o duquesa
18. Archiduque o archiduquesa

PROPUESTA

Los pactos diabólicos se inician con el diablo o el personaje abordando el tema y ofreciendo algo. Los términos del acuerdo requieren, como mínimo, que el diablo ofrezca un presente y que el personaje acepte un precio. Si los términos no son aceptables para alguna de las partes pueden negociar y tratar de endulzar el pacto ofreciendo términos más valiosos, o sencillamente retirarse. Hay pactos que no pueden ser.

Si el precio es cualquier cosa inferior al alma del personaje, el diablo suele incluir un recargo en caso de que el aventurero no cumpla con el precio acordado.

Una vez que ambas partes acuerdan los términos, sellan el pacto con un contrato físico que puede adoptar muchas formas (consulta "Contratos infernales", en la página 214).

PRUEBAS DE CARACTERÍSTICA Y FORMALIZACIÓN DE PACTOS

La mayoría de los pactos con diablos pueden resolverse sin tirar dados. Una prueba de Carisma no puede engañar ni persuadir a la mayoría de diablos para aceptar un mal pacto porque los infernales son demasiado inteligentes y experimentados en su redacción como para ser engañados. Si los diablos se involucran en un pacto que parece demasiado bueno para ser verdad o resulta confuso, es probable que interrumpen las negociaciones mientras piden su opinión al respecto a diablos más inteligentes.

Durante la formalización del pacto pueden hacerse las siguientes pruebas de característica:

- Si un diablo intenta engañar a un personaje en la etapa de negociación puede hacer una prueba de Carisma (Engaño) enfrentada con la prueba de Sabiduría (Perspicacia) del personaje. Si el resultado de la prueba de este es mayor que el del diablo, el aventurero detecta el intento de engaño.
- A los diablos les gusta colar cláusulas adicionales en la letra pequeña de un contrato. Cuando suceda esto, un personaje que sepa leer infernal puede hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) enfrentada con la prueba de Carisma (Engaño) del diablo. Si el resultado de la prueba del personaje es superior al del diablo detectará las cláusulas adicionales en la letra pequeña y podrá pedir que se retiren antes de firmar el contrato.



LO QUE QUIEREN LOS DIABLOS

Un diablo quiere almas, ya que cada una que consiga lo acerca un paso más a su siguiente ascenso. Si un personaje quiere algo de un diablo, pero no está dispuesto a ceder su alma, entonces aquel podría pedir al aventurero que le preste un servicio a cambio. A los archidiablos también les gusta hacer que los mortales les juren lealtad.

ALMAS

Cuando los personajes entregan sus almas a los diablos están prometiendo servir en los Nueve Infernos como diablos después de morir. Una vez hecha esta promesa a un diablo ninguna otra criatura puede reclamar el alma del personaje.

SERVICIOS

Un diablo que no pueda reclamar el alma de un personaje podría exigir un servicio a modo de compensación. Tales servicios llevarían al personaje a cometer actos malvados o moralmente cuestionables, diseñados para que el aventurero sea más susceptible a pactos más siniestros en el futuro. Aquí tienes algunos ejemplos:

- El personaje debe convencer a otro mortal (sin recurrir a la coerción mágica) de que firme un contrato infernal con el diablo.
- Al personaje se le informa sobre una plaga, una invasión u otra calamidad orquestada por el diablo, pero no debe hacer nada para alterar el resultado.
- El personaje debe robar una reliquia sagrada de un templo de alineamiento bueno y entregárselo al diablo o a uno de sus subordinados.

LEALTAD (ARCHIDIABLOS)

Los archidiablos valoran la lealtad casi tanto como las almas. Una forma en la que un mortal puede demostrársela es liderando un culto religioso dedicado al archidiablo o cometiendo actos atroces en su nombre. También puede llegar a un acuerdo para servir al archidiablo como brujo. Tal personaje debe tener al menos un nivel en la clase de brujo, eligiendo al Infernal (representado en este caso por el archidiablo) como su Patrón Sobrenatural.

QUÉ OFRECEN LOS DIABLOS

Los límites de lo que un diablo puede ofrecer están determinados por su posición en la jerarquía infernal. La tabla “Jerarquía infernal” enumera los diablos en orden ascendente de poder, desde los humildes lémures hasta los poderosos archiduques y archiduquesas. El orthon se incluye en esta tabla en aras de la exhaustividad, aunque los orthons no aparecen en esta aventura ni en el *Monster Manual*. Puedes encontrar más información sobre ellos en el *Tomo de Enemigos de Mordenkainen*.

A los diablos les gusta tentar a los mortales con tesoros y objetos mágicos. Los objetos mágicos otorgados por diablos generalmente poseen una peculiaridad diabólica. Están hechos de hierro infernal, tienen algún escrito infernal, emiten débiles lamentos de tormento, huelen a azufre o tienen algún otro indicio revelador (consulta la tabla “¿Qué peculiaridad tiene?” en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* para ver ejemplos).

Los diablos también podrían aceptar servir a los mortales durante un tiempo, actuando como asesores y guardaespaldas.

DIABLOS MENORES

Un diablo menor puede ofrecer algo de lo que se lista a continuación (o todo):

- Hasta 500 po en obras de arte, dinero o gemas.
- Un objeto mágico infrecuente.
- Servicio leal durante un período que no supere los nueve años.

DIABLOS MAYORES

Un diablo mayor puede ofrecer algo de lo que se lista a continuación (o todo):

- Hasta 5.000 po en obras de arte, dinero o gemas.
- Un objeto mágico infrecuente o raro.
- Servicio leal durante un período que no supere los nueve días.

ARCHIDIABLOS

Un archidiablo puede ofrecer algo de lo que se lista a continuación (o todo):

- Hasta 50.000 po en obras de arte, dinero, gemas o una propiedad.
- Un objeto mágico infrecuente, raro o muy raro.
- Una información valiosa que no puede obtenerse por ningún otro medio.
- Una única tarea que el archidiablo (o uno de sus secuaces) pueda cumplir en los próximos nueve días.
- Un don sobrenatural que se manifiesta como un sortilegio (consulta "Dones sobrenaturales" en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide* y "Sortilegios de archidiablo", en la página 215).
- El beneficio de un conjuro de *deseo* (sin cansancio por usar un efecto distinto a duplicar otro conjuro).

CONTRATOS INFERNALES

Una vez el diablo y el personaje acuerdan los términos de un pacto hay que sellarlo con un contrato que el diablo puede crear con una acción y que a menudo se materializa de una manera teatral. Por ejemplo, podría aparecer en una nube de humo, acompañado de una risa diabólica o de un diablillo agitando una bengala.

Los contratos adquieren variedad de formas, con los términos del pacto escritos en infernal y se hacen vinculantes de diferentes maneras, que van de una simple firma hasta un acto repulsivo. El pacto se cierra cuando todas las partes interesadas realizan las acciones necesarias para formalizar el contrato. El personaje que lo aceptó obtiene los beneficios del don del diablo y está obligado a pagar el precio.

INCUMPLIMIENTO DE CONTRATO

Un personaje vinculado a un contrato infernal que no paga el precio especificado en el mismo sufre inmediatamente una penalización por incumplimiento, tal y como se especifica en el propio contrato. Algunos recargos habituales son los siguientes:

- El personaje pierde su alma cuando muere (es decir, renace en los Nueve Infernos como un lémur).
- El personaje pierde todas sus riquezas y propiedades, o un objeto mágico poderoso (elegido por el DM), que pasa a ser posesión del diablo.

- Al personaje le salen cuernos, una cola u otro rasgo diabólico que no puede eliminarse por ningún medio que no sea la intervención divina (aunque las ilusiones o los disfraces pueden ocultarlos). Mientras estas marcas persistan el personaje es identificado como un infernal cuando sea objeto de un conjuro de *detectar el bien y el mal* o un efecto mágico similar.
- El personaje adquiere un nuevo defecto. Un aventurero que muestre un comportamiento inconsistente con dicho defecto tiene desventaja en todas las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación hasta que el comportamiento cambie para ajustarse al defecto.

ANULACIÓN DE UN CONTRATO

Anular un contrato infernal libera a todas las partes de sus términos sin penalización, como si el pacto nunca se hubiera formalizado. Cualquier don o precio se revierte de inmediato, aunque algunos contratos podrían dejar una cicatriz u otra secuela duradera.

Tanto el diablo como el personaje que firmaron el contrato deben aceptar anular sus términos. El diablo genera mágicamente el contrato como acción y cuando ambas partes declaran estar de acuerdo en rescindirlo se convierte en polvo y queda destruido.

Los diablos requieren una compensación a cambio de la anulación de un contrato. Algunos diablos cobardes podrían estar dispuestos a anularlo a cambio de sus vidas, pero la mayoría preferiría arriesgarse a morir antes que ser degradado a una forma inferior de diablo y sufrir el desprecio de sus pares.

Un diablo podría ser persuadido para anular un contrato a cambio de alguna de las siguientes cosas:

- Una o más *monedas de alma*: los diablos menores a se conforman normalmente con tres, los mayores con nueve, y los archidiablos no tienen interés en tan miserable alternativa.
- Una suma de oro exorbitante más el sacrificio de numerosos humanoides en nombre del diablo.
- Un poderoso artefacto, como la *Mano de Vecna* o la *Espada de Zariel*.

MODELOS DE CONTRATO

La tabla de modelos de contrato contiene ejemplos de diferentes tipos de contratos infernales. Los apartados después de la tabla describen los diversos contratos y los medios para destruirlos y anularlos.

MODELOS DE CONTRATO

d6	Modelo de contrato
1	Beso a lémur
2	Canción del diablo
3	Escrito en piedra
4	Maldito desgraciado
5	Muñecas
6	Pergamino infernal

Beso a lémur. El diablo invoca un lémur con el pacto impreso con runas brillantes en su piel pastosa. Para formalizar el contrato el diablo y el personaje que acepta el pacto deben besarlo. Cuando eso sucede, el lémur se transforma en una estatua de piedra con el pacto visible en la superficie. Entonces la estatua se desvanece hasta las profundidades de los Nueve Infernos.

La estatua es un objeto Mediano con CA 17, 50 puntos de golpe e inmunidad a cualquier daño, excepto al radiante. Ningún conjuro puede revertirla en un lémur, pero destruir la estatua anula el contrato.

Canción del diablo. El diablo genera una partitura donde está escrito el pacto. Para formalizar el contrato, el diablo y el personaje que acepta el pacto deben cantar o tocar la canción discordante, que se les queda permanentemente en la cabeza hasta que se cumpla el acuerdo.

Sumergir la partitura en agua bendita destruye y anula el contrato, y hace que el personaje y el diablo pierdan la capacidad de hablar. Un conjuro de *restablecimiento mayor* o un efecto mágico similar finalizan el efecto en su objetivo.

Escrito en piedra. Una ola de lava rezuma de una grieta en el suelo y se solidifica rápidamente. El pacto aparece como un escrito brillante sobre la lava endurecida. Para formalizar el contrato, el diablo y el personaje que acepta el pacto deben poner su palma izquierda en la lava, que no les causa daño, y dejar sus huellas con forma de mano en la piedra. Entonces el bloque de lava se desvanece hasta un lugar seguro.

Si tanto la mano izquierda del diablo como la del personaje que aceptó el pacto son seccionadas y colocadas sobre las huellas, las manos y el contrato son destruidos, que además queda anulado.

Maldito desgraciado. Se abre un portal del que sale a trompicones un humanoide encadenado con los ojos y la boca cosidos. Es probable que este individuo incumpliera su propio contrato infernal y ahora esté pagando las consecuencias. Los términos del acuerdo están grabados en la piel del pobre desgraciado. Para formalizar el contrato el diablo y el personaje que aceptó el pacto graban sus nombres en el desdichado, que desaparece inmediatamente.

Usa el perfil del **plebeyo** para representar al desgraciado, que está cegado mientras tenga los ojos cosidos. Una vez ambas partes firman el contrato el desgraciado ni envejece, ni necesita comida, agua, aire o descanso, y adquiere inmunidad a todo el daño que no sea causado por el diablo o el personaje que aceptó el pacto. Si el desgraciado muere, el contrato se anula.

Muñecas. El diablo produce dos muñequitas hechas de trapos sucios o madera podrida. Las muñecas recitan el pacto con voces agudas (en infernal) y escupen sangre cuando se las abraza. Para formalizar el contrato el diablo y el personaje que acepta el pacto deben abrazar a una muñeca. Una vez cerrado el acuerdo el diablo se queda con una y el personaje con la otra.

Para anular dicho contrato ambas muñecas deben ser destruidas en el mismo minuto. Si no se destruye la segunda muñeca en el tiempo estipulado, la primera se formará de nuevo al cabo de 1 minuto. Cada muñeca es un objeto Diminuto con CA 9, 9 puntos de golpe, vulnerabilidad al daño de fuego e inmunidad a los daños psíquico y de veneno.

Pergamino infernal. El diablo produce un pergamino de vitela con el pacto escrito en sangre. Para formalizar el contrato el diablo y el personaje que acepta el pacto firman el pergamino con su propia sangre o con la de un humanoide que no lleve muerto más de 1 minuto. Inmediatamente después de ser firmado por ambas partes, el contrato se desvanece hasta un lugar seguro en los Nueve Infernos.

Quemar el pergamino anula el contrato. Es inmune a cualquier otro tipo de daño.

SORTILEGIOS DE ARCHIDIABLO

Los sortilegios son dones sobrenaturales descritos en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*. Los archidiablos y sus vasallos designados pueden otorgar tales obsequios a los mortales, generalmente para tentarlos a firmar un contrato infernal. Esta sección describe varios sortilegios nuevos que pueden otorgar los archidiablos y sus vasallos.

SORTILEGIO DE LA INMORTALIDAD

Mientras poseas este sortilegio no envejeces de manera natural y tu piel adquiere la tez cerosa de una muñeca. Sin embargo, el envejecimiento mágico sigue afectándote. Cuando mueres pierdes este sortilegio.

SORTILEGIO DE LA INSPIRACIÓN DIABÓLICA

Cuando recibes este sortilegio te crece una cola corta y vestigial (amenos que ya tengas una). Cuando haces una prueba de característica, una tirada de ataque o una tirada de salvación puedes usar este sortilegio para obtener ventaja en la tirada. Una vez usado nueve veces pierdes el sortilegio, al igual que la cola vestigial.

SORTILEGIO DE LA FIRMEZA

Este sortilegio posee 9 cargas. Puedes usar una acción para gastar 1 de ellas para obtener 30 puntos de golpe temporales. Durante la siguiente hora tus ojos se convierten en vacíos de oscuridad absoluta y no puedes ser hechizado ni asustado. Una vez que se han gastado todas las cargas pierdes el sortilegio.

SORTILEGIO DE LAS MUCHAS LENGUAS

Puedes hablar y comprender todos los idiomas, obtienes competencia en las habilidades de Engaño y Persuasión y puedes agregar el doble de tu bonificación por competencia normal cuando uses dichas habilidades. Cuando mueres pierdes este sortilegio.

SORTILEGIO DE RECLUTAMIENTO MAYOR

Mientras poseas este sortilegio atraes a las moscas, y puedes activarlo como acción para invocar a un **diablo astado**. Este diablo aparece en un espacio desocupado a 30 pies o menos de ti, obedece tus órdenes a regañadientes y te sirve sin dejar de protestar durante 9 días o hasta que muera, después de lo cual desaparece. Cuando el diablo desaparece también lo hace el sortilegio.

SORTILEGIO DE RECLUTAMIENTO MENOR

Mientras poseas este sortilegio atraes a las moscas, y puedes activarlo como acción para invocar un **diablo punzante**, dos **diablos barbados** o tres **diablos espinosos**. Todos los diablos aparecen a la vez en espacios desocupados a 30 pies o menos de ti. Cada uno de ellos obedece tus órdenes y te sirve con entusiasmo durante 9 días o hasta que muera, después de lo cual desaparece. Una vez todos los diablos convocados por este sortilegio desaparecen también lo hace el sortilegio.

SORTILEGIO DE REPRENSIÓN INFERNAL

Cuando recibes este sortilegio aparece sobre tu cabeza un halo de fuego. Este sortilegio te permite lanzar el conjuro de *reprensión infernal* (versión de nivel 9) como reacción. Una vez usado nueve veces, pierdes el sortilegio, al igual que el halo de fuego.

APÉNDICE B: MÁQUINAS DE GUERRA INFERNALES

Las máquinas de guerra infernales son vehículos contruidos en los Nueve Infiernos y alimentados por las almas de los condenados. Las máquinas de guerra más pequeñas transportan grupos de asalto o exploradores, y las más grandes y amenazantes pueden aplastar hordas enteras de demonios o enviar tropas de asalto tras las líneas enemigas.

Las máquinas de guerra infernales están hechas de hierro infernal y cubiertas de pinchos, cuchillas, cadenas y armas de asedio. El motor de una máquina de guerra infernal emite una especie de rugido grave con gritos agonizantes de fondo mientras su horno quema almas como combustible.

Este apéndice incluye los perfiles de máquinas de guerra infernales, reglas para jugarlas y repararlas y pautas para gestionar persecuciones en Averno.

PERFILES

En este apéndice aparecen los perfiles de cuatro máquinas de guerra infernales de ejemplo. El perfil de una máquina de guerra infernal funciona como los de las criaturas, con las siguientes consideraciones adicionales.

CAPACIDAD DE CARGA Y PLAZAS

Las plazas describen cuántas criaturas pueden ocupar cómodamente la máquina de guerra infernal. Pueden entrar más criaturas apretándose o agarrándose al exterior del vehículo.

La capacidad de carga especifica la cantidad de carga que puede transportar la máquina de guerra infernal.

CLASE DE ARMADURA

Normalmente una máquina de guerra infernal está hecha de hierro infernal y tiene una Clase de armadura de 19 + su modificador por Destreza. Mientras el vehículo no se mueva las tiradas de ataque realizadas contra él tienen ventaja.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Una máquina de guerra infernal tiene las seis puntuaciones de característica y los modificadores correspondientes. Su tamaño y peso determinan su Fuerza. La Destreza representa su manejo y maniobrabilidad. La Constitución de un vehículo refleja su durabilidad y calidad de construcción. Las máquinas de guerra infernales suelen poseer una puntuación de 0 en Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

Si una máquina de guerra infernal tiene 0 en una puntuación fallará de manera automática cualquier prueba de característica o tirada de salvación relativa a esa puntuación.

PUNTOS DE GOLPE

Los puntos de golpe de una máquina de guerra infernal pueden restaurarse haciendo reparaciones en el vehículo (consulta "Reparaciones", en la página 220). Cuando los puntos de golpe de una máquina de guerra infernal se reducen a 0 esta deja de funcionar y queda dañada irreparablemente, mientras que las almas atrapadas en el horno del vehículo parten libres al más allá (consulta "Combustible de almas", en la página 217).

UMBRAL DE DAÑO

Las máquinas de guerra infernales tienen un volumen o armadura que les permite ignorar los pequeños impactos. Un vehículo con umbral de daño tiene inmunidad a cualquier daño, a menos que reciba de una misma fuente una cantidad igual o superior a su valor de umbral de daño, en cuyo caso lo sufre de manera normal. Cualquier daño que no iguale o exceda el umbral de daño del vehículo se considera superficial y no reduce sus puntos de golpe.

UMBRAL DE AVERÍA

Si una máquina de guerra infernal sufre daño de una sola fuente igual o mayor que su umbral de avería debe tirar en la tabla "Averías" (página 220).

PUESTOS DE ACCIÓN Y TRIPULACIÓN

Una máquina de guerra infernal no tiene acciones propias. Depende de que la tripulación ocupe los puestos y use sus acciones para manejar las diversas funcionalidades del vehículo. Llevar a cabo cualquier opción que aparezca en la sección "Puestos de acción" del perfil de una máquina de guerra requiere una acción.

REGLAS

Las reglas para las máquinas de guerra infernales se resumen a continuación.

ELEMENTOS MÁGICOS

El motor, el horno y las armas de una máquina de guerra infernal son mágicos y no funcionan en un campo antimagia. Cuando el motor o el horno entran en contacto con dicho efecto, la máquina de guerra infernal se apaga y no puede reiniciarse hasta que ambos dispositivos queden fuera del campo.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

Las máquinas de guerra infernales provocan ataques de oportunidad de forma normal. Cuando una máquina de guerra infernal provoca un ataque de oportunidad el atacante puede elegir como objetivo al vehículo o a cualquier criatura encima o dentro de él que no tenga cobertura total y esté dentro de su alcance.

PUESTOS DE ACCIÓN

Una criatura puede usar una acción del puesto que esté ocupando. Cuando lo hace esa acción no puede volver a usarse hasta el comienzo del próximo turno de esa criatura. Cada puesto solo puede ser ocupado por una criatura.

Una criatura que no ocupe un puesto de acción estará o bien en un asiento de pasajero o agarrada al exterior del vehículo, y puede usar acciones normalmente.

DIRECCIÓN

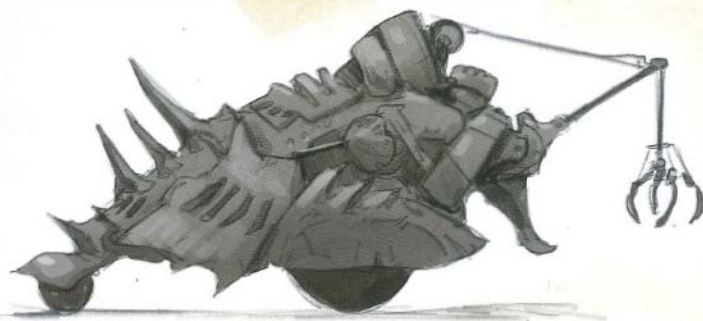
La dirección de una máquina de guerra infernal consta de una silla con un volante, palancas, pedales y otros controles. La dirección requiere de un conductor. Una máquina de guerra infernal sin conductor falla automáticamente las tiradas de salvación de Destreza.



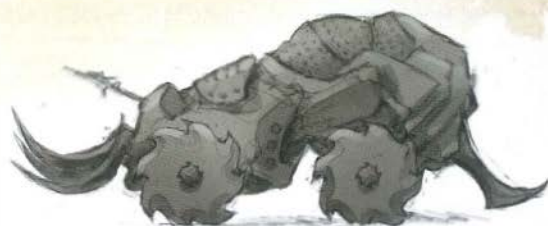
CABALGADURA DIABÓLICA



PICADORA DE DEMONIOS



CARROÑERO



ATORMENTADOR

Un conductor competente en vehículos terrestres puede añadir su bonificador por competencia a las pruebas de característica y las tiradas de salvación realizadas empleando las puntuaciones de característica de la máquina de guerra infernal.

Conducir. Mientras el motor de la máquina de guerra infernal está encendido el conductor puede emplear una acción para impulsar el vehículo a su velocidad máxima o para detenerlo. Mientras el vehículo está en movimiento el conductor puede conducirlo en cualquier dirección.

Si el conductor está incapacitado, deja el puesto o no hace nada para alterar el rumbo y la velocidad de la máquina de guerra infernal, el vehículo se mueve en la misma dirección y a la misma velocidad que durante el último turno del conductor hasta que choque con un obstáculo lo bastante grande como para detenerlo.

Acciones adicionales. El conductor puede realizar una de las siguientes acciones como acción adicional:

- Arrancar o apagar el motor de la máquina de guerra infernal.
- Hacer que la máquina de guerra infernal realice la acción de Correr o Destrabarse mientras el motor del vehículo funcione.
- Introducir una *moneda de alma* o verter un frasco de icor demoníaco en el horno del motor (consulta "Combustible de almas" y "Turbo de icor demoníaco", a continuación).

PUESTO DE ARMAMENTO

Cada una de las armas de una máquina de guerra infernal ocupa un puesto en el vehículo.

Puede sustituirse un arma por otra (consulta "Opciones de puestos de armamento", en la página 221), siempre que el requisito de tripulación necesaria para manejar el arma sustituida sea el mismo.

COMBUSTIBLE DE ALMAS

El motor en el corazón de cada máquina de guerra infernal tiene un horno alimentado por *monedas de alma* (consulta la página 226). Entre los controles de la dirección del vehículo hay una estrecha ranura por la que pueden meterse las *monedas de alma*. Las *monedas de alma* introducidas en esta ranura caen al horno, que es dos categorías de tamaño más pequeño que el vehículo que lo contiene.

El horno de una máquina de guerra infernal consume instantáneamente una *moneda de alma*, gastando todas las cargas restantes de la moneda a la vez y destruyéndola en el proceso. El alma encerrada en la moneda queda atrapada en el horno, alimentando la máquina de guerra infernal durante un tiempo determinado por la cantidad de cargas que le quedaban a la *moneda de alma* cuando se consumió: 1 carga, 24 horas; 2 cargas, 48 horas; 3 cargas, 72 horas. Si continúa atrapada en el horno cuando el tiempo concluye, el alma es destruida. Ni siquiera la intervención divina puede restaurar un alma destruida de este modo.

Independientemente de su tamaño, un horno puede contener cualquier cantidad de almas, cuyos gritos de angustia pueden oírse a una distancia de 60 pies. Cada nueva alma en el horno añade más combustible al vehículo, permitiéndole funcionar más tiempo.

TURBO DE ICOR DEMONÍACO

Verter un frasco de icor demoníaco en el horno de una máquina de guerra infernal aumenta la velocidad del vehículo en 30 pies durante 1 minuto. Mientras la velocidad del vehículo esté potenciada de esta forma tira un d20 al comienzo de cada turno del conductor. Con un 1 el vehículo sufre el resultado de "Rotura del horno" en la tabla "Averías" (página 220).

ATORMENTADOR

El atormentador se conduce como un *buggy* y está diseñado para asaltos y misiones de exploración. Unas ruedas de hierro con cuchillas propulsan el vehículo hacia adelante.

ATORMENTADOR

Vehículo Enorme (3.000 lb)

Plazas: 4 criaturas Medianas

Capacidad de carga: 500 lb

Clase de Armadura: 21 (19 en parado)

Puntos de golpe: 60 (umbral de daño 10, umbral de avería 20)

Velocidad: 100 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	0	0	0

Inmunidad a daño: fuego, psíquico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, aturdido, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado, inconsciente, paralizado, petrificado

Armas Mágicas. Los ataques con arma del atormentador son mágicos.

Barrido de Guadañas. Cuando el atormentador se mueve a 5 pies o menos de una criatura que no esté derribada o de otro vehículo por primera vez en un turno, puede barrer a la criatura o vehículo con sus cuchillas externas, causando 13 (2d10 + 2) de daño cortante. Una criatura se aparta de la trayectoria y no sufre daño si tiene éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 13. Un vehículo se aparta de la trayectoria y no sufre daño si su conductor supera la tirada de salvación.

Ruedas Aplastantes. El atormentador puede moverse a través del espacio de cualquier criatura Mediana o Pequeña. Cuando lo hace, la criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o sufrirá 11 (2d10) de daño contundente y quedará derribada. Si ya lo estaba, sufre 11 (2d10) de daño contundente adicionales. Este atributo no puede usarse contra una criatura concreta más de una vez por turno.

Vulnerable a Ser Derribado. Si el atormentador vuelca y queda derribado, no puede enderezarse por sí mismo y queda incapacitado hasta que recupere la verticalidad.

PUESTOS DE ACCIÓN

Dirección (requiere 1 tripulante y proporciona cobertura tres cuartos). Conduce y dirige el atormentador.

Lanza arpones (requiere 1 tripulante y proporciona cobertura media). Munición: 10 arpones. **Ataque con arma a distancia:** +7 a impactar, alcance 120 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d8 + 2) de daño perforante.

REACCIONES

Finta. Si el atormentador puede moverse, el conductor puede usar su reacción para proporcionar al vehículo ventaja en una tirada de salvación de Destreza.

CABALGADURA DIABÓLICA

Una cabalgadura diabólica es una máquina de guerra infernal de dos ruedas que se conduce como una motocicleta. Tiene ruedas con pinchos, un motor aullante y un carenado que se parece vagamente al rostro de un diablo sonriente con cuernos por manillar. La carencia de armamento de este vehículo se compensa con su velocidad y maniobrabilidad.

CABALGADURA DIABÓLICA

Vehículo Grande (500 lb)

Plazas: 1 criatura Mediana

Capacidad de carga: 100 lb

Clase de Armadura: 23 (19 en parado)

Puntos de golpe: 30 (umbral de daño 5, umbral de avería 10)

Velocidad: 120 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	0	0	0

Inmunidad a daño: fuego, psíquico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, aturdido, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado, inconsciente, paralizado, petrificado

Maniobra Especial. El piloto de la cabalgadura diabólica puede gastar 10 pies de movimiento en su turno para realizar una maniobra especial de vehículo gratuita, como un caballito o un trompo. Antes de poder hacer la maniobra especial la cabalgadura diabólica debe recorrer al menos 10 pies en línea recta. Si el conductor supera una prueba de Destreza CD 10 usando la Destreza del vehículo, la maniobra tiene éxito. De lo contrario, el piloto no puede realizarla ni volver a intentar otra hasta el comienzo de su próximo turno. Si la prueba falla por 5 o más, la cabalgadura diabólica y todas las criaturas montadas en ella resultan derribadas inmediatamente cuando el vehículo queda tumbado y se detiene por completo.

Saltar. Si la cabalgadura diabólica recorre al menos 30 pies en línea recta, puede salvar una distancia de hasta 60 pies saltando sobre un abismo, barranco u otra abertura. Cada pie que salve en el salto cuesta un pie de movimiento.

Vulnerable a Ser Derribado. Si la cabalgadura diabólica cae derribada, no puede enderezarse y queda incapacitada hasta que la pongan en posición de pie.

PUESTOS DE ACCIÓN

Dirección (requiere 1 tripulante y proporciona cobertura media). Pilota y dirige la cabalgadura diabólica.

REACCIONES

Finta. Si la cabalgadura diabólica puede moverse, el piloto puede usar su reacción para proporcionar al vehículo ventaja en una tirada de salvación de Destreza.

CARROÑERO

El carroñero se maneja como un pequeño autobús y se utiliza para filtrar los detritos del campo de batalla en busca de chatarra y materiales que valga la pena recuperar. La parte trasera del vehículo tiene una grúa giratoria con un garfio prensil de hierro al final de un cabrestante y una cadena de 50 pies de largo.

CARROÑERO

Vehículo Enorme (9.000 lb)

Plazas: 8 criaturas Medianas
Capacidad de carga: 2 toneladas
Clase de Armadura: 20 (19 en parado)
Puntos de golpe: 150 (umbral de daño 10, umbral de avería 20)
Velocidad: 100 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	0	0	0

Inmunidad a daño: fuego, psíquico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, aturdido, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado, inconsciente, paralizado, petrificado

Armas Mágicas. Los ataques con arma del carroñero son mágicos.

Ruedas Aplastantes. El carroñero puede moverse a través del espacio de cualquier criatura Grande o más pequeña. Cuando lo hace, la criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o sufrirá 16 (3d10) de daño contundente y quedará derribada. Si ya lo estaba, sufre 16 (3d10) de daño contundente adicional. Este atributo no puede usarse contra una criatura concreta más de una vez por turno.

Vulnerable a ser Derribado. Si el carroñero vuelca y queda derribado, no puede enderezarse por sí mismo y queda incapacitado hasta que recupere la verticalidad.

PUESTOS DE ACCIÓN

Dirección (requiere 1 tripulante y proporciona cobertura tres cuartos). Conduce y dirige el carroñero.

Garfio prensil (requiere 1 tripulante y proporciona cobertura media). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +10 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. **Impacto:** El objetivo queda agarrado (CD para escapar 12). Si el objetivo es una criatura, queda apresada hasta que finaliza el agarre.

El garfio prensil solo puede agarrar a un objetivo a la vez, y su operador puede usar una acción adicional para hacer que el garfio suelte lo que tuviera agarrado.

2 lanza arpones (cada puesto requiere 1 tripulante y proporciona cobertura media). Munición: 10 arpones. **Ataque con arma a distancia:** +6 a impactar, alcance 120 pies, un objetivo. **Impacto:** 10 (2d8 + 1) de daño perforante.

PICADORA DE DEMONIOS

Una picadora de demonios es un vehículo voluminoso y acorazado que retumba ruidosamente mientras aplasta obstáculos y enemigos a su paso con la ayuda de una bola de demolición móvil. El vehículo, que se maneja como un camión de basura, tiene unas grandes pinzas de hierro en la parte frontal.

PICADORA DE DEMONIOS

Vehículo Gargantuesco (12.000 lb)

Plazas: 8 criaturas Medianas
Capacidad de carga: 1 tonelada
Clase de Armadura: 19
Puntos de golpe: 200 (umbral de daño 10, umbral de avería 20)
Velocidad: 100 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	0	0	0

Inmunidad a daño: fuego, psíquico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, aturdido, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado, inconsciente, paralizado, petrificado

Armas Mágicas. Los ataques con arma de la picadora de demonios son mágicos.

Ruedas Aplastantes. La picadora de demonios puede moverse a través del espacio de cualquier criatura Grande o más pequeña. Cuando lo hace, la criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 11 o sufrirá 22 (4d10) de daño contundente y quedará derribada. Si ya lo estaba, sufre 22 (4d10) de daño contundente adicionales. Este atributo no puede usarse contra una criatura concreta más de una vez por turno.

Vulnerable a Ser Derribado. Si la picadora de demonios vuelca y queda derribada, no puede enderezarse por sí misma y queda incapacitada hasta que recupere la verticalidad.

PUESTOS DE ACCIÓN

Dirección (requiere 1 tripulante y proporciona cobertura tres cuartos). Conduce y dirige la picadora de demonios.

Triturador (requiere 1 tripulante y proporciona cobertura media). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 25 (6d6 + 4) de daño perforante. Un objetivo reducido a 0 puntos de golpe por este daño es triturado y expulsado a través de unas tuberías a ambos lados de la picadora de demonios. Todos los objetos no mágicos que el objetivo llevara o empuñara también son destruidos.

Bola de demolición (requiere 1 tripulante y proporciona cobertura media). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. **Impacto:** 40 (8d8 + 4) de daño contundente. Duplica el daño si el objetivo es un objeto o una estructura.

2 lanza arpones (cada puesto requiere 1 tripulante y proporciona cobertura media). Munición: 10 arpones por puesto. **Ataque con arma a distancia:** +5 a impactar, alcance 120 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (2d8) de daño perforante.

AVERÍAS

Cuando una máquina de guerra infernal en movimiento sufra una de las siguientes situaciones, tira en la tabla "Averías":

- La máquina de guerra infernal sufre daño de una sola fuente igual o mayor que su umbral de avería.
- La máquina de guerra infernal falla una prueba de característica (o la falla su conductor mientras empleaba la característica del vehículo) por más de 5.

La avería puede eliminarse si tiene una CD de reparación y se hacen reparaciones al vehículo (consulta "Reparaciones", a continuación).

AVERÍAS

d20	Avería	CD de reparación
1	Llamada del motor. Del motor brotan llamas que envuelven el vehículo. Cualquier criatura que empiece su turno sobre o dentro del mismo sufre 10 (3d6) de daño de fuego hasta que finalice la avería.	15 (Des)
2-4	Dirección bloqueada. El vehículo solo puede moverse en línea recta. Falla automáticamente las pruebas de Destreza y las tiradas de salvación de Destreza hasta que finalice la avería.	15 (Fue)
5-7	Rotura del homo. La velocidad del vehículo disminuye en 30 pies hasta que esta avería finalice.	15 (Fue)
8-10	Fallo de armamento. Hasta que esta avería finalice no puede usarse una de las armas del vehículo (a elección del DM). Si el vehículo carece de armas operativas, no hay avería.	20 (Fue)
11-13	Humo cegador. El puesto de la dirección se llena de humo y queda muy oscuro hasta que esta avería finaliza. Toda criatura en dicho puesto queda cegada por el humo.	15 (Des)
14-16	Pérdida de blindaje. El umbral de daño del vehículo se reduce en 10 hasta que esta avería finalice.	15 (Fue)
17-19	Eje dañado. El vehículo rechina y se sacude descontroladamente. El vehículo tiene desventaja en todas las pruebas de Destreza hasta que la avería finalice, y también en todas las pruebas de característica y tiradas de ataque realizadas por criaturas sobre o dentro del vehículo.	20 (Des)
20	Vuelco. El vehículo vuelca, queda derribado y se detiene en un espacio desocupado. Cualquier criatura que vaya agarrada al exterior del vehículo, pero sin amarrar, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 20 o saldrá despedida, aterrizando derribada en un espacio desocupado al azar en un radio de 20 pies del vehículo volcado. Las criaturas dentro del vehículo quedan derribadas y deben superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o sufrirán 10 (3d6) de daño contundente.	Ninguna

CANSANCIO EN VEHÍCULOS

Las duras condiciones de los Nueve Infiernos pueden hacer que una máquina de guerra infernal deje de funcionar correctamente, hasta que llegado a cierto punto se desmorona. Tal desgaste puede representarse mediante el cansancio, tal y como se describe en el apéndice A del *Player's Handbook*, pero con estas modificaciones:

- Cuando una máquina de guerra infernal alcanza el nivel 6 de cansancio sus puntos de golpe se reducen a 0 y el vehículo se desmorona.
- La única forma de eliminar los efectos del cansancio en una máquina de guerra infernal es repararla.

REPARACIONES

Una criatura puede intentar reparar una máquina de guerra infernal cuando esta recibe daño, sufre una avería o adquiere uno o más niveles de cansancio. La criatura que hace las reparaciones debe cumplir los siguientes requisitos:

- La criatura no puede manejar la dirección del vehículo ni sus puestos de armamento mientras hace las reparaciones.
- La criatura debe poder llegar a la parte dañada que necesita reparación.
- La criatura debe tener las herramientas apropiadas para la reparación (por ejemplo, herramientas de herrero o de manitas).

Antes de empezar las reparaciones, la criatura debe decidir si su objetivo es eliminar la avería, eliminar un nivel de cansancio o restaurar los puntos de golpe del vehículo dañado. A continuación se trata cada posibilidad.

PONER FIN A UNA AVERÍA

Una criatura puede usar su acción para hacer una prueba de característica basada en la naturaleza de la avería (consulta la tabla "Averías"), que se hace con desventaja si el vehículo está en movimiento. La criatura añade su bonificador por competencia a la prueba si es competente con las herramientas utilizadas en las reparaciones. Un prueba con éxito pone fin a la avería. Una avería sin CD de reparación no puede repararse.

ELIMINAR CANSANCIO

Si la máquina de guerra infernal tiene uno o más niveles de cansancio, una criatura puede pasar 1 hora o más intentando reducirlo. El vehículo debe estar parado y la criatura debe tener repuestos para hacer las reparaciones necesarias. Después de 1 hora de trabajo de reparación la criatura realiza una prueba de Inteligencia CD 15 añadiendo su bonificador por competencia si es competente con las herramientas utilizadas para hacer las reparaciones. Si la prueba tiene éxito, el nivel de cansancio del vehículo disminuye en 1. Si la prueba falla, el nivel de cansancio del vehículo permanece sin cambios, aunque la reparación puede volver a intentarse usando las mismas piezas de repuesto.

RESTAURAR PUNTOS DE GOLPE

Si la máquina de guerra infernal ha sufrido daño, pero tiene al menos 1 punto de golpe, una criatura puede pasar 1 hora o más intentando reparar la carrocería y reemplazar las partes dañadas. El vehículo debe estar parado y la criatura debe tener los repuestos necesarios para hacer las reparaciones. Después de 1 hora de trabajo de reparación la criatura hace una prueba de Destreza CD 15 añadiendo su bonificador por competencia

si es competente con las herramientas utilizadas para hacer las reparaciones. Si la prueba tiene éxito, el vehículo recupera 2d4 + 2 puntos de golpe. Si la prueba falla, el vehículo no recupera puntos de golpe, pero la reparación puede volver a intentarse utilizando las mismas piezas de repuesto.

COLISIONES

Cuando una máquina de guerra infernal choca contra algo que pudiera dañarla considerablemente, como un muro de hierro u otro vehículo de su mismo tamaño o mayor, la máquina de guerra infernal se detiene bruscamente y sufre 1d6 de daño contundente por cada 10 pies que avanzara desde su último turno (máximo 20d6). Cualquier cosa que golpeará al vehículo sufre la misma cantidad de daño. Si este daño es menor que el umbral de daño de la máquina de guerra infernal, esta no sufre daños por la colisión.

Independientemente de si la máquina de guerra infernal sufre daño o no, cada criatura sobre o dentro de ella cuando se estrella debe hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 15, sufriendo 1d6 daño contundente por cada 10 pies que el vehículo avanzara desde su último turno (máximo 20d6), o la mitad de ese daño si tiene éxito.

COLISIÓN CON CRIATURAS

Una máquina de guerra infernal puede estrellarse contra una criatura si entra en su espacio. La criatura puede usar su reacción para intentar salir de la trayectoria del vehículo, lográndolo (y evitando el daño) si supera una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si falla, el vehículo se estrella contra la criatura y le inflige 1d6 de daño contundente por cada 10 pies que el vehículo avanzara desde su último turno (máximo 20d6).

Una máquina de guerra infernal que sea al menos dos categorías de tamaño mayor que la criatura con la que colisionó puede seguir avanzando a través del espacio de esa criatura si aún le queda movimiento. Si no es así, el vehículo se detiene bruscamente y cada criatura sobre o dentro de él cuando se estrella debe hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 15, sufriendo 1d6 daño contundente por cada 10 pies que el vehículo avanzara desde su último turno (máximo 20d6), o la mitad de ese daño si tiene éxito.

CAÍDAS

Cuando una máquina de guerra infernal cae por un barranco (o de alguna otra forma), el vehículo y todas las criaturas que llevara dentro o encima sufren el daño normal de la caída (1d6 de daño contundente por cada 10 pies de caída, con un máximo de 20d6) y aterrizan derribadas.

VARIANTES INFERNALES

Los diablos trabajan incansablemente para fabricar motores bélicos nuevos y más potentes, que detengan la marea demoníaca que anega el Abismo. Además, las máquinas de guerra infernales pueden equiparse con armas y blindaje inusuales.

OPCIONES DE PUESTOS

DE ARMAMENTO

Un puesto de armamento puede reemplazarse por otro, pero la máquina de guerra infernal no puede tener más de los que posee normalmente. En esta sección se describen algunas opciones de puestos de armamento.

ATOMIZADOR ESTIGIO

Esta manguera flexible está conectada a un tanque que contiene 30 galones de agua del río Estigio. Cada uso del arma consume 10 galones de agua. Rellenar el tanque requiere poder acceder al Estigio.

Atomizador estigio (requiere 1 tripulante y proporciona cobertura media; 3 usos). *Ataque de conjuro a distancia:* +5 a impactar, alcance 30 pies, una criatura. **Impacto:** La criatura es golpeada por el agua del río Estigio y es objetivo de un conjuro de *romper la mente* (salvación CD 20). Una criatura que ya tuviera la mente rota es inmune a este efecto, al igual que una criatura adaptada al río Estigio. Si el objetivo falla su tirada de salvación y permanece bajo el efecto del conjuro durante 30 días consecutivos, el efecto se vuelve permanente y la criatura pierde todos sus recuerdos, convirtiéndose en un cascarrón casi sin mente de su antiguo yo. Llegados a ese punto, solo algo al nivel de una intervención divina puede deshacer el efecto.

CHILLADOR INFERNAL

Un torso humanoide retorcido hecho de cera fundida con una manivela con púas entre los omóplatos sobresale de este puesto. La figura chillaba telepáticamente de agonía cuando se gira la manivela.

Chillador infernal (requiere 1 tripulante y proporciona cobertura media). El operador del chillador apunta a una criatura que pueda ver a 120 pies o menos del arma. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15, sufriendo 26 (4d11) de daño psíquico si la falla, o la mitad si la supera.

LANZALLAMAS

Aunque es inútil contra los demonios, esta arma es excelente contra criaturas y objetos inflamables.

Lanzallamas (requiere 1 tripulante y proporciona cobertura media). El fuego sale disparado de la boquilla del arma en una línea de 60 pies de largo y 5 de ancho. Cada criatura en dicha línea debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 18 (4d8) de daño de fuego si falla, o la mitad si la supera. El fuego prende cualquier objeto inflamable en el área que no sea transportado o vestido.

PULVERIZADOR DE BILIS ÁCIDA

Esta arma de manguera está adherida a órganos demoníacos que producen una bilis ácida capaz de disolver la carne al entrar en contacto.

Pulverizador de bilis ácida (requiere 1 tripulante y proporciona cobertura media, recarga 5–6). La bilis ácida sale de una boquilla formando un cono de 30 pies. Cada criatura en el cono debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 40 (9d8) de daño de ácido si falla, o la mitad si la supera. Una criatura cuyos puntos de golpe sean reducidos a 0 por este daño se disuelve, dejando atrás los objetos que llevara o empuñara.

MEJORAS DE BLINDAJE

Una máquina de guerra infernal puede recibir una mejora de blindaje. A continuación se describen algunas mejoras de ejemplo.

BLINDAJE CANIANO

El hierro infernal utilizado para hacer el vehículo se extrajo en Cania, la capa más fría de los Nueve Infernos. Una máquina de guerra infernal con blindaje caniano tiene una clase de armadura de 22 + su modificador de Destreza. Mientras el vehículo no se mueva, las tiradas de ataque realizadas contra él tienen ventaja. Además de sus

inmunidades al daño normales, la máquina de guerra infernal también tiene inmunidad al daño de frío y es inmune a los efectos del frío extremo.

BLINDAJE DE MUERTE DORADA

El exterior del vehículo está recubierto de oro robado (o intercambiado) al archidiablo Mammón. Este oro no puede extraerse sin destruir el vehículo y se convierte en polvo cuando los puntos de golpe de la máquina de guerra infernal se reducen a 0. El blindaje de muerte dorada proporciona a la máquina de guerra infernal resistencia al daño contundente, cortante y perforante.

BLINDAJE EMPALADOR DE ALMAS

El vehículo está cubierto de estacas con símbolos blasfemos inscritos. Figuras luminosas y fantasmales empaladas en estos pinchos gimen y se retuercen de agonía.

Si una criatura que no sea un demonio muere a 30 pies o menos de la máquina de guerra infernal, su alma (si la tiene) es arrancada de su cuerpo para quedar empalada en las estacas junto con las demás. Mientras su alma permanezca atrapada la criatura no puede ser resucitada de ninguna manera. Un alma atrapada queda libre si el vehículo es destruido o si la estaca que la sujeta es objeto de un conjuro de *levantar maldición* (o de un efecto mágico similar) o resulta destruida. Cada estaca es un objeto pequeño con CA 19, 15 puntos de golpe y resistencia a todo el daño salvo el radiante.

DISPOSITIVOS MÁGICOS

A los diablos les gusta engalanar sus máquinas de guerra infernales con artilugios diabólicos para atormentar a sus enemigos. Dichos dispositivos suelen activarse desde el puesto de dirección.

PANTALLA DE HUMO NECRÓTICO

El conductor puede activar este dispositivo mágico con una acción adicional, haciendo que el vehículo expulse un cubo de humo opaco de 30 pies de lado directamente delante o detrás. La nube permanece estacionaria, dura 1 minuto y puede ser dispersada por un viento fuerte. La zona en el interior de la nube está muy oscura. Una criatura que entre en la nube por primera vez en un turno o que comience un turno en su interior sufrirá 21 (6d6) de daño necrótico. Este dispositivo necesita 24 horas para recargarse antes de poder usarse de nuevo.

TELETRANSPORTADOR

El conductor del vehículo puede activar este dispositivo mágico mediante una acción adicional, haciendo que el vehículo se teletransporte a un espacio desocupado que el conductor pueda ver y a 300 pies o menos de distancia de la posición actual del vehículo. Todas las criaturas y objetos en contacto con el vehículo se teletransportan con él. Este dispositivo necesita 24 horas para recargarse antes de poder usarse de nuevo.

PERSECUCIONES EN AVERNO

Puedes crear una persecución que incorpore peligros exclusivos de Averno usando las pautas del capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide* y la tabla "Complicaciones durante una persecución en Averno". Usa el modificador de Constitución de una máquina de guerra infernal para determinar cuántas veces puede Correr durante una persecución.

Cuando una complicación durante una persecución obliga al vehículo a hacer una prueba de característica (o al

conductor usando la característica del vehículo), se produce una avería si la prueba falla por 5 o más (consulta "Averías", en la página 220).

COMPLICACIONES DURANTE UNA PERSECUCIÓN

EN AVERNO

d20	Complicación
1-2	Pasas junto a una criatura nativa de Averno, que te persigue. El DM elige a la criatura.
3	Un tornado de fuego de 300 pies de alto y 30 de ancho en su base se cruza en tu camino. El vehículo evita el tornado si supera una tirada de salvación de Destreza CD 15. De lo contrario, el tornado envuelve al vehículo y cada criatura en su interior o sobre él que no tenga cobertura completa debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 18, sufriendo 99 (18d10) de daño de fuego si la falla o la mitad si tiene éxito.
4	Un remolino de polvo envuelve el vehículo. Cualquier criatura sobre él o en su interior que no tenga cobertura completa queda cegada por el polvo hasta el comienzo de su próximo turno a menos que lleve algún tipo de gafas protectoras.
5	Unas columnas naturales de piedra pueden proporcionar cobertura cuando el vehículo se mete entre ellas. El conductor del vehículo puede hacer una prueba de Destreza CD 15 utilizando la Destreza del vehículo. En caso de éxito las columnas proporcionan una cobertura tres cuartos contra los ataques de otros vehículos hasta el comienzo del próximo turno del conductor.
6	Tu vehículo se mete entre una manada de lémmings, manes u otros infernales. El vehículo debe hacer una prueba de Fuerza o Destreza CD 15 (a elección del conductor) para atravesar el rebaño sin impedimentos. Si se falla, el rebaño cuenta como 30 pies de terreno difícil.
7	El vehículo se precipita por un saliente de 10 pies de altura y se estrella abajo. Cualquier criatura en el exterior del vehículo que no vaya amarrada debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o se caerá, sufriendo el daño normal por la caída y aterrizando derribada en un espacio desocupado del suelo.
8	El terreno irregular amenaza con ralentizar el avance de tu vehículo. El vehículo debe hacer una prueba de Destreza CD 10 para recorrer la zona. Si se falla, el terreno cuenta como 60 pies de terreno difícil.
9	Máquinas de guerra infernales abandonadas salpican el paisaje, oxidadas sin remedio y semienterradas en la arena. Si el vehículo usa Correr este turno, el conductor debe superar una prueba de Destreza CD 10 usando la Destreza del vehículo o se estrellará con una de las máquinas de guerra infernales abandonadas (consulta "Colisiones", en la página 221).
10	Parte del terreno cede bajo el vehículo, haciéndolo volcar. El vehículo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 10. En caso de éxito, el vehículo acaba en posición vertical y puede seguir moviéndose; si falla, queda derribado después de pararse en seco, ya sea del revés o de costado. Si el vehículo vuelca toda criatura que vaya agarrada al exterior del mismo, pero sin amarrar, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 20 o saldrá despedida, aterrizando derribada en un espacio desocupado en un radio de 20 pies del vehículo volcado.
11-20	Sin complicaciones.

APÉNDICE C: OBJETOS MÁGICOS

Este apéndice lista en orden alfabético y describe nuevos objetos mágicos que aparecen en la aventura

ARMA DE FUEGO INFERNAL

Arma (cualquiera), infrecuente

Esta arma está hecha con hierro infernal y recorrida por vetas de fuego que arrojan luz tenue en un radio de 5 pies.

El alma de cualquier humanoide que muera por el ataque de esta arma es canalizada hacia el río Estigio, donde renace instantáneamente como diablo lémur (descrito en el *Monster Manual*).

ARMADURA DE PLACAS DE DRAGÓN DE SÍLEX NEGRO

Armadura (armadura de placas), legendaria

Mientras lleves esta armadura obtienes un bonificador de +2 a la CA y resistencia al daño de veneno. Además, obtienes ventaja en las pruebas de característica y las tiradas de salvación realizadas para evitar o finalizar la condición de agarrado sobre ti mismo.

ARREOS INFERNALES

Objeto maravilloso, legendaria (requiere sintonización con una criatura de alineamiento malvado)

Un diablo narzugon es capaz de atar a su servicio a una pesadilla (descrita en el *Monster Manual*) mediante unos arreos infernales que se componen de brida, bocado, riendas, silla de montar, estribos y espuelas. Una pesadilla equipada con arreos infernales debe servir a quien lleve las espuelas hasta que ese individuo muera o quiten los arreos a la montura.

Puedes usar una acción para llamar a la pesadilla equipada con los arreos infernales entrechocando las espuelas o haciendo algo de sangre con ellas. La pesadilla aparece al comienzo de tu próximo turno a 20 pies o menos de ti, actuando como tu aliado y jugando su turno en tu orden de iniciativa. Se queda durante 1 día, hasta que mueras (o muera ella) o hasta que la despidas con una acción. Si la pesadilla muere, reaparece en los Nueve Infiernos en las siguientes 24 horas, después de lo cual puedes convocarla de nuevo.

Los arreos no conjuran una pesadilla de la nada; primero hay que someterla para poder ponerle los arreos. Ninguna pesadilla acepta esta servidumbre forzada voluntariamente, pero algunas acaban creando fuertes vínculos con sus amos y convirtiéndose en compañeras de maldades.

CAJA DE ROMPECABEZAS INFERNAL

Objeto maravilloso, infrecuente

Una *caja de rompecabezas infernal* es un receptáculo con forma de cubo de 5 a 6 pulgadas de lado, compuesto de partes que se ensamblan herméticamente hechas con materiales hallados en los Nueve Infiernos. La mayoría de estas cajas están fabricadas con hierro infernal, aunque hay algunas talladas en hueso o cuerno. Las *cajas de rompecabezas infernales* se usan para salvaguardar los contratos diabólicos firmados entre diablos y mortales, incluso cuando ya se han cumplido sus términos. Una *caja de rompecabezas infernal* vacía pesa 3 libras, independientemente de los materiales usados para construirla.

Cuando se mete en la *caja de rompecabezas infernal* un objeto lo bastante pequeño para caber en su interior,

el receptáculo se cierra mágicamente en torno a él, y ninguna magia puede forzar la caja. Además, cuando está sellada se vuelve inmune a todo tipo de daño. Cada *caja de rompecabezas infernal* se construye con un único sistema de apertura. El truco para resolver el rompecabezas siempre es mundano, nunca mágico. Cuando una criatura descubre la estrategia o la secuencia de pasos necesarios para abrir una *caja de rompecabezas infernal* concreta puede abrirla empleando una acción, accediendo así al contenido de la caja.

Una criatura que pase 1 hora sosteniendo una *caja de rompecabezas infernal* mientras intenta abrirla puede hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 30. Si tiene éxito, la criatura descubre el truco o la secuencia de pasos necesarios para abrir la caja. Si la prueba falla por 5 o más, la criatura debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 18, sufriendo 42 (12d6) de daño psíquico si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

DEVORATEMPLOS

Arma (hacha de guerra), legendaria (requiere sintonización con un clérigo o paladín malvado)

Devoratempos es un hacha de guerra que pertenece a Arkhan el Cruel (consulta la página 111).

Con *Devoratempos* obtienes un bonificador +3 a las tiradas de ataque y daño. Si atacas a una criatura con esta arma y sacas un 20 en la tirada de ataque, la criatura sufre 2d8 de daño necrótico adicional y tú recuperas una cantidad de puntos de golpe igual al daño necrótico infligido.

ESCUDO DEL SEÑOR OCULTO

Armadura (escudo), legendaria (requiere sintonización)

El *Escudo del Señor Oculto* es de origen celestial y sirve como prisión al demonio Gargauth, cuyos seguidores mortales lo veneran como a un dios. Con el paso del tiempo, el mal de Gargauth ha deformado la apariencia del escudo, por lo que su aspecto y diseño celestiales se han deformado en una cara diabólica que gesticula sutilmente y de forma inquietante.

Mientras sostienes este escudo obtienes un bonificador +2 a la CA y resistencia al daño de fuego.

Conciencia. El *Escudo del Señor Oculto* es consciente mientras tenga encarcelado a Gargauth. En este estado posee las siguientes propiedades:

- El escudo tiene una Inteligencia de 22, una Sabiduría de 18 y un Carisma de 24, además de sentido del oído y visión verdadera con un alcance de 120 pies.
- El escudo puede hablar, leer, entiende común e infernal y puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que pueda sentir a 120 pies o menos de distancia. Su voz es un susurro profundo y hueco.
- El escudo tiene 3 cargas. Puedes usar una acción para gastar 1 carga y lanzar *bola de fuego* o 2 cargas para lanzar *muro de fuego* desde el escudo (salvación CD 21 para ambos). El conjuro de *muro de fuego* dura 1 minuto (no requiere concentración). El escudo recupera todas las cargas gastadas diariamente al amanecer.
- En cualquier momento durante tu turno, el escudo puede decidir irradiar un aura de terror durante 1 minuto (tú no controlas este poder del escudo). Cualquier criatura hostil que comience su turno a 20 pies o menos del escudo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 18.



ESCUDO DEL
SEÑOR OCULTO

Si falla, la criatura queda asustada hasta el comienzo de su próximo turno; si la supera, se volverá inmune a este poder del escudo durante las próximas 24 horas. Una vez el escudo emplea este poder no puede volver a usarlo hasta el siguiente amanecer.

La personalidad de Gargauth. Gargauth busca desesperadamente la libertad, pero no puede escapar por sí solo. El diablo de la sima no revelará su verdadera naturaleza, refiriéndose a sí mismo simplemente como el Señor Oculto. A través de pistas y sugerencias sutiles insinúa que es un ángel atrapado en una prisión impía. Si es liberado del escudo, el diablo de la sima honra los términos de cualquier trato realizado para facilitar su huida.

Mientras está atrapado en el escudo Gargauth orienta cuidadosamente al dueño actual del mismo para que cometa actos de crueldad y dominación con la esperanza de condenar su alma a los Nueve Infernos. Estallará un conflicto si el dueño del escudo hace algo que pueda dificultar la huida de Gargauth, como dejar el escudo en un sitio donde resulte poco probable que lo encuentren otros.

Gargauth no sabe cómo escapar del escudo. El diablo de la sima cree (equivocadamente) que puede liberarse de él si lo llevan a los Nueve Infernos porque está convencido de que los poderes del objeto son más débiles allí.

Liberar a Gargauth. Lanzar *disipar el bien y el mal* sobre el escudo tiene una probabilidad del 1 % de liberar al diablo de la sima, aunque tendrá éxito automáticamente si el conjuro es lanzado por un solar, un planetar o un archidiablo. Un dios puede liberar al diablo tocando el escudo y pronunciando el nombre de Gargauth. Cuando Gargauth es liberado aparece en un espacio desocupado determinado al azar, lo más cerca posible al escudo.



ESPADA DE ZARIEL

ESPADA DE ZARIEL

Arma (espada larga), artefacto (requiere sintonización con una criatura que la espada considere digna)

Esta espada larga pertenecía al ángel Zariel antes de su caída en desgracia. Hecha con acero celestial, emite un zumbido y un tenue resplandor. El arma elige quién puede sintonizarse con ella y quién no: desea un portador que encarne la valentía y el heroísmo.

Sintonización. La espada permite sintonizarse con ella inmediatamente, sin necesidad de un descanso corto. La primera vez que te sintonizas con la espada te transformas en una versión celestial e idealizada de ti mismo, bendecida con una belleza sobrenatural y un toque de cielo en tu corazón. Ni la magia ni la intervención divina pueden revertir esta transformación. Tu alineamiento se vuelve legal bueno y obtienes los siguientes atributos:

Lenguaje Angelical. Puedes hablar, leer y escribir en celestial.

Resistencia Celestial. Tienes resistencia al daño necrótico y radiante.

Presencia Divina. Tu puntuación de Carisma pasa a ser 20, a menos que ya fuera 20 o más.

Alas Plumosas. Te brota un hermoso par de alas de plumas que te proporcionan una velocidad volando de 90 pies y la capacidad de levitar. Si ya posees otro tipo de alas, son reemplazadas por estas nuevas, y las antiguas se caen.

Visión Verdadera. Tus ojos se convierten en luminosos estanques de plata. Puedes ver en la oscuridad normal y mágica, así como criaturas y objetos invisibles, detectar automáticamente ilusiones visuales y superar las tiradas de salvación contra ellas, percibir la forma original

de un cambiaformas o de una criatura transformada por la magia y ver en el plano etéreo, todo ello con un alcance de 60 pies.

Nueva Personalidad. Obtienes nuevos rasgos de personalidad que se determinan tirando una vez en cada una de las siguientes tablas. Estos rasgos anulan cualquier rasgo de personalidad, ideal, vínculo o defecto con el que entren en conflicto.

RASGOS DE PERSONALIDAD

d8	Rasgo de personalidad
1	Trato a todos los seres respetuosamente, incluso a los enemigos.
2	Nunca diré una mentira.
3	Disfruto compartiendo mi cosmovisión filosófica y mis experiencias con los demás.
4	Voy directamente al grano en cada conversación.
5	Cito textos religiosos a menudo (correcta o incorrectamente).
6	Me enojo rápidamente cuando presencio crueldades o injusticias.
7	Hay que ganarse mis elogios y mi confianza, y nunca los doy sin reservas.
8	Me gusta tenerlo todo limpio y organizado.

IDEALES

d6	Ideal
1	Caridad. Siempre ayudo a los necesitados. (Bueno)
2	Fe. Elijo seguir al pie de la letra los principios de una deidad legal buena concreta. (Legal)
3	Responsabilidad. El deber del fuerte es proteger al débil. (Legal)
4	Respeto. Todo el mundo merece ser tratado con dignidad. (Bueno)
5	Honor. Mi comportamiento condiciona mi recompensa en el más allá. (Legal)
6	Redención. Todas las criaturas son capaces de cambiar a mejor. (Bueno)

VÍNCULOS

d6	Vínculo
1	Tengo un himno religioso favorito que tarareo sin parar.
2	Debo registrar por escrito mis creencias y los pecados que presencio. Cuando acabe esta obra será mi regalo al multiverso.
3	Tengo valiosos recuerdos de Idyllglen, aunque solo he visto esta bucólica ciudad en sueños.
4	Moriría por aquellos que luchan a mi lado, independientemente de sus defectos.
5	Busco honrar al ángel Zariel destruyendo demonios y otros malhechores dondequiera que los encuentro.
6	La Espada de Zariel me ha elegido. Siempre la usaré con justicia.

DEFECTOS

d6	Defecto
1	Juzgo a los demás con demasiada rapidez.
2	Perdono con demasiada facilidad.
3	Sacrificaré vidas inocentes por el bien común.
4	¿Defecto? ¿Qué defecto? Soy intachable. ¡La perfección absoluta!
5	No dejo que nada se interponga en el camino de mi cruzada por erradicar el mal del multiverso.
6	Ignoro a quienes no apoyan mis planes porque mi vocación es superior a las de los demás.

Luz sagrada. La espada emite luz brillante en un radio de 5 pies y luz tenue en otros 5. Los demonios encuentran la luz de la espada desconcertante y dolorosa, incluso si no pueden verla, y tienen desventaja en las tiradas de ataque realizadas dentro de su radio de luz brillante.

Como acción adicional puedes intensificar la luz de la espada, haciendo que arroje luz brillante en un radio de 15 pies y luz tenue otros 15 pies más allá, o reducir su brillo a su intensidad normal.

Propiedades aleatorias. La espada tiene 2 propiedades beneficiosas menores a determinar tirando en la tabla de “Propiedades beneficiosas menores” del capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*.

Resplandor abrasador. La espada inflige 9 (2d8) de daño radiante adicional a cualquier criatura a la que impacte, o 16 (3d10) de daño radiante si la empuñas a dos manos. Una criatura malvada que sufra este daño radiante debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 o quedará cegada hasta el final de su próximo turno.

Conciencia. La Espada de Zariel es un objeto consciente y legal bueno con una Inteligencia de 10, una Sabiduría de 20 y un Carisma de 18. Tiene oído y vista normales con un alcance de 30 pies.

La espada se comunica transmitiendo emociones a la criatura que la transporta o empuña.

Vidente de la verdad. Mientras empuñes la espada obtienes ventaja en todas las pruebas de Sabiduría (Perspicacia).

Destrucción de la espada. Zariel puede destruir la espada con solo agarrarla. No era capaz de hacerlo cuando era un ángel, pero como archidiabla no tiene reparos en librar al multiverso de ella. La espada también resulta destruida si se usa para romper el Compañero (consulta “Romper el Compañero”, en la página 154), a menos que la empuñe un ángel con valor de desafío 15 o superior, o un clérigo o paladín de alineamiento bueno de, como mínimo, nivel 10.

Si Zariel muere para siempre (es decir, si fallece en los Nueve Infernos), la espada se volverá tan difícil de destruir como una espada larga normal.

ESTANDARTE DE GUERRA
DE PODER INFERNAL



ESTANDARTE DE GUERRA DE PODER INFERNAL

● *objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)*

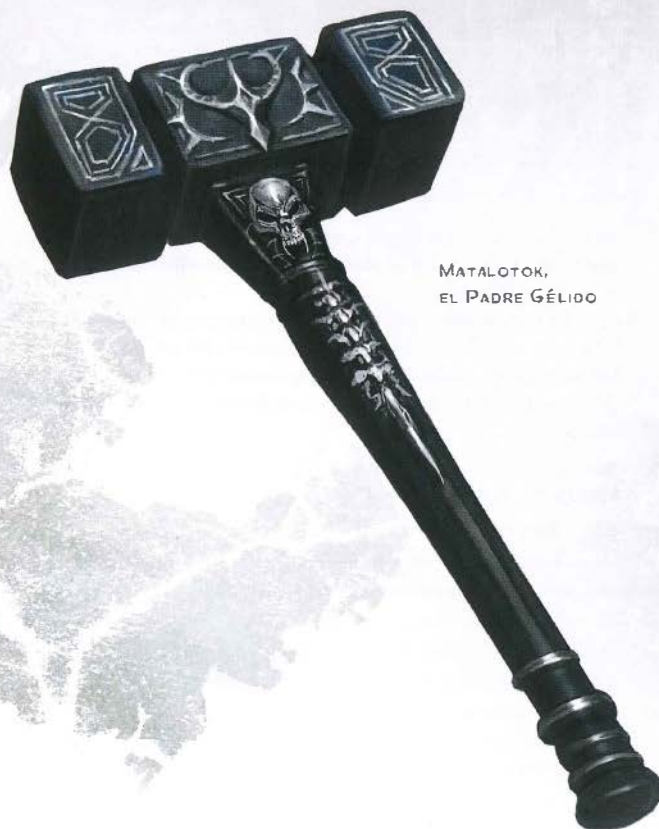
Este estandarte de batalla de fraguas infernales está hecho de hierro infernal e incluye una jaulita con un quasit que no puede abrirse. El quasit atrapado está incapacitado, y su jaula tiene CA 19, 10 puntos de golpe e inmunidad a todo tipo de daño, excepto el de fuerza. Si lo matan o es liberado de alguna manera, el quasit desaparece en una nube de humo y aparece uno nuevo en la jaula (siempre que esta esté intacta).

Mientras sostengas el estandarte tus ataques con armas y los de todas las criaturas aliadas a 300 pies o menos de ti se consideran mágicos a efectos de superar inmunidades y resistencias a daño.

GUANTELETES DE FURIA ARDIENTE

● *objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)*

Mientras lleves ambos guanteletes de acero, cualquier arma no mágica que empuñes con cualquiera de ellos se considera un arma mágica. Como acción adicional, puedes usar los guanteletes para hacer que unas llamas mágicas envuelvan una o dos armas cuerpo a cuerpo que esgrimas. Cada arma llameante inflige 1d6 de daño de fuego adicional al impactar. Las llamas duran hasta que envainas o sueltas cualquiera de las armas. Una vez empleado este poder no podrá volver a usarse hasta el amanecer del día siguiente.



MATALOTOK,
EL PADRE GÉLIDO

MATALOTOK

Arma (martillo de guerra), legendaria (requiere sintonización)

Matalotok, el Padre Gélido, es un antiguo martillo creado por Thrym, el dios de los gigantes de escarcha. Arma favorita del señor demoníaco Kostchtchie, *Matalotok* está helada al tacto y envuelta en bruma.

Mientras empuñes a *Matalotok* eres inmune al daño de frío. Siempre que el martillo cause daño a una criatura proyecta un estallido de frío intenso en una esfera de 30 pies de radio. Cada criatura dentro del área sufre 10 (3d6) de daño de frío.

MONEDA DE ALMA

● *objeto maravilloso, infrecuente*

Las monedas de alma tienen unas 5 pulgadas (12,5 cm) de diámetro, aproximadamente una pulgada (2,5 cm) de grosor y están acuñadas en hierro infernal. Cada moneda pesa un tercio de libra (150 gr) y tiene inscrito un texto en infernal y un conjuro que ata mágicamente una única alma a la moneda. Como cada moneda de alma tiene una sola alma atrapada en su interior, todas ellas tienen una historia única. Una criatura podría haber sido encerrada como resultado del incumplimiento de un acuerdo, mientras que otra podría haber sido víctima de la maldición de una saga de la noche.

Llevar monedas de alma. Sostener una moneda de alma implica sentir el alma atrapada en su interior, abrumada por la ira o la desesperación.

Una criatura malvada puede llevar tantas monedas de alma como desee (hasta su peso máximo permitido). Una criatura no malvada puede llevar una cantidad de monedas de alma igual o menor a su modificador de Constitución sin penalizador. Una criatura no malvada que lleve un número de monedas de alma mayor que su modificador de Constitución tiene desventaja en las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación.



MONEDA DE ALMA

Uso de monedas de alma. Una moneda de alma tiene 3 cargas. La criatura que la lleve puede usar su acción para gastar 1 de las cargas para emplear una de las opciones siguientes:

Drenar vida. Extraes parte de la esencia del alma y obtienes 1d10 puntos de golpe temporales.

Consulta. Haces una pregunta telepática al alma y recibes una breve respuesta telepática que puedes entender. El alma solo sabe lo que ya conociera en vida, pero debe responderte sinceramente y lo mejor que pueda. La respuesta es solo una o dos frases y, además, podría ser críptica.

Liberación de un alma. Lanzar un conjuro que levante una maldición sobre una moneda de alma libera al alma atrapada en su interior y agota todas las cargas de la moneda. La moneda misma se oxida desde dentro y queda destruida cuando esto ocurre. Un alma liberada viaja al reino del dios al que sirve o al plano exterior más estrechamente vinculado con su alineamiento (a elección del DM). Las almas de las criaturas legales malvadas liberadas de las monedas del alma suelen emerger del río Estigio como diablos lémures.

También puede liberarse un alma destruyendo la moneda que la contiene. Una moneda de alma posee CA 19, 1 punto de golpe por cada carga restante e inmunidad a todo daño, excepto el infligido por un arma de fuego infernal (página 223) o el horno de una máquina de guerra infernal (página 217).

Liberar un alma de una moneda de alma se considera un acto bueno, incluso si el alma perteneciera a una criatura malvada.

Sistema monetario infernal. Las monedas de alma son el dinero de los Nueve Infernos, y son muy valoradas por los diablos. Las monedas se usan entre la jerarquía infernal para intercambiar favores, sobornar a los reticentes y recompensar a los fieles por los servicios prestados.



YELMO DE ORDEN
DIABÓLICA

Las monedas de alma son creadas por Mammón y sus diablos mayores en Minauros, la tercera capa de los Nueve Infernos, en una gran sala donde las almas capturadas de los mortales malvados son vinculadas a las monedas. Estas monedas se distribuyen por los Nueve Infernos para ser usadas en la compra de bienes y servicios, en pactos infernales, tratos siniestros y sobornos.

YELMO DE ORDEN DIABÓLICA

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización con una criatura que hable infernal)

Este casco voluminoso y sin ojos está hecho para un diablo de la sima, pero altera mágicamente su tamaño para adaptarse a la cabeza de otros usuarios.

Mientras lleves el yelmo puedes ver a través de él como si no lo llevaras puesto. Además, conoces tanto la ubicación exacta como el tipo de todos los diablos que se encuentren a 1.000 pies o menos de ti. Puedes comunicarte telepáticamente con un diablo en particular dentro del alcance o transmitir tus pensamientos a todos los diablos en el área. Si decides hacer esto último, los diablos que reciban tus pensamientos transmitidos no obtendrán ningún medio nuevo (aunque podrían poseer una ya) para responder.

El yelmo tiene 3 cargas. Puedes gastar 1 carga como acción para lanzar un conjuro de *dominar monstruo* (salvación CD 21) que solo afecta a los diablos (si eliges como objetivo a cualquier criatura que no lo sea, el conjuro falla y la carga se gasta). Si un diablo te ve cuando le lanzas este conjuro, sabe que intentaste hechizarlo. El yelmo recupera todas sus cargas 24 horas después de que se gastara la última.

Si no eres un diablo, usar la propiedad de *dominar monstruo* del yelmo en los Nueve Infernos tiene un 20% de probabilidades de atraer a un narzugon (consulta la página 235), que llega a lomos de una pesadilla al cabo de 1d4 horas. El narzugon intenta recuperar el yelmo, matándote si fuera necesario. Si consigue el objeto, el narzugon intentará llevárselo a su señor infernal.

APÉNDICE D: CRIATURAS

Las criaturas que no se describen en el *Monster Manual*, pero que aparecen varias veces en la aventura, se listan en orden alfabético en este apéndice.

ABISHAI BLANCO

Los abishais se encuentran al margen de la jerarquía infernal; tienen su propia cadena de mando y en última instancia responden ante Tiamat. Otros archidiablos pueden ordenar a los abishais que trabajen para ellos, pero rara vez lo hacen, ya que el alcance de la influencia de Tiamat sobre las criaturas nunca está claro.

ABISHAI BLANCO

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 68 (8d8 + 32)

Velocidad: 30 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +6, Con +7

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: frío, fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: draconido, infernal, telepática 120 pies

Desafío: 6 (2.300 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con arma del abishai son mágicos.

Resistencia Mágica. El abishai tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Temerario. Al comienzo de su turno el abishai puede obtener ventaja en todas las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo durante ese turno, pero las tiradas de ataque contra él también la tienen hasta el comienzo de su siguiente turno.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no obstruye la visión en la oscuridad del abishai.

ACCIONES

Ataque múltiple. El abishai realiza dos ataques: uno con su espada larga y otro con sus garras.

Espada larga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante, o 8 (1d10 + 3) de daño cortante si se usa a dos manos.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10 + 3) de daño cortante.

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 + 3) de daño perforante más 3 (1d6) de daño de frío.

REACCIONES

Represalia feroz. El abishai realiza un ataque de mordisco contra una criatura determinada al azar que tenga a una distancia de hasta 5 pies como respuesta a sufrir daño. Si no hay ninguna a su alcance, el abishai se mueve hasta la mitad de su velocidad hacia un enemigo que pueda ver sin provocar ataques de oportunidad.



LULU, LA
ALMOFANTE

Hay cinco tipos de abishais, cada uno como reflejo de las cabezas dragontinas de Tiamat (negra, azul, verde, roja y blanca). Los abishais blancos son los más débiles, aunque luchan con ferocidad temeraria en el campo de batalla.

ALMOFANTE

Los almofantes son criaturas gentiles y leales, nativas de los planos superiores. Las deidades y ángeles de alineamiento bueno los emplean como mensajeros y ayudantes. Los almofantes valoran la amistad y la honestidad.

Un almofante parece un elefante en miniatura con un brillante pelaje dorado y alas que baten tan rápido que no solo lo mantienen en el aire, sino que también lo impulsan a gran velocidad. Aunque es una criatura amable, un almofante no será testigo de un acto malvado sin castigar al malhechor. Sus colmillos nacarados están lejos de resultar formidables, pero puede soltar barritos desde su trompa capaces de ensordecir criaturas o envolver a los malvados en destellos radiantes de energía positiva. Un almofante también está bendecido con una poderosa magia innata que le ayuda a combatir el mal y proteger a sus amigos.

ALMOFANTE

Celestial Pequeño, legal bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 36 (8d6 + 8)

Velocidad: 20 pies, volar 120 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	19 (+4)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +4, Car +6

Resistencia a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: celestial, telepatía 120 pies

Desafío: 5 (1.800 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con arma del almofante son mágicos.

Aura de Invulnerabilidad. Un aura invisible forma una esfera de 10 pies de radio alrededor del almofante mientras siga con vida. Cualquier conjuro de nivel 5 o inferior lanzado desde el exterior de la barrera no puede afectar a las criaturas u objetos en su interior, ni siquiera si se lanza usando un espacio de conjuro de nivel superior. Dicho conjuro puede tener como objetivo a criaturas y objetos dentro de la barrera, pero no tiene ningún efecto sobre ellos. Del mismo modo el área dentro de la barrera queda excluida de las áreas afectadas por tales conjuros. El almofante puede usar una acción para suprimir este atributo hasta que deje de concentrarse (como si estuviera concentrándose en un conjuro).

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del almofante es Sabiduría (salvación de conjuro CD 15). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: luz

2/día cada uno: *bendecir, curar heridas, protección contra el bien y el mal*

1/día cada uno: *alzar a los muertos, cambiar de forma* (en un mamut de pelaje dorado con alas plumosas y una velocidad volando de 120 pies), *curar, destierro, teletransporte* (sin posibilidad de error)

ACCIONES

Colmillos. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) de daño perforante.

Barrito (3/día). El almofante sopla a través de su trompa, creando un sonido de trompeta que puede oírse a una distancia de 600 pies. El barrito genera además un cono de energía de 30 pies que tiene uno de los siguientes efectos, elegidos por el almofante:

Barrito de estallido. Todas las criaturas en el cono deben hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14. Si falla, la criatura sufre 17 (5d6) de daño de trueno y queda ensordecida durante 1 minuto; si la supera, sufrirá la mitad de daño y no quedará ensordecida. Los objetos no mágicos en el cono que no sean llevados ni vestidos por nadie sufren 35 (10d6) de daño de trueno.

Barrito de destellos. Todas las criaturas en el cono deben hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14, sufriendo 22 (4d8 + 4) de daño radiante si la fallan, o la mitad si la superan. Las criaturas malvadas tienen desventaja en dicha tirada, pero las criaturas buenas en el cono no sufren daño.

THAYUS KREEG
COMO AMNIZU



AMNIZU

Los amnizus son diablos mayores que dirigen legiones infernales a la batalla y comandan guardianes en las puertas de los Nueve Infernos. Los amnizus son arrogantes, intimidantes y despiadados, pero también son estrategas muy inteligentes e indefectiblemente leales, cualidades que los archidiablos valoran.

Algunos amnizus cumplen la crítica misión de vigilar el río Estigio desde las torres y fortalezas a lo largo de las malogradas orillas del río. Por esta razón también se denomina a los amnizus diablos estigios.

VARIANTE: INVOCACIÓN DIABÓLICA

Algunos amnizus poseen una acción que les permite invocar a otros diablos.

Invocar diablo (1/día). El amnizu invoca 2d4 diablos barbados o 1d4 diablos punzantes. Un diablo invocado aparece en un espacio desocupado a 60 pies o menos del amnizu, actúa como aliado suyo y no puede invocar a otros diablos. Se queda durante 10 minutos, hasta que el amnizu muera o hasta que su invocador lo desconvoca usando una acción.

AMNIZU

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 21 (armadura natural)

Puntos de golpe: 202 (27d8 + 81)

Velocidad: 30 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +9, Sab +7, Car +10

Habilidades: Percepción +7

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: común, infernal, telepatía 1.000 pies

Desafío: 18 (20.000 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del amnizu es Inteligencia (salvación de conjuros CD 19, +11 a impactar con ataques de conjuro). El amnizu puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *hechizar persona*, *orden imperiosa*

3/día cada uno: *bola de fuego*, *dominar persona*

1/día cada uno: *dominar monstruo*, *romper la mente*

Resistencia Mágica. El amnizu tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad del amnizu.

ACCIONES

Ataque múltiple. El amnizu usa envenenar la mente. También realiza dos ataques: uno con su látigo y otro con su toque perturbador.

Látigo del capataz. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d4 + 5) de daño cortante más 33 (6d10) de daño de fuerza.

Toque perturbador. *Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 44 (8d10) de daño necrótico.

Envenenar la mente. El amnizu elige como objetivo a una o dos criaturas que pueda ver a 60 pies o menos de él. Cada objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 19 • sufrirá 26 (4d12) de daño necrótico y quedará cegado hasta el comienzo del próximo turno del amnizu.

Olvido (recarga 6). El amnizu elige como objetivo a una criatura que pueda ver a 60 pies o menos de él. Esa criatura debe superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 18 o quedará aturrida durante 1 minuto. Una criatura aturrida repite la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si la supera. Si el objetivo está aturrido durante el minuto completo, olvidará todo lo que sintió, experimentó y aprendió durante las últimas 5 horas.

REACCIONES

Encanto innato. Cuando una criatura a 60 pies o menos del amnizu hace una tirada de ataque contra él y hay otra criatura dentro del alcance del ataque, el atacante debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 19. Si falla, deberá elegir como objetivo a la criatura que tenga más cerca, excluyendo al amnizu y a sí mismo. Si hay varias criaturas más cercanas, el atacante elige a la que prefiera de ellas como objetivo. Si la tirada de salvación tiene éxito, el atacante es inmune al encanto innato del amnizu durante 24 horas.



BAFOMET

El señor demoníaco Bafomet, también conocido como el Rey Astado y el Príncipe de las Bestias, gobierna sobre minotauros y sobre otros espíritus violentos. Es adorado por quienes quieren romper los confines del civismo y destatar sus naturalezas bestiales. Con el paso del tiempo los sectarios de Bafomet son corrompidos por su influencia: sus ojos se inyectan de sangre, les crece un pelo duro y tupido y acaban desarrollando unos cuernecitos en la frente. Con el tiempo suficiente un sectario devoto podría transformarse por completo en un minotauro, lo que se considera el mayor regalo del Príncipe de las Bestias.

El mismo Bafomet parece un gran minotauro de pelaje negro, de 20 pies de estatura y seis cuernos de hierro, y una luz infernal arde en sus ojos rojos. Bafomet empuña una enorme guja llamada Hiendecorazones, aunque, a veces, deja a un lado esta arma mortífera para poder cargar contra sus enemigos y empitonarlos con sus cuernos, pisotearlos en el suelo y desgarrarlos con sus dientes, como haría una bestia.

Si Bafomet es asesinado en cualquier lugar que no sea el Abismo, recupera su forma con toda su fuerza en el gran laberinto empapado de sangre que abarca su capa del Abismo.

BULEZAU

Los bulezaus son demonios con cuernos que azotan a los enemigos con sus colas de púas. Violentos en extremo, se agrupan en turbas, peleando y luchando entre ellos hasta que aparece un objetivo mejor. Los señores demoníacos emplean a los bulezaus como soldados de a pie en sus indisciplinados ejércitos.

Los bulezaus están cubiertos de lesiones deformantes: ojos con costras, gusanos retorciéndose en llagas abiertas y un olor a carne podrida que los sigue a donde quiera que van.

BAFOMET

Demonio Enorme (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)

Puntos de golpe: 275 (19d12 + 152)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	14 (+2)	26 (+8)	18 (+4)	24 (+7)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +9, Con +15, Sab +14

Habilidades: Intimidación +17, Percepción +14

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, cansado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 24

Idiomas: todos, telepatía 120 pies

Desafío: 23 (50.000 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con arma de Bafomet son mágicos.

Carga. Si Bafomet se mueve al menos 10 pies en línea recta hacia un objetivo y luego lo golpea con un ataque de cornada en el mismo turno, el objetivo sufre 16 (3d10) de daño perforante adicionales. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 25 o será empujada hasta 10 pies de distancia y quedará derribada.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica de Bafomet es Carisma (salvación de conjuros CD 18). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar magia*

3/día cada uno: *disipar magia*, *dominar bestia*, *laberinto*,

marca del cazador, *muro de piedra*

1/día: *teletransporte*

Recordar Laberinto. Bafomet puede recordar perfectamente cualquier camino que haya recorrido, y es inmune al conjuro de *laberinto*.

Resistencia Legendaria (3/Día). Bafomet puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Bafomet tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Temerario. Al comienzo de su turno, Bafomet puede obtener ventaja en todas las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo durante ese turno, pero las tiradas de ataque contra él también la tienen hasta el comienzo de su siguiente turno.

ACCIONES

Ataque múltiple. Bafomet realiza tres ataques: uno con *Hiendecorazones*, otro con su mordisco y otro con su ataque de cornada.

Hiendecorazones. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. **Impacto:** 21 (2d10 + 10) de daño cortante.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 19 (2d8 + 10) de daño perforante.

Cornada. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +17 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 17 (2d6 + 10) de daño perforante.

Presencia aterradora. Cada criatura a elección de Bafomet que se encuentre a 120 pies o menos de él y sea consciente de su presencia deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o quedará asustada durante 1 minuto. Una criatura asustada puede repetir esta tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito. Estas salvaciones posteriores tienen desventaja si Bafomet está dentro de la línea de visión de la criatura.

Si una criatura supera cualquiera de estas salvaciones, o si el efecto finaliza, será inmune a la presencia aterradora de Bafomet durante las próximas 24 horas.

ACCIONES LEGENDARIAS

Bafomet puede realizar 3 acciones legendarias, a escoger de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de hacer una acción legendaria cada vez, y solo al final del turno de otra criatura. Bafomet recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Ataque con Hiendecorazones. Bafomet realiza un ataque cuerpo a cuerpo con *Hiendecorazones*.

Carga (cuesta 2 Acciones). Bafomet mueve hasta su velocidad y, a continuación, realiza un ataque de cornada.

BULEZAU

Infernal Mediano (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (7d8 + 21)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	8 (-1)	9 (-1)	6 (-2)

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 9

Idiomas: abisal, telepatía 60 pies

Desafío: 3 (700 PX)

Paso Firme. El bulezau tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y de Destreza contra efectos que lo dejarían derribado.

Presencia Putrefacta. Cuando una criatura que no sea un demonio empiece su turno a 30 pies o menos de uno o más bulezau, debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 13 o sufrirá 1d6 de daño necrótico más 1 de daño necrótico por cada bulezau que tenga a 30 pies o menos.

Saltar sin Carrera. El bulezau puede hacer un salto de longitud de 20 pies o un salto de altura de 10 pies, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

ACCIONES

Cola punzante. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d12 + 2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, esta deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 contra una enfermedad o quedará envenenada hasta que la enfermedad desaparezca. Mientras esté en dicho estado el objetivo desarrolla abscesos supurantes, tose moscas y suelta piel podrida, y debe repetir la tirada de salvación cada 24 horas que pasen. Si tiene éxito, la enfermedad desaparece; si falla, los puntos de golpe máximos del objetivo se reduce en 4 (1d8). El objetivo muere si sus puntos de golpe máximos se reducen a 0.

CROKEK'TOECK

Crokek'toeck es la mascota demoníaca de Yeenoghu. Este demonio único que parece un pez del fango gigante con los dientes, el pelo, las orejas y la risa de una hiena, puede alojar demonios más pequeños en su garganta y vomitarlos donde Yeenoghu quiera. Al ser inmune a los efectos rompedores del río Estigio, Crokek'toeck es empleado a menudo para transportar demonios más pequeños (y a veces al propio Yeenoghu) a través de sus terribles aguas.

GÓLEM DE CARNE INFERNAL

Un gólem de carne infernal es un gólem de carne particularmente grande hecho de partes cosidas de cuerpos de diablos, demonios, yugoloths y otros infernales. Como estas partes pueden provenir de distintas criaturas y combinarse de formas diferentes, no hay dos gólems de carne infernales que parezcan exactamente iguales. Las sagas de la noche guardan el secreto para crear dichas criaturas, y rara vez lo comparten con alguien.

CROKEK'TOECK

Infernal Gargantuesco (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)

Puntos de golpe: 297 (17d20 + 119)

Velocidad: 60 pies, nadar 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	10 (+0)	24 (+7)	6 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Con +12, Sab +5

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende abisal, pero no puede hablar

Desafío: 14 (11.500 PX)

Anfibio. Crokek'toeck puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella.

Armas Mágicas. Los ataques con arma de Crokek'toeck son mágicos.

Memoria Fiable. Crokek'toeck es inmune a las aguas del río Estigio, así como a cualquier efecto que robe o modifique sus recuerdos, o detecte o lea sus pensamientos.

Resistencia Mágica. Crokek'toeck tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Saltar sin Carrera. Crokek'toeck puede hacer un salto de longitud de 60 pies o un salto de altura de 30 pies, tanto si ha cogido carrerilla como si no.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +14 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. **Impacto:** 44 (10d6 + 9) de daño perforante.

Vomitara aliados (recarga 6). Crokek'toeck abre la boca y vomita 1d4 barluras, 3d6 gnolls liderados por 1 gnoll colmillo de Yeenoghu, 6d6 dretchs o 1d3 vrock (consulta el *Monster Manual* para ver los perfiles de estas criaturas). Cada criatura regurgitada aparece en un espacio desocupado a 30 pies o menos de la boca de Crokek'toeck, o en el siguiente espacio desocupado más próximo.

Algunos gólems de carne infernales tienen alas. Sin embargo, la magia utilizada para crearlos les permite volar y levitar incluso sin ellas.

GORRO ROJO

Un gorro rojo es una criatura feérica homicida que nace del ansia de sangre. Aunque son pequeños, los gorros rojos tienen una fuerza formidable.

GÓLEM DE CARNE INFERNAL

Autómata Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)

Puntos de golpe: 210 (20d10 + 100)

Velocidad: 30 pies, volar 30 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	9 (-1)	20 (+5)	7 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Resistencia a daño: frío, fuego

Inmunidad a daño: relámpago, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata o adamantina

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: entiende común y los idiomas de su creador, pero no puede hablar

Desafío: 8 (3.900 PX)

Absorción de Relámpago. Siempre que el gólem fuera a sufrir daño de relámpago, no recibirá daño de este tipo y, además, recuperará tantos puntos de golpe como el daño de relámpago que fuera a recibir.

Armas Mágicas. Los ataques con arma del gólem son mágicos.

Berserk. Siempre que el gólem comience su turno con 100 puntos de golpe o menos tira un d6. Si sacas un 6, el gólem se ve poseído por una furia berserk. Durante cada uno de los turnos que pase en este estado, el gólem atacará a la criatura más cercana que pueda ver. Si no hay ninguna criatura lo bastante próxima como para que se mueva hasta ella y la ataque, el gólem atacará a un objeto, dando preferencia a los que son más pequeños que él. Una vez el gólem ha entrado en estado berserk, seguirá bajo sus efectos hasta que sea destruido o recupere todos sus puntos de golpe. Si el creador del gólem está a 60 pies o menos de este, podrá intentar calmarlo hablando convincentemente y con firmeza. El gólem deberá ser capaz de oír a su creador, que tendrá que utilizar una acción para realizar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15. Si tiene éxito, el gólem dejará de estar en estado berserk, pero si este vuelve a recibir daño teniendo 100 puntos de golpe o menos, podría volver a verse poseído por la furia berserk.

Forma Inmutable. El gólem es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su forma.

Resistencia Mágica. El gólem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque Múltiple. El gólem realiza dos ataques de golpe.

Golpe. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 16 (2d10 + 5) de daño contundente.

GORRO ROJO

Feérico Pequeño, caótico malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6d6 + 24)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Habilidades: Atletismo +6, Percepción +3

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, silvano

Desafío: 3 (700 PX)

Botas de Hierro. Cuando se mueve, el gorro rojo tiene desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

Fuerza Desproporcionada. Cuando está realizando un agarre se considera que el gorro rojo es Mediano. Además, empuñar un arma pesada no impone desventaja en sus tiradas de ataque.

ACCIONES

Ataque múltiple. El gorro rojo realiza tres ataques con su hoz retorcida.

Hoz retorcida. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d4 + 4) de daño cortante.

Persecución férrea. El gorro rojo avanza hasta su velocidad hasta una criatura que pueda ver y la patea con sus botas de hierro. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 14 o sufrirá 20 (3d10 + 4) de daño contundente y quedará derribado.

En el Feywild, o en lugares donde ese plano toca otro plano conformando una encrucijada feérica, pueden aparecer uno o más gorros rojos allí donde hay sangre fresca empapando el suelo. Al principio los nuevos gorros rojos parecen pequeños hongos manchados de sangre con sus sombreros emergiendo del suelo. Cuando la luz de la luna brilla sobre uno de estos sombreros, de la tierra brota una criatura que parece un gnomo marchito y de pequeño tamaño con la espalda encorvada y una complexión fibrosa. La criatura tiene un gorro de cuero puntiagudo, pantalones de material similar, botas pesadas de hierro y una pesada arma de filo. Desde el mismo momento de su despertar, un gorro rojo solo desea asesinato y carnicería... y se propone satisfacer estas ansias. Aunque un gorro rojo quiera ser sigiloso, sus botas de hierro le obligan a dar pasos pesados y atronadores.

Un gorro rojo tiene que empapar su sombrero en la sangre fresca de sus víctimas para conservar su existencia antinatural. Si la sangre no se repone al menos una vez cada tres días, el gorro rojo desaparece como si nunca hubiera existido; el deseo de un gorro rojo de matar está enraizado en su voluntad de sobrevivir.

VARIANTE: GORRO DEMENTE

Un gorro demente es un gorro rojo que empapa su sombrero en icor demoníaco en vez de en sangre. El contacto con este fluido hace que la criatura se vuelva aún más psicótica y que se obsesione con odios irracionales. A veces un grupo de gorros dementes se une por un odio compartido hacia algo, como la música, las criaturas con cabello rizado, la palabra "mola" o el color azul.

Cuando los puntos de golpe de un gorro demente se reducen a 0, su odiosa existencia llega a su fin de manera espectacular, pues su gorro empapado en icor y sus pantalones estallan en llamas y se reducen instantáneamente a cenizas, dejando atrás su arma y sus humeantes botas de hierro.

CROKEX'TOECK





INFERNAVISPA

Infernal Grande, legal malvado

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)

Puntos de golpe: 52 (8d10 + 8)

Velocidad: 10 pies, volar 60 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Tiradas de salvación: Des +5, Sab +3

Vulnerabilidad a daño: frío

Inmunidad a daño: fuego

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: infernal, telepatía 300 pies (solo con otras infernavispas)

Desafío: 5 (1.800 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con arma de la infernavispa son mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. La infernavispa realiza dos ataques: uno con su aguijón y otro con sus espolones afilados.

Aguijón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. **Impacto:** 8 (1d8 + 4) de daño perforante más 7 (2d6) de daño de fuego y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará envenenado durante 1 minuto. Mientras esté envenenado de esta forma también estará paralizado. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

Espolones afilados. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

INFERNAVISPA

Una infernavispa es un insecto inteligente y malévolo oriundo de los Nueve Infernos. Tiene un grueso caparazón protector, finas alas metálicas y fuertes patas que terminan en espolones como cuchillas. Utiliza su aguijón para inyectar en sus víctimas una mezcla química similar al fuego de alquimista. Esta misma solución lleva una enzima paralizante que deja a la víctima indefensa el tiempo suficiente para que la infernavispa la agarre y huya.

Las infernavispas prosperan en climas cálidos, pero el frío extremo hace que sus caparazones se agrieten y sus metabolismos se detengan. Como consecuencia, evitan las capas heladas de los Nueve Infernos (Estigia y Cania).

Nidos. Las infernavispas escupen una bilis dorada similar al ámbar que utilizan para crear enormes nidos llenos de cámaras y pasadizos. Las infernavispas usan estos nidos como refugios comunitarios y almacén de alimento. Un nido típico es lo suficientemente grande como para albergar una comunidad de 1d10 + 10 infernavispas, donde todas tienen el mismo poder y juegan el mismo papel en la sociedad.

Telepatía infernavispa. Las infernavispas se comunican entre sí mediante un tipo de telepatía que solo ellas perciben.

MERREGON

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6d8 + 18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Resistencia a daño: frío; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas: entiende infernal pero no puede hablar, telepatía 120 pies.

Desafío: 4 (1.100 PX)

Resistencia Mágica. El merregon tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad del merregon.

ACCIONES

Ataque múltiple. El merregon realiza dos ataques de alabarda, pero si hay un infernal aliado con un valor de desafío de 6 o más a una distancia de 60 pies o menos, puede hacer tres.

Alabarda. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d10 + 4) de daño cortante.

Ballesta pesada. Ataque con arma a distancia: +4 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d10 + 2) de daño perforante.

REACCIONES

Guardaespalda leal. Cuando otro infernal a una distancia de 5 pies o menos del merregon es impactado por un ataque, el merregon recibe el impacto en su lugar.



MERREGON

Las almas de los soldados, mercenarios y guardaespaldas caídos que sirvieron al mal sin reservas a menudo encuentran servidumbre eterna en los Nueve Infernos como diablos menores llamados merregons. Cada merregon lleva una máscara de metal atornillada a su cabeza que le permite ver, pero que no puede quitarse mientras siga con vida. Debajo hay un rostro inexpresivo sin ojos, boca u otros rasgos.

NARZUGON MONTANDO
UNA PESADILLA



NARZUGON

Los paladines que hacen pactos con diablos y se llevan su retorcido sentido del honor al más allá son especialmente valiosos para los archiduques de los Nueve Infernos. Los narzugons recorren las capas infernales y otros planos de existencia para cumplir con la voluntad de sus amos.

Cada narzugon tiene una pesadilla como montura (descrita en el *Monster Manual*). La pesadilla está vinculada gracias a unos *arreos infernales* (consulta la página 223) y debe responder a la llamada y órdenes del usuario de las espuelas.

NARZUGON

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 20 (armadura de placas, escudo)

Puntos de golpe: 112 (15d8 + 45)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +8, Car +9

Habilidades: Percepción +7

Resistencia a daño: ácido, frío; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 17

Idiomas: común, infernal, telepatía 120 pies

Desafío: 13 (10.000 PX)

Arreos Infernales. El narzugon lleva unas espuelas que forman parte de los arreos infernales y le permiten invocar a su montura pesadilla.

Resistencia Mágica. El narzugon tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Sentidos Diabólicos. El narzugon tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) realizadas para percibir criaturas de alineamiento bueno.

ACCIONES

Ataque múltiple. El narzugon usa su orden infernal o su orden aterradora. También realiza tres ataques de lanza de fuego infernal.

Lanza del fuego infernal. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +10 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (1d12 + 5) de daño perforante más 16 (3d10) de daño de fuego. Si este daño mata a una criatura, su alma emerge del río Estigio como un lémur en Averno al cabo de 1d4 horas. Si la criatura no es revivida antes de eso, solo un conjuro de deseo o matar al lémur y lanzar resurrección verdadera sobre el cuerpo original de la criatura puede devolverle la vida. Los autómatas y los diablos son inmunes a este efecto.

Orden infernal. Cada aliado del narzugon a 60 pies o menos de él no puede ser hechizado ni asustado hasta el final del próximo turno del narzugon.

Orden aterradora. Cada criatura que no sea un infernal a 60 pies o menos del narzugon y que pueda escucharle debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 17 o quedará asustada durante 1 minuto. Una criatura podrá repetir esta tirada al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si la supera. Si lo logra, será inmune a la orden aterradora de este narzugon durante 24 horas.

Curación (1/Día). El narzugon (o la criatura que toque), recupera hasta 100 puntos de golpe.



NUPPERIBO

Infernal Mediano (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

Habilidades: Percepción +1

Resistencia a daño: ácido, frío; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: fuego, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cegado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión ciega 10 pies (ciego más allá de esa distancia),

Percepción pasiva 11

Idiomas: entiende infernal pero no puede hablar

Desafío: 1/2 (100 PX)

Llevado por el Ansia. En los Nueve Infernos los nupperibos pueden rastrear infaliblemente a toda criatura que haya sufrido daño de cualquier Nube de Alimañas del nupperibo en las últimas 24 horas.

Nube de Alimañas. Cualquier criatura que no sea un diablo que empiece su turno a 20 pies o menos del nupperibo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 11. La criatura que esté en las áreas de dos o más nupperibos hace esta tirada de salvación con desventaja. Si falla sufrirá 2 (1d4) de daño perforante.

ACCIONES

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño perforante.

NUPPERIBO

Los mortales cuyos actos malvados en vida surgieron del descuido y la pereza están condenados a convertirse en nupperibos. Estos diablos inferiores, ciegos e hinchados, se arrastran sin mente por los Nueve Infernos buscando a tientes cualquier resto de materia fétida que puedan llevarse a sus bocas gimoteantes.

SECTARIOS DE LOS TRES MUERTOS

Los Tres Muertos son aventureros malvados llamados Perdición, Bhaal y Myrkul que hace mucho tiempo se embarcaron en una búsqueda para convertirse en dioses. Tuvieron éxito, pero se volvieron aún más ambiciosos: intentaron apoderarse de las *Tablas del Destino* del gran dios Ao y usarlas para gobernar sobre Faerûn y sus dioses. Pero fracasaron y fueron asesinados durante la Era de los Trastornos. Desde entonces los diferentes planes de contingencia que tenían preparados les han permitido renacer.

Mientras que los demás dioses de los Reinos Olvidados dejaron de influir directamente sobre el mundo durante la Secesión, los Tres Muertos permanecieron en forma mortal como seres cuasi divinos. Aunque su poder ha disminuido, siguen siendo un trío formidable y ejercen una influencia maligna en los eventos de Faerûn.

BHAAL Y SUS SEGUIDORES

Bhaal es un dios del asesinato que presta poder a aquellos cuyos homicidios provocan miedo y temor. El asesinato en sí solo es la primera mitad de la ecuación; la segunda es la desconfianza, la paranoia y el terror que puede evocar un asesino aparentemente imparable. Bhaal busca inspirar miedo matando a quienes parecen estar más allá del alcance de la muerte.

CUCHILLA NOCTURNA

Humanoide Mediano (humano), caótico malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 11 (2d8 + 2)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

Habilidades: Intimidación +4, Sigilo +6

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: común

Desafío: 1/4 (50 PX)

Aura de asesino. Mientras el cuchilla nocturna no esté incapacitado, las criaturas hostiles a 5 pies o menos de él adquieren vulnerabilidad al daño perforante, salvo si ya tenían resistencia o inmunidad a dicho daño.

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo.

Impacto: 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Bhaal siempre lleva un pañuelo rojo en alguna parte de su persona. Puede adoptar una apariencia distinta independientemente de su forma actual, la de un imponente bruto armado con una daga larga y curva que gotea sangre. En esta forma solo viste un trozo de piel hecho jirones y está calvo y cubierto de heridas sanguinolentas causadas por una cortante cuchilla. Su rostro es un cráneo desollado y rodeado de un halo de sangre.

Bhaal es un abusón violento que disfruta matando a gente de maneras horripilantes. Solo la influencia combinada de Perdición y Myrkul le hace entrar en cintura.

Los sectarios de Bhaal emulan a su deidad llevando a cabo asesinatos horripilantes para propagar el miedo y el horror. Son encantadores y fascinantes cuando lo desean, pero en combate sale a la luz su verdadera naturaleza sanguinaria.

Desangradores. Todos los sectarios de Bhaal aprenden a invocar el poder de su dios para que sus víctimas sean vulnerables a sus cuchillos largos. Cuando la magia de Bhaal ejerce su poder las puñaladas sangran terrible

y abundantemente. Heridas aparentemente menores penetran profundamente en el cuerpo de la víctima, causando hemorragia y muchísimo dolor.

Asesinos en la sombra. Los seguidores de Bhaal son asesinos astutos que matan para provocar miedo y prosperan sembrando el terror en las ciudades donde viven. Pueden invocar el poder de su dios para fundirse con las sombras fácilmente, o incluso volverse invisibles en un momento crucial.

Rangos de la secta. Los sectarios de bajo nivel de Bhaal se llaman cuchillas nocturnas, a quienes este bendice con visión en la oscuridad y sigilo. Los segadores conforman el siguiente rango; obtienen la capacidad de volverse invisibles y pueden usar la magia de Bhaal para evitar sospechas. El rango superior es el de los cráneos de la muerte, que pueden asumir el rostro de calavera de su deidad para aterrorizar a su presa. En combate intimidan a los enemigos encajando los ataques más letales con facilidad, demostrando así que es inútil intentar resistirse a los planes de Bhaal.

CRÁNEO DE LA MUERTE DE BHAAL

Humanoide Mediano (humano), caótico malvado

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 76 (8d8 + 40)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)

Habilidades: Intimidación +6, Percepción +4, Persuasión +6, Sigilo +11

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: común

Desafío: 5 (1.800 PX)

Aura de Asesino. Mientras el cráneo de la muerte no esté incapacitado, las criaturas hostiles a 5 pies o menos de él adquieren vulnerabilidad al daño perforante, salvo si ya tenían resistencia o inmunidad a dicho daño.

Resistencia Mágica. El cráneo de la muerte tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. El cráneo de la muerte usa mirada aturdidora y realiza dos ataques de daga.

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +7 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d4 + 5) de daño perforante.

Mirada aturdidora. El cráneo de la muerte elige como objetivo a una criatura que pueda ver a 30 pies o menos de él. Si el objetivo es una criatura, esta deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o quedará aturdida hasta el final de su próximo turno.

REACCIONES

Imparable (3/Día). El cráneo de la muerte reduce a 0 el daño que sufra de un ataque.

SEGADOR DE BHAAL

Humanoide Mediano (humano), caótico malvado

Clase de Armadura: 15

Puntos de golpe: 27 (5d8 + 5)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	20 (+5)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Habilidades: Intimidación +5, Percepción +3, Persuasión +5, Sigilo +9

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: común

Desafío: 2 (450 PX)

Aura de Asesino. Mientras el segador no esté incapacitado, las criaturas hostiles a 5 pies o menos de él adquieren vulnerabilidad al daño perforante, salvo si ya tenían resistencia o inmunidad a dicho daño.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata del segador es Carisma (salvación de conjuros CD 13). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

1/día cada uno: *disfrazarse*, *hechizar persona*, *santuario*

ACCIONES

Ataque múltiple. El segador realiza dos ataques de daga y usa amortajarse.

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +7 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d4 + 5) de daño perforante.

Amortajarse. El segador se vuelve invisible mágicamente hasta el comienzo de su próximo turno. Esta invisibilidad finaliza si el segador hace una tirada de ataque, una tirada de daño o lanza un conjuro.



DE IZQUIERDA A DERECHA: NECRÓLITO DE MYRKUL, GUNTELETE NEGRO DE PERDICIÓN Y SEGADOR DE BHAAL

MYRKUL Y SUS SEGUIDORES

Myrkul es el Señor de los Huesos, y reivindica su poder sobre cadáveres y almas. Sus sectarios buscan reclamar la sabiduría, el poder e incluso la lealtad de los fallecidos.

Myrkul tiene el poder de invocar el alma de cualquier criatura asesinada y vincularla a un cráneo de cera. Myrkul puede usar esta habilidad solo si se hace con alguna parte del cuerpo de una criatura, la muele y fabrica una calavera que incluya el polvo obtenido. Mientras el alma permanezca dentro del cráneo, las cuencas de sus ojos arderán con frías llamas azules. Siempre y cuando la calavera esté intacta, Myrkul puede obligar al alma atrapada a responder a sus preguntas y compartir su conocimiento. El cráneo se degrada con cada servicio prestado hasta acabar deshaciéndose y liberando el alma, que también puede escapar si la calavera de cera se moja con agua bendita.

Myrkul es calculador, distante y egocéntrico. Solo le importa adquirir conocimiento y considera que la gestión de los asuntos diarios de la vida es, en el mejor de los casos, una distracción tediosa. Es inmensamente feliz cuando está rodeado de sus tomos de saber y de los muertos vivientes que ha invocado para hacer su voluntad.

Los que siguen a Myrkul son magos o aquellos que pretenden dominar el arte de la nigromancia.

Buscadores de conocimiento. Los sectarios de Myrkul estudian rituales que les permiten obligar a las almas de los muertos a servirlos, obligándolos a responder preguntas y compartir tradiciones olvidadas. Buscan secretos arcanos en ruinas antiguas e intentan robar libros de conjuros y otros tomos en posesión de magos no pertenecientes a la secta.

Rangos de la secta. Los fieles de Myrkul empuñan un flagelo que tiene un cráneo en vez de la cabeza de un flagelo normal. Los necrólitos son iniciados que aún no han dominado la magia arcana y dependen de sus flagelos en combate. Los calaveras azotadoras son lanzadores de conjuros que recurren a la magia para aumentar sus habilidades de combate. Los eruditos de almas han profundizado en los secretos de Myrkul, lo que les permite animar a los muertos y realizar otra magia sepulcral.

NECRÓLITO DE MYRKUL

Humanoide Mediano (humano), neutral malvado

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 13 (2d8 + 4)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Conocimiento Arcano +5, Religión +5

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: abisal, común, infernal

Desafío: 1/2 (100 PX)

ACCIONES

Flagelo de la calavera. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d8) de daño contundente.

Carras de la tumba. Ataque de conjuro a distancia: +5 a impactar, alcance 90 pies, un objetivo. **Impacto:** 8 (2d4 + 3) de daño necrótico.

PERDICIÓN Y SUS SEGUIDORES

Perdición es un dios de la tiranía y tanto él como sus adoradores buscan gobernar el mundo. Perdición otorga poder a quienes se esfuerzan por gobernar con puño de hierro. Al imponer orden en el mundo sus seguidores se aseguran de que los inteligentes, fuertes y ambiciosos lleguen a la cima, mientras que los débiles languidecen en la esclavitud.

Independientemente de la forma que adopte, siempre se reconoce a Perdición por su mano derecha de color negro azabache. Normalmente la cubre con un guante o un guantelete para ocultar su identidad, revelándola solo cuando ha llegado el momento de mostrar su verdadero poder. Siempre va bien vestido, luciendo los finos ropajes de un noble o la armadura y el equipo de un general mercenario de éxito. Su arma favorita es una maza.

Perdición subyuga a quienes muestran alguna debilidad, intimidándolos para que se sometan o aplastándolos con su poder físico y mágico. Su carisma es tal que puede influir en los poderosos para que le juren lealtad a cambio

CALAVERA AZOTADORA DE MYRKUL

Humanoide Mediano (humano), neutral malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 32 (5d8 + 10)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Sab +3

Habilidades: Conocimiento Arcano +5, Religión +5

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: abisal, común, infernal

Desafío: 1 (200 XP)

Lanzamiento de Conjuros. El calavera azotadora es un lanzador de conjuros de nivel 3. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *mano de mago*, *mensaje*, *prestidigitación*

Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia*, *escudo*, *protección contra el bien y el mal*, *rayo nauseabundo* (consulta "Acciones", a continuación)

Nivel 2 (2 espacios): *oscuridad*, *paso brumoso*

ACCIONES

Ataque múltiple. El calavera azotadora realiza dos ataques con su flagelo.

Flagelo de la calavera de hierro. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d8) de daño contundente más 7 (2d6) de daño necrótico y el objetivo sufrirá desventaja en todas las tiradas de salvación hasta el final del próximo turno de la calavera azotadora.

Rayo nauseabundo (conjuro de nivel 1; requiere un espacio de conjuro). Ataque de conjuro a distancia: +5 a impactar, alcance 60 pies, una criatura. **Impacto:** 9 (2d8) de daño de veneno y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o quedará envenenado hasta el final del siguiente turno del calavera azotadora. Si el calavera azotadora lanza este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel del espacio por encima del nivel 1.

de control sobre los demás. Encuentra el ansia de poder que existe en cada corazón mortal y lo despierta con promesas y halagos cuidadosamente elaborados. Es el cerebro de los Tres Muertos, aquel cuyas ambiciones impulsan los esfuerzos del grupo.

ERUDITO DE ALMAS

Humanoide Mediano (humano), neutral malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 45 (6d8 + 18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	17 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Sab +4

Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Religión +6

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: abisal, común, infernal

Desafío: 4 (1.100 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El erudito de almas es un lanzador de conjuros de nivel 5. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *mano de mago*, *mensaje*, *prestidigitación*, *toque helado* (consulta "Acciones", a continuación)

Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia*, *escudo*, *manos ardientes*, *rayo nauseabundo* (consulta "Acciones", a continuación)

Nivel 2 (3 espacios): *oscuridad*, *paso brumoso*, *rayo abrasador* (consulta "Acciones", a continuación)

Nivel 3 (2 espacios): *animar a los muertos*, *bola de fuego*

Magia Sepulcral. Cuando el erudito de almas lanza un conjuro que inflige daño puede cambiar su tipo de daño a necrótico.

ACCIONES

Ataque múltiple. El erudito de almas ataca dos veces con su flagelo.

Flagelo de la calavera de plata. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d8) de daño contundente más 14 (4d6) de daño necrótico y el objetivo sufrirá desventaja en todas las tiradas de salvación hasta el final del próximo turno del erudito de almas.

Toque helado (truco). Ataque de conjuro a distancia: +6 a impactar, alcance 120 pies, una criatura. **Impacto:** 13 (2d8) de daño necrótico y el objetivo no podrá recuperar puntos de golpe hasta el comienzo del próximo turno del erudito de almas. Si el objetivo es un muerto viviente, tendrá desventaja en las tiradas de ataque contra el erudito de almas durante ese mismo periodo.

Rayo nauseabundo (conjuro de nivel 1; requiere un espacio de conjuro). Ataque de conjuro a distancia: +6 a impactar, alcance 60 pies, una criatura. **Impacto:** 9 (2d8) de daño de veneno y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedará envenenado hasta el final del siguiente turno del erudito de almas. Si el erudito de almas lanza este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel del espacio por encima del nivel 1.

Rayo abrasador (conjuro de nivel 2; requiere un espacio de conjuro). Ataque de conjuro a distancia: +6 a impactar, alcance 120 pies, un objetivo por rayo (3 rayos si se usa un espacio de conjuro de nivel 2, 4 rayos si se usa uno de nivel 3). **Impacto:** 7 (2d6) de daño de fuego por rayo.

CÓNSUL DE HIERRO

Humanoide Mediano (humano), legal malvado

Clase de Armadura: 16 (cota de malla)

Puntos de golpe: 45 (6d8 + 18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Sab +4

Habilidades: Intimidación +5, Percepción +4

Inmunidad a estados: asustado

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: común

Desafío: 2 (450 PX)

Disciplina Táctica. El cónsul de hierro tiene ventaja en todas las pruebas de característica y tiradas de salvación realizadas durante un combate.

ACCIONES

Ataque múltiple. El cónsul de hierro realiza un ataque con su lanza y puede usar su voz de mando.

Lanza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o alcance 20/60 pies, un objetivo.

Impacto: 6 (1d6 + 3) de daño perforante o 7 (1d8 + 3) de daño perforante si se usa a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Voz de mando. El cónsul de hierro elige hasta a dos aliados que estén a 90 pies o menos y que puedan oír sus órdenes. Cada aliado puede usar inmediatamente su reacción para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

PUÑO DE PERDICIÓN

Humanoide Mediano (humano), legal malvado

Clase de Armadura: 18 (cota de malla, escudo)

Puntos de golpe: 22 (4d8 + 4)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Inmunidad a estados: asustado

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: común

Desafío: 1/2 (100 PX)

Disciplina Táctica. El puño de Perdición tiene ventaja en todas las pruebas de característica y tiradas de salvación realizadas durante un combate.

ACCIONES

Maza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 6 (1d6 + 3) de daño contundente.

Arco largo. Ataque con arma a distancia: +2 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d8) de daño perforante.

GUANTELETE NEGRO DE PERDICIÓN

Humanoide Mediano (humano), legal malvado

Clase de Armadura: 16 (cota de malla)

Puntos de golpe: 51 (6d8 + 24)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Sab +5

Habilidades: Intimidación +7, Percepción +5

Inmunidad a estados: asustado

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: común

Desafío: 6 (2.300 PX)

Aura de Terror. Cuando una criatura hostil a 5 pies o menos del guantelete negro haga una tirada de ataque o una tirada de salvación, tendrá desventaja en la tirada. Las criaturas que sean inmunes a la condición de asustado también son inmunes a este atributo.

Disciplina Táctica. El guantelete negro tiene ventaja en todas las pruebas de característica y tiradas de salvación realizadas durante un combate.

Lanzamiento de Conjuros. El guantelete negro es un lanzador de conjuros de nivel 5. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (a voluntad): *guía, llama sagrada, taumaturgia*
Nivel 1 (4 espacios): *bendición, curar heridas, perdición,*

saeta guía (consulta "Acciones", a continuación)

Nivel 2 (3 espacios): *inmovilizar persona, silencio, sordera/ceguera*

Nivel 3 (2 espacios): *espíritus guardianes, recado*

ACCIONES

Ataque múltiple. El guantelete negro realiza dos ataques con su maza.

Maza. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d6 + 4) de daño contundente más 13 (3d8) de daño necrótico.

Saeta guía (conjuro de nivel 1; requiere un espacio de conjuro). Ataque de conjuro a distancia: +7 a impactar, alcance 120 pies, una criatura. **Impacto:** 14 (4d6) de daño radiante, y la siguiente tirada de ataque realizada contra el objetivo antes del final del siguiente turno del guantelete negro tendrá ventaja. Si el guantelete negro lanza este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel del espacio por encima del nivel 1.



EL TRESSYM
MORROBABOSO

Los devotos seguidores de Perdición son guerreros que buscan gobernar a través de la fuerza militar y la intimidación; tiranos crueles que recurren a amenazas o regalos según sea necesario para asegurarse la lealtad de otros. Esclavizan a aquellos demasiado débiles para resistirse y obsequian a los fuertes con presentes y promesas de poder para así convertirlos en vasallos leales.

Tiranos crueles. Cada vez que un seguidor de Perdición obtiene poder instituye medidas draconianas para garantizar que su gobierno resulte incontestable. Elimina toda oposición mientras recompensa generosamente a quienes le juran fidelidad.

Secta guerrera. Los sectarios de Perdición son guerreros que usan armaduras pesadas y empuñan mazas, espadas, lanzas y ballestas. También pintan de negro el guantelete derecho de su armadura en honor a su patrón. Los clérigos de Perdición empuñan mazas negras con cabezas en forma de puño cerrado.

Rangos de la secta. Los sectarios de Perdición actúan siguiendo una estricta jerarquía militar. El rango más bajo lo componen los puños de Perdición, soldados de a pie que obedecen las órdenes sin rechistar. Están liderados por los cónsules de hierro, astutos oficiales que destacan coordinando a los puños en combate. Los guanteletes negros son los sacerdotes que mandan a los cónsules.

TRESSYM

Un tressym es un travieso gato alado del tamaño de un gato doméstico con una envergadura alar de 3 pies.

Se cree que son el resultado de algún experimento mágico sobre gatos domésticos. Son inteligentes y se sabe que crean fuertes lazos de amistad con humanoides, en especial con exploradores y magos. Los tressyms se llevan bien con otros iguales, pero rara vez comparten guarida o cazan juntos. Dejan en paz a los murciélagos, a los dragones feéricos y a otros seres de ese tipo, pero odian a las estirges y a los monstruos voladores malvados, como las mantícoras. También les gusta fastidiar a los perros.

Los tressyms se alimentan de pequeños roedores, pájaros e insectos, acechando y atacando a sus presas igual que los gatos normales, pero con la ventaja adicional que les proporciona poder volar. Sin embargo, los tressyms no atacan nidos ni roban huevos.

Los tressyms se aparean con otros de su especie, pero no se emparejan de por vida. Un tressym también puede aparearse con un gato normal, aunque solo uno de cada diez de sus descendientes será un tressym; los demás serán gatos normales.

Con permiso del DM una persona que conjure *encontrar familiar* podrá elegir convocar a un tressym en lugar de un gato normal.

TRESSYM

Monstruosidad Pequeña, caótica neutral

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 5 (2d4)

Velocidad: 40 pies, trepar 30 pies, volar 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: entiende común pero no puede hablar

Desafío: 0 (10 XP)

Detectar Invisibilidad. La vista del tressym puede detectar cualquier cosa afectada por la invisibilidad mágica a una distancia de hasta 60 pies.

Detectar el Veneno. Un tressym puede detectar si una sustancia es venenosa por su sabor, tacto u olor.

Olfato Agudo. El tressym tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del olfato.

ACCIONES

Garras. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +0 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 1 de daño cortante.

YEENOGHU

El señor demoníaco Yeenoghu, también conocido como la Bestia de la Carnicería y el Señor de los Gnolls, se muestra como un gran gnoll con cicatrices de guerra y una imponente estatura de 14 pies. Tiene su apelmazado pelaje cubierto con una armadura de retales hecha de escudos y petos desechados unidos por cadenas y decorados con las pieles desolladas de sus enemigos más fieros. Su rostro es como el cráneo de un depredador sonriente.

Cuando Yeenoghu salió de caza por el Plano Material le siguieron manadas de hienas. Las que cataron sus presas muertas se convirtieron en gnolls, que imitaron el proceder de su amo. Pocos más adoran a Yeenoghu, pero aquellos que lo hacen tienden a adoptar un aspecto similar al de un gnoll, encorvándose y limando sus dientes hasta dejarlos de punta.

Empuña un mayal de tres cabezas llamado el Carnicero que puede invocar a su mano a voluntad, aunque es probable que destruya a su presa con sus propias manos antes de arrancarle la garganta con los dientes.

Si Yeenoghu es asesinado en cualquier lugar que no sea el Abismo, renace con toda su fuerza en la mansión de carne y huesos podridos que conforma su hogar en su desolada y escarpada capa del Abismo.



YEENOGHU

Demonio Enorme (demonio), caótico malvado

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)

Puntos de golpe: 333 (23d12 + 184)

Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	16 (+3)	26 (+8)	16 (+3)	24 (+7)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +10, Con +15, Sab +14

Habilidades: Intimidación +9, Percepción +14

Resistencia a daño: frío, fuego, relámpago

Inmunidad a daño: veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, cansado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 24

Idiomas: todos, telepatía 120 pies

Desafío: 24 (62.000 PX)

Armas Mágicas. Los ataques con arma de Yeenoghu son mágicos.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica de Yeenoghu es Carisma (salvación de conjuros CD 17, +9 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar magia*

3/día cada uno: *disipar magia*, *invisibilidad*, *terror*

1/día: *teletransporte*

Rabia. Cuando Yeenoghu reduce los puntos de golpe de una criatura a 0 con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno puede realizar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y realizar un ataque de mordisco.

Resistencia Legendaria (3/Día). Yeenoghu puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Yeenoghu tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

ACCIONES

Ataque múltiple. Yeenoghu realiza tres ataques de flagelo. Si un ataque impacta, puede causar uno de los siguientes efectos adicionales a su elección o determinado al azar (cada efecto solo puede usarse una vez por cada ataque múltiple):

1. El ataque inflige 13 (2d12) de daño contundente adicional.
2. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 o quedará paralizado hasta el comienzo del próximo turno de Yeenoghu.
3. El objetivo debe superar una tirada de salvación de sabiduría CD 17 o se verá afectado por un conjuro de *confusión* hasta el comienzo del siguiente turno de Yeenoghu.

Flagelo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. **Impacto:** 15 (1d12 + 9) de daño contundente.

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 14 (1d10 + 9) de daño perforante.

ACCIONES LEGENDARIAS

Yeenoghu puede realizar 3 acciones legendarias, a escoger de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de hacer una acción legendaria cada vez, y solo al final del turno de otra criatura. Yeenoghu recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Carga. Yeenoghu se mueve hasta su velocidad.

Golpetazo. Yeenoghu realiza un ataque de flagelo. Si este impacta, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 24 o será empujado 15 pies en línea recta en dirección contraria a Yeenoghu. Si la tirada de salvación falla por 5 o más, el objetivo caerá derribado.

Ataque salvaje (cuesta 2 acciones). Yeenoghu realiza un ataque de mordisco contra cada criatura a 10 pies o menos de él.

ZARIEL

La que antaño fuera un ángel de gran poder encargada de vigilar la marcha de la Guerra de Sangre, acabó por sucumbir a la influencia corruptora de los Nueve Infernos y cayó en desgracia. Asmodeo admiraba la pasión de Zariel por la guerra y le ofreció el gobierno de Averno. Ella aceptó la oferta y fue transformada en una archidiabla.

El “ascenso” de Zariel fue a expensas de su predecesor, Bel, un diablo de la sima: ambos se odian. Para mantener a Bel ocupado y fuera de su vista, Zariel le encarga forjar armas, armaduras y horripilantes máquinas para matar demonios.

Para reponer sus legiones, la archidiabla necesita almas de mortales con las que crear lémures que luego puede ascender a formas superiores de diablos. Solo tentando a los mortales con poder en el Plano Material y haciendo tratos con ellos puede atarlos a su voluntad en el más allá.

Matalotok. Zariel derrotó recientemente al señor demoníaco Kostchtchie y tomó su martillo, *Matalotok*, que le otorga inmunidad al daño de frío. Sin este martillo Zariel solo tendría resistencia al daño de frío.



ARCHIDUQUESA ZARIEL DE AVERNO

Infernal Grande (diablo), legal malvado

Clase de Armadura: 21 (armadura natural)

Puntos de vida: 580 (40d10 + 360)

Velocidad: 50 pies, volar 150 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	24 (+7)	28 (+9)	26 (+8)	27 (+8)	30 (+10)

Tiradas de salvación: Int +16, Sab +16, Car +18

Habilidades: Intimidación +18, Percepción +16

Resistencia a daño: fuego, radiante; contundente, cortante y perforante de ataques ni mágicos ni hechos con armas de plata

Inmunidad a daño: frío, necrótico, veneno

Inmunidad a estados: asustado, cansado, envenenado, hechizado

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 26

Idiomas: todos, telepatía 120 pies

Desafío: 26 (90.000 PX)

Armas Flamígeras. Los ataques con arma de Zariel son mágicos. Además, cuando impacta con cualquier arma inflige 36 (8d8) de daño de fuego adicional (ya incluido en los ataques con arma, a continuación).

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata de Zariel es Carisma (salvación de conjuros CD 26). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *alterar el propio aspecto* (puede volverse de tamaño Mediano cuando cambia su apariencia), *bola de fuego*, *detectar el bien y el mal*, *invisibilidad* (solo sobre sí misma), *muro de fuego* 3/día cada uno: *barrera de cuchillas*, *dado de la muerte*, *disipar el bien y el mal*

Regeneración. Zariel recupera 20 puntos de golpe al comienzo de su turno. Si sufre daño radiante, este atributo no funciona al comienzo de su siguiente turno. Zariel solo muere si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Resistencia Legendaria (3/Día). Zariel puede elegir tener éxito en una tirada de salvación que haya fallado.

Resistencia Mágica. Zariel tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Vista del Diablo. La oscuridad mágica no impide la visión en la oscuridad de Zariel.

ACCIONES

Ataque múltiple. Zariel ataca dos veces con su flagelo y una vez con *Matalotok*. Puede reemplazar toque hórrido por *Matalotok*.

Flagelo. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 17 (2d8 + 8) de daño perforante más 36 (8d8) de daño de fuego.

Matalotok (martillo de guerra). Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +16 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. **Impacto:** 17 (2d8 + 8) de daño contundente o 19 (2d10 + 8) de daño contundente cuando se usa dos manos, más 36 (8d8) de daño de fuego. Además, el arma emite un estallido de frío que inflige 10 (3d6) de daño de frío a cada criatura a una distancia de hasta 30 pies.

Toque hórrido (recarga 5-6). Zariel toca a una criatura a 10 pies o menos de ella. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 26 o sufrirá 44 (8d10) de daño necrótico y quedará envenenado durante 1 minuto. Mientras permanezca envenenado de esta forma, también estará cegado y ensordecido. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, finalizando el efecto si tiene éxito.

Teletransporte. Zariel se teletransporta mágicamente junto con cualquier equipo que lleve o vista a un espacio desocupado que pueda ver a una distancia de hasta 120 pies.

ACCIONES LEGENDARIAS

Zariel puede realizar 3 acciones legendarias, a escoger de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de hacer una acción legendaria cada vez, y solo al final del turno de otra criatura. Al comienzo de su turno Zariel recupera las acciones legendarias gastadas.

Mirada Inmoladora (cuesta 2 acciones). Zariel dirige su mirada mágica hacia una criatura que tenga a 120 pies o menos de distancia a la que pueda ver y le ordena que arda. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 26 o sufrirá 22 (4d10) de daño de fuego.

Teletransporte. Zariel usa su acción de Teletransporte.

• ԹԷՄԱՅ •

Արքիտիտուր

- Զանգեզուրի մեջ լողալու համար ձիառնողներ -
- Զանգեզուրի մեջ հանդիպողներ լողալու համար համարձակներ մեջ լողալու -
- Զանգեզուրի մեջ լողալու պահանջներ -

Ֆանտաստիկա

- Զանգեզուրի մեջ լողալու համար ձիառնողներ մեջ լողալու համար -
- Զանգեզուրի մեջ լողալու համար ձիառնողներ լողալու համար -
- Զանգեզուրի մեջ լողալու համար ձիառնողներ լողալու համար -
- Զանգեզուրի մեջ լողալու համար ձիառնողներ լողալու համար -

Ֆանտաստիկա

- Զանգեզուրի մեջ լողալու համար ձիառնողներ մեջ լողալու համար -
- Զանգեզուրի մեջ լողալու համար ձիառնողներ լողալու համար -
- Զանգեզուրի մեջ լողալու համար ձիառնողներ լողալու համար -

• ԹԷՄԱՅ •

« Menú »

Aperitivos

- « Ensalada de vid enferma con vinagreta »*
- « Sombrero de micónido salteado con mantequilla de ajo »*
- « Hamburguesitas de estirge picantes »*

Platos principales

- « Mordedores a la parrilla servidos en una reducción al vino dulce »*
- « Jabali asado generosamente sazonado con pimienta y pimentón »*
- « Tiras de pico de hacha en doble rebozado con salsa de ciruela al brandy »*
- « Hámster gigante espacial en miniatura frito en aceite y perfectamente sazonado con romero, albahaca, tomillo y lágrimas »*

Postres

- « Ojos de araña de fase confitados en una reducción de licor de frambuesa »*
- « Tarta dulce de manzana con unas gotas de caramelo celestial »*
- « Rara selección de quesos olorosos de kow en miniatura »*

« Café y Té »

APÉNDICE F: ARTE CONCEPTUAL DE LA AVENTURA

En los meses previos al comienzo de la redacción de *Puerta de Baldur: Descenso a Averno*, el director de arte Richard Whitters invitó a un grupo de ilustradores conceptuales a crear personajes, criaturas, objetos y entornos basados en las conversaciones con Adam Lee (responsable de la aventura) y otros miembros del equipo de D&D. Entre los artistas estaban Aleksí Briclot, Daarken, Max Dunbar, Titus Lunter, Vince Proce y Shawn Wood. Sus ilustraciones ayudaron a inspirar a los escritores y sentaron las bases de una guía sobre la historia que utilizaron nuestros socios autorizados. Este apéndice muestra parte de su excelente trabajo.



REYA MANTLEMORN



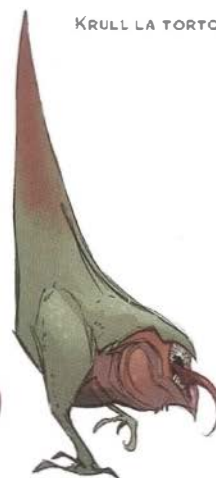
MECÁNICO SALAMANDRA



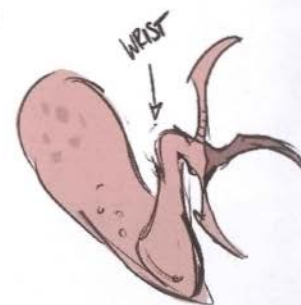
Z'NETH EL HOBGOBLIN



KRULL LA TORTOGA



POLLO ABISAL





MAHADI



ESPADÓN DE FUEGO INFERNAL



MORROBABOSO

SIDE SWIMMING

LEG GOES TO SIDE

160 FT LONG

TIP OF GREASY FUR

DORSAL HUMP

FRONT VIEW

LEG AND TO SIDE WHEN SWIMMING

100 FEET WIDE

FINS

BODY ENDS IN GREASY TAIL

RIDGES

2 TOES W/ NAILS

BEACHING, SPITTING, JUMP

THINGS REACH BACK AND PULL TO AID W/ SWIMMING AND MOVING

EXPOSED BONES AND STOMACH

TONGUE SLICK HUMP, SERIOUS?

TAIL OF SALIVA

MULTIPLE TONGUES THAT PULL CLOSER TOGETHER FORMING A BIG GRAB NET?

NO EYES

ANT SWIM

IS AS FAST AS FISH? PLAYS LIKE ATTACK?

CROKEN'TOECK

A detailed illustration of a Gargantuan (F) creature, a large, horned, and armored beast with a long, segmented tongue and multiple limbs. The creature has a yellowish-brown body with dark, scaly armor on its chest and limbs. It has large, curved horns and a long, segmented tongue. The creature is shown in a dynamic, crouching pose, with its front limbs raised and its back limbs spread wide. The illustration is done in a sketchy, hand-drawn style with bold black outlines and some color washes.





CHUKKA Y CLONK



MANÍACA MAGGIE



LULU



GORROS DEMENTES

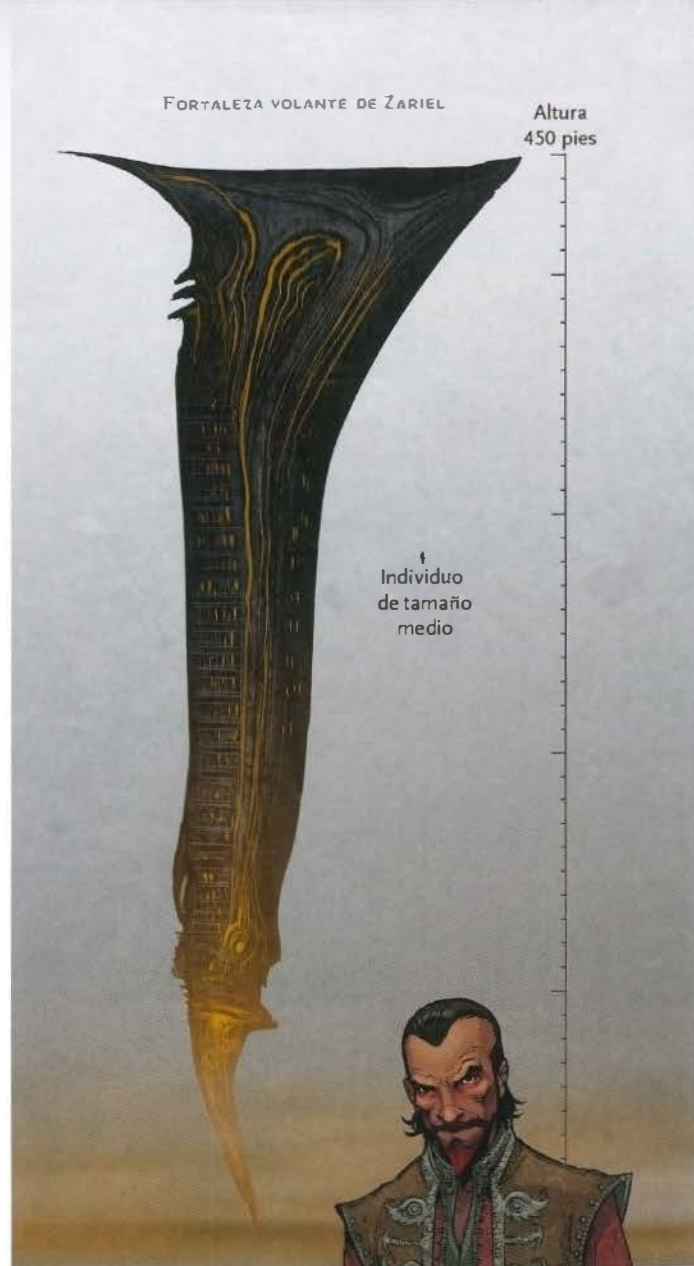
MARRENOLOTH NAVEGANDO POR EL RÍO ESTIGIO



FORTALEZA VOLANTE DE ZARIEL

Altura
450 pies

↑
Individuo
de tamaño
medio



TEAM
YEENOGHU

DEMONIOS DE
YEENOGHU

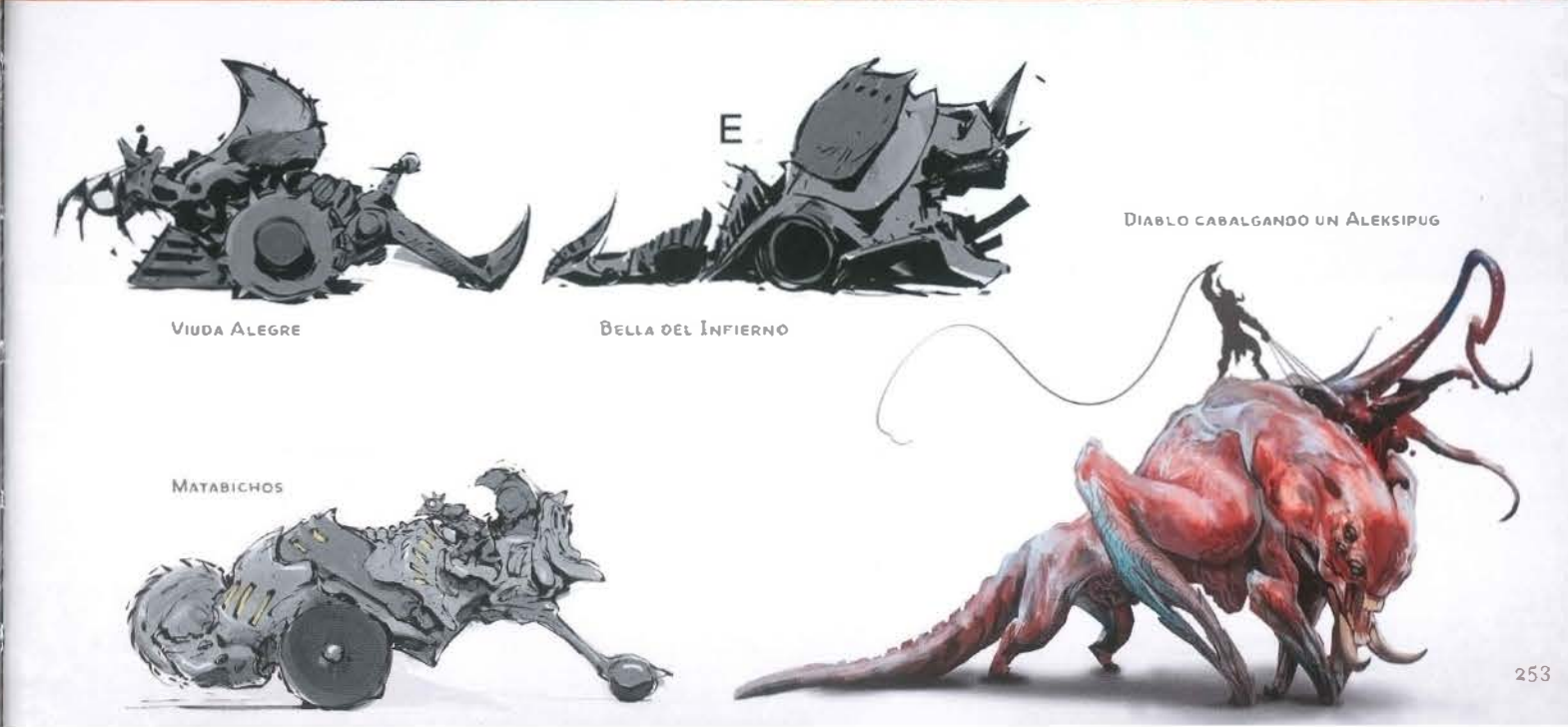
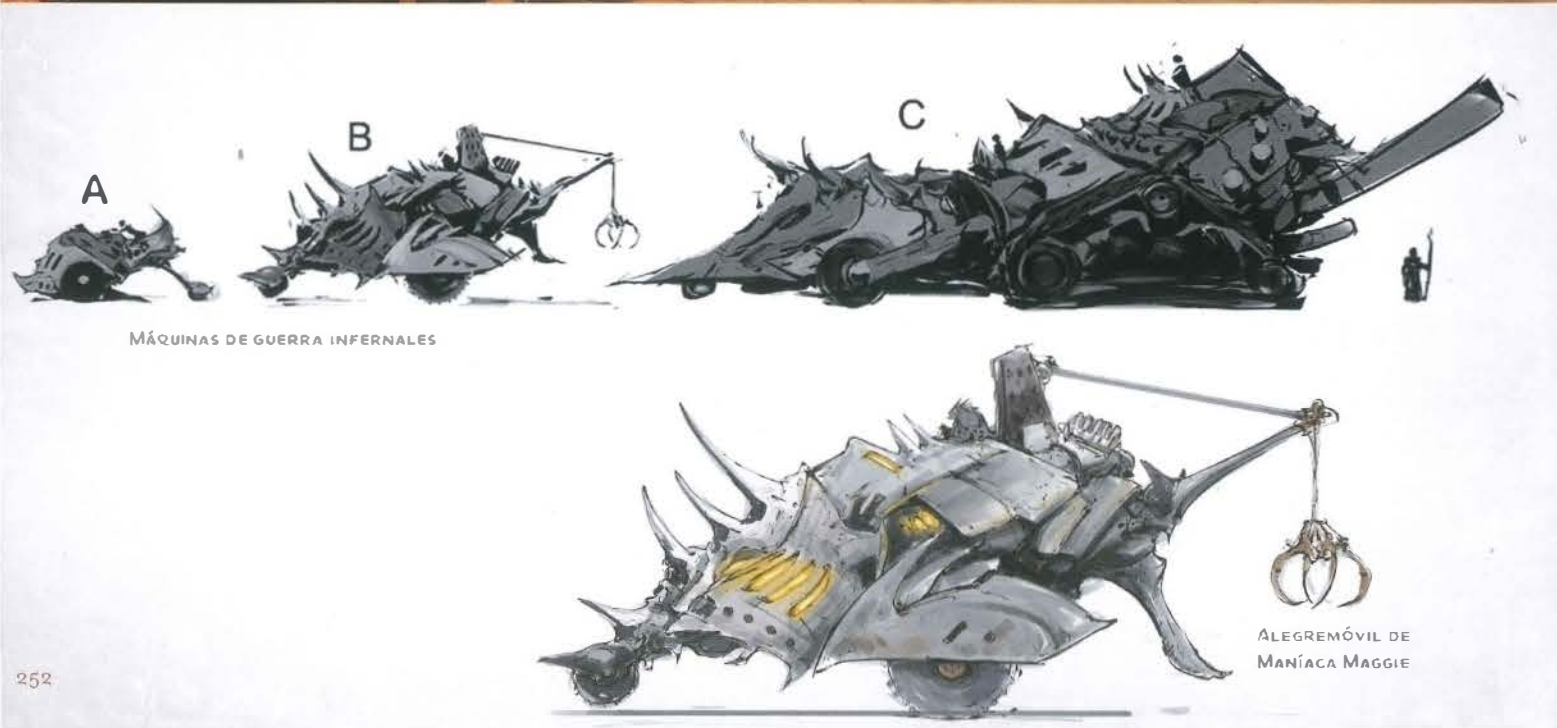


FALASTER FISK





ILUSTRASI: KENJI OKADA © 2014 KADOKAWA PUBLISHERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

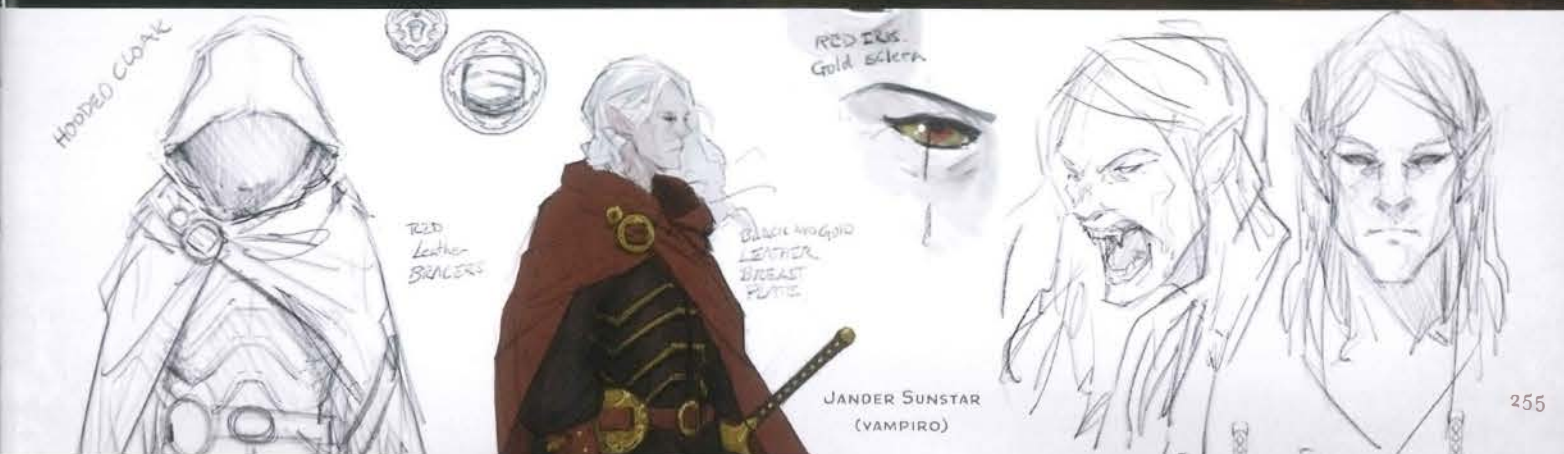




FORTALEZA EN AVERNO



THAVUS KREEG (AMNIZU)



APÉNDICE G: ESCRITURA INFERNAL

A ñ B b C c D d E e F f G g H h I i

A a B b C c D d E e F f G g H h I i

J j K k L l M m N n Ñ ñ O o P p Q q

J j K k L l M m N n Ñ ñ O o P p Q q

R r S s T t U u V v W w X x Y y Z z

R r S s T t U u V v W w X x Y y Z z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’
‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’

‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’
‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’ ‘ ’





ELTUREL

¡FORJA TU DESTINO CON FUEGO INFERNAL!

Bienvenido a Puerta de Baldur, una ciudad de ambición, corrupción y asesinatos. ¡Acabas de empezar tu carrera como aventurero y ya formas parte de una conspiración que abarca desde las sombras de Puerta de Baldur hasta el frente de la Guerra de la Sangre!

¿Tienes lo que hace falta para utilizar máquinas de guerra infernales y pactos perversos contra la archidiabla Zariel y sus legiones diabólicas? ¿Podrás hallar un camino seguro para volver a casa cuando te enfrentes con los infinitos males de los Nueve Infiernos?

Una aventura de **DUNGEONS & DRAGONS**
para personajes de niveles 1-13.

Utilízala con la quinta edición del
Player's Handbook, *Monster Manual*
y *Dungeon Master's Guide*.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



736225

DESCENSO A AVERNO
SKU : EEWCD12
EAN : 8435407629394