



ASESINATO EN PUERTA DE BALDUR

UNA AVENTURA PARA PERSONAJES DE PRIMER NIVEL

FORGOTTEN REALMS®



CREDITOS

Diseño

Matt Sernett, Steve Winter

Development and Editing

Greg Bilsland

Managing Editor

Kim Mohan

D&D Group Manager

Mike Mearls

D&D Producer

Greg Bilsland

Senior Creative Director

Jon Schindehette

Art Director

Kate Irwin

Cover and Interior Illustrations

Tyler Jacobson

Graphic Designer

Emi Tanji

Cartography

Jason A. Engle and Mike Schley

D&D Brand Team

Nathan Stewart, Liz Schuh, Laura Tommervik,

Shelly Mazzanoble, Chris Lindsay, Hilary Ross, John Feil

Publishing Production Manager

Angie Lokotz

Prepress Manager

Jefferson Dunlap

Imaging Technician

Carmen Cheung

Production Manager

Donna Woodcock

Organized Play

Chris Tulach

Traducción al español

Gumbo

Tel Arin

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

Published by Wizards of the Coast LLC. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

SUMARIO DE LA AVENTURA

Esta aventura es el prologo de la aventura **Asesinato en Puerta de Baldur**. Es una ampliación de la puesta en escena e introducción al escenario, de esta pequeña campaña. Es muy recomendable leer **Asesinato en Puerta de Baldur**, pues que el trasfondo que allí aparece le da sentido a este prologo.

Esta sesión de juego tiene un comienzo relajado, pero una vez que comienza la acción, los jugadores deben sentir como si las cosas estuvieran girando fuera de su control. La enorme multitud en el Amplio (el mayor espacio abierto en la ciudad y su único mercado al aire libre) va a reaccionar a un combate en medio de ella, surgiendo de esta manera y en función de la amenaza. Los ciudadanos y visitantes han llenado las calles alrededor del Amplio, y a medida que la gente empiece a empujarse intentando alejarse de los problemas, los más alejados del peligro querrán acercarse hacia ellos por curiosidad (consulte "Interpretando a la multitud", página 6). El escenario incluye los siguientes eventos.

Llegada a la Puerta de Baldur: los héroes vienen a la ciudad como visitantes, llegando durante la celebración del Día del Fundador.

1. ¡Ladrones!: los personajes llegan al Amplio y ven algunos carteristas que trabajan en la multitud mientras los líderes de la ciudad hacen sus discursos.

2. ¡Asesinos!: asesinos portando ballestas, que están al acecho en lo alto de los tejados de los edificios cercanos atacan a la multitud.

3. ¡Carniceros!: los asesinos con ballesta no trabajaban solos. Cuando la Guardia se mueve a los edificios para llegar a los asesinos, unos individuos en la multitud comienzan una masacre sin sentido.

4. ¡Asesinos!: todo el caos ha sido una tapadera para que Viegang pueda acercarse a Abdel. Los dos luchan entre sí mientras ciertas personas en la multitud se revelan como guardaespaldas de Viegang.

5. Transformación: una vez Abdel o Viegang está muerto, ningún aliado restante de Viegang pausa su asalto. Un silencio se apodera de la multitud cuando el último Bhaalspawn sufre por una terrible transformación y luego comienza a matar gente indiscriminadamente!

6. Invitaciones: una vez que la batalla ha terminado definitivamente, los héroes son elogiados por sus acciones y se les acercan tres individuos diferentes, cada uno representando a una importante persona (y facción) en la ciudad. El destino de Puerta de Baldur cuelga sobre cual invitación aceptarán los personajes.

PERSONAJES IMPORTANTES

Los siguientes personajes no jugadores (PNJs) aparecen en este escenario. La mayoría de estos individuos tienen un mero papel de figurante en este escenario, pero los detalles a continuación pueden informarte sobre su papel en los acontecimientos en caso de necesidad.



Gran Duque Dillard Portyr: Puerta de Baldur tiene cuatro líderes electos que actúan como duques vitalicios desde su fundación. Cada uno de estos duques solían tener el mismo poder para gobernar. Pero después de un intento de golpe de estado perpetrado por un duque llamado Valarken, la estructura de gobierno cambió. Un parlamento, formado en gran parte por la nobleza local, elige ahora a los duques, y el Gran Duque tiene el poder de romper los empates de votación.

Un superviviente del golpe de Estado, Dillard Portyr es un hombre bajo y corpulento de unos sesenta años. Su antaño negro cabello se ha vuelto gris y escaso, aunque suele llevar una peluca raída, más por hábito que por vanidad. A Portyr no le gustan los conflictos y procura evitarlos. Como líder, el Gran Duque Portyr es una veleta, girando siempre hacia donde sopla el viento.

Duque Abdel Adrian: no importa a quién se le pregunte en Puerta de Baldur, todos dirán que Abdel Adrian es el héroe más grande de la ciudad, sólo superado por Balduran el Valiente. Adrian fue criado en la biblioteca-fortaleza de Candelero por el mago Gorion, pero, como un de los hijos de Bhaal, fue arrastrado por una serie de mortíferos acontecimientos. Su notoriedad como un aventurero comenzó cuando salvó Puerta de Baldur de las maquinaciones del Trono de Hierro y



evitó una guerra con Amn y Aguas Profundas por matar a su medio hermano, Sarevok.

Después de eso, Abdel luchó muchas más batallas contra aquellos que utilizaban el poder de su sangre, causando la muerte de todos ellos. Los habitantes de Puerta de Baldur saben poco de estas aventuras, y pocos de los que hoy viven entienden realmente lo que significa que Abdel sea uno de los Engendros de Bhaal. Para todos es como si el dios del asesinato hubiera muerto hace tiempo y, si saben algo de su historia, creen que Abdel, un gran héroe de una inusualmente larga vida, se ha asegurado de Bhaal permanezca muerto.

Después de gozar de una vida contemplativa en Candelero durante un tiempo, Abdel finalmente se estableció en la ciudad que había sido su segundo hogar. Se unió al Puño Ardiente como mercenario, pero subió rápidamente a través de sus filas hasta ser comandante, sólo superado por el mariscal. Cuando el Gran Duque, que era un Puño Ardiente, murió en el golpe de Velarken, Adrian fue nombrado mariscal y elegido Duque.

Adrian tienen bastante más de un siglo de edad en el momento de esta aventura, pero está increíblemente bien conservado debido a la sangre divina de su padre. Parece tener unos sesenta años y su cuerpo conserva la fuerza de la juventud, de nuevo gracias a su herencia divina. Con casi



7 pies de altura (unos 2,10 m) Adrian se alza sobre muchos hombres. El encanecimiento de su cabello negro enmarca sus ojos implacables y su cara ligeramente arrugada.

Duque Torlin Escudoargénteo: líder de la casa nobiliaria más grande de la ciudad, sacerdote principal de su grandioso templo, el Duque Torlin Escudoargénteo ayudó a defender la ciudad contra el golpe de Valarken y a fundar el Parlamento de los Pares. Se ve a sí mismo como la encarnación de lo mejor de la Puerta de Baldur. Como tal, se esmera con su apariencia y arreglo personal para presentar un orgulloso ejemplo a seguir por otros. Como el sumo artífice del templo más rico de Puerta de Baldur, el de Gond, dios de la innovación y la tecnología, el duque Escudoargénteo se adorna ricamente con las excelentemente elaboradas maravillas tecnológicas de su dios. El Gondar cree firmemente en la justa recompensa por el trabajo, por lo que las muestras de riqueza son alentadas como prueba del favor de Gond. Ayuna durante largos períodos de tiempo y realiza estiramientos y ejercicios diarios, que le confieren una demacrada pero delgada apariencia. Su pelo negro se ha encanecido en las sienes y luce una barba entrecana bien recortada. Con la educación de un noble y el magistral control sobre su voz y su conducta fruto de toda una vida de sermones, Escudoargénteo es un diplomático natural y



un actor consumado. Sus planes reflejan un interés principal por Puerta de Baldur, incluso por encima de los intereses del templo de Gond. Escudoargénteo nunca buscó poder y prestigio dentro de la jerarquía del templo por el interés del mismo, el suyo propio o el del propio Gond, sino más bien como su mejor manera de servir a Puerta de Baldur. No ve ninguna hipocresía en esto. Para Escudoargénteo, los fines siempre justifican los medios.

Comandante Ulder Ravengard: Ulder Ravengard es la encarnación del militarismo; la única belleza que aprecia es la precisión y lo único que valora es la utilidad. Ravengard es la mano derecha del Duque Abdel Adrian, el segundo oficial de más alto rango en el Puño Ardiente y el Guardián de Roca del Wyrn. Es un hombre meticuloso que nunca olvida nada y tampoco perdona. Ravengard es imperturbable y lacónico por naturaleza, lento para hablar y decidir, excepto en la batalla. Pero una vez que toma una decisión, nunca da marcha atrás. Cree que el Puño Ardiente es la columna vertebral de la ciudad y la clave de su fortaleza y superioridad sobre sus competidores.

Rilsa Rael: Rael ocupa una alta posición en el Gremio, la organización criminal que controla la mayor parte de la actividad ilegal en Puerta de Baldur. Ella piensa que el Puño

Ardiente es cruel e indiferente y los nobles son hipócritas e interesados. Simpatiza y se identifica totalmente con los pobres de la Ciudad Inferior y culpa al Puño y la nobleza de las terribles condiciones que allí se dan. En sus propias palabras: “las personas necesitan al Gremio para protegerlos de la ciudad y de si mismos”. Cuando comienza la aventura, Rilsa ve el asesinato de Duque Adrian, un conocido simpatizante de los pobres, como un intento calculado de marginar aún más a la Ciudad Inferior.

Lenta Moore: Lenta Moore sirve como teniente la Guardia. Ella quería unirse al Puño, pero su anciano padre, un rico comerciante de la Ciudad Superior y miembro del Parlamento de los Pares, protesta ante la idea de su “ser enviado lejos y morir en alguna batalla desierto en Calimshán”. Moore fue Capitán de la Guardia, pero fue depuesta por el duque Escudoargénteo. Ahora manda a treinta escudos y tres sarmars. Tiene una reputación de ser un mortal espadachín que ha matado más de una vez en cumplimiento del deber.

Imbralym Skoond: este codicioso, amoral y joven asistente es gracioso, encantador y oscuramente atractivo. Fue maestro en el baile Athkatla hasta que descubrió su aptitud para las artes mágicas y comenzó a soñar con la inmensa riqueza que un mago exitoso podría amasar. Se marchó de casa para comenzar una nueva carrera como mago y en busca de un patrocinador adinerado entre las clases altas de Puerta de Baldur. Con su encanto, talento para la magia y una carencia total de escrúpulos, Imbralym rápidamente llamó la atención del duque Escudoargénteo como un peligro y entonces, cuando Skoond resultó susceptible de ser atraído, lo tomó como su subordinado. Escudoargénteo ha usado su influencia para que Skoond sea nombrado miembro del parlamento y el asistente ha sido su perro faldero desde entonces.

LLEGADA A PUERTA DE BALDUR

La aventura comienza con los PJs llegando al extremo norte de Puerta de Baldur, al distrito de la Puerta Negra de la Ciudad Inferior. Han llegado a la ciudad el Día del Fundador, la celebración en memoria de Balduran, fundador de la ciudad. Es también el único día del año en el cual nadie tiene que pagar los peajes de puertas habituales para el paso (aunque los comerciantes deben seguir pagando los impuestos sobre los bienes), por lo que han acudido personas desde las comunidades pequeñas del norte y sur de la ciudad para la celebración, aprovechando la oportunidad de visitar la ciudad de forma gratuita.

Si consideras que dispones de tiempo tiempo, puedes interpretar la interacción de los PJs a medida que buscan un lugar para dejar sus caballos (que no están permitidos en la ciudad) y chocan con los pastores, comerciantes y viajeros que esperan la entrada a través de la Puerta del Dragón Negro.

Lee o parafrasea lo siguiente:

Habéis llegado a la Puerta de Baldur por un trabajo como guardias para una caravana de bienes que se dirige hacia el sur por tierra desde la ciudad. pero que habéis llegado unos días antes de que lleguen las mercancías de Aguas Profundas. Ahora tenéis tiempo de sobra y una ciudad entera para explorar.

A pocos kilómetros de la Puerta de Baldur, un pastor bizzo ha tratado de convenceros de dejar vuestros caballos con él en lugar de dejarlos a las afueras de la ciudad. Ahora estáis deseando haberle escuchado. Encontrasteis un lugar para los caballos, pero el precio que estáis pagando para mantenerlos allí es indignante y abusivo.

Debido a que es Día de los Fundadores, no tenéis que pagar el habitual peaje para entrar en la ciudad, pero eso es poco consuelo para las altas tasas de entrada de productos que crean las multitudes.

Habéis estado esperando en la cola una hora, cuando finalmente dejáis atrás el hedor y el ruido de la Ciudad Inferior y pasáis a través de la primera parte de la Puerta del Dragón Negro. En el patio embarrado entre puertas, el traqueteo de herrería, el hedor de las bestias, y los ladridos de los perros se desvanecen un poco. Observándoos torvamente hacia abajo desde la segunda puerta se encuentra la escultura que da a esta puerta su nombre: un talla de piedra de la cabeza de un dragón negro con la boca abierta, que dicen que mágico y puede arrojar ácido en tiempos de asedio.

Conforme pasáis por debajo del dragón, unos guardias vestidos con negras libreas y cascos negros con rayas rojas en negrilla os señalan con el dedo y os indican una hilera de raspadores de botas de hierro fijados a los adoquines de la pared. Una vez que habéis limpiado la mayor parte de la barro, otro guardia asiente y os hace pasar para dejar espacio para el siguiente grupo.

En la Ciudad Superior, os impresionan sus muchos contrastes. Las amplias y fangosas calles de la barriada en ruinas del exterior han sido sustituidos por estrechas y empedradas calles, edificios regulares de sólido granito, decorado con puertas y contraventanas de color rojo, azul, y verde. Plantas florecientes caen de las macetas de las ventanas y el aire es más dulce. Ha desaparecido el bullicio de la Ciudad Inferior y el parloteo excitado de la multitud se ha tornado en un respetuoso murmullo mientras se todos mueven hacia El Amplio, la gran plaza del mercado de la ciudad.

CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA

El Amplio funciona como único mercado abierto de la ciudad, y las leyes prohíben la venta callejera en otros lugares. Por la multitud atraída por los discursos y celebraciones del Día del Fundador, los puestos de los comerciantes se amontonan en la zona y hay comerciantes con productos de todas partes. El estrado para oradores se ha erigido a la sombra de los edificios del lado este del mercado.

Cuando los personajes llegan, toda la zona está abarrotada de gente. Funcionarios de la ciudad merodean alrededor de la parte posterior del estrado, fuera de la vista del público gracias a una brillante cortina. Miembros de la Guardia vigilan delante y detrás del escenario y la gente en general se sitúa a unos 5 pies del escenario.

Doce soldados de la Guardia del más bajo rango miembros, o “escudos” vigilan el escenario, y otras parejas de escudos rodean la inmensidad del Amplio, aproximadamente a 50 pies de distancia. Ninguno de ellos se espera tener problemas (y no deberían participar en combate).

EL AMADO EXPLORADOR

En medio del Amplio se encuentra una estatua de 15 pies de altura de un poderoso guerrero en armadura de placas. Lejos de ser la típica efigie de un guardián sombrío, este guerrero sonríe con entusiasmo y acuna un hámster en sus manos. La estatua fue erigida hace unos 70 años por un excéntrico mercader de textiles llamado Orbur Lewel (ya fallecido). Según la leyenda, el hombre es Minsc, un obtuso pero valiente explorador de Rashemen que salvó la vida de Lewel de algún peligro olvidado, y el hámster es Boo, una mascota que Minsc cree que es un “hámster enano gigante del espacio”.

Esta peculiar estatua es un punto de referencia y de encuentro en el siempre cambiante mar de los puestos del mercado, tanto porque es fácil de detectar y como porque Puerta de Baldur ama a sus personajes peculiares. Se puede subir con un CD 10 Fuerza (Acrobacias), consiguiendo la desaprobación de los espectadores. Estar en la cima de la estatua no le daría al PJ una mayor probabilidad de golpear a un objetivo en la multitud, pero la estatua proporciona un punto de vista ventajoso para ver las cosas que suceden en la distancia.

PUESTOS DEL MERCADO

Una amplia gama de productos se llena la plaza del Amplio. Cuando los personajes están de compras o estrellándose a través de ellos, considerar los siguientes contenidos, además de cualquier norma equipos que podrían comprar.

- ♦ Scrimshaw del Valle del Viento Helado (pequeña escultura de 8 pp a 2 po; daga con empuñadura de scrimshaw 3 pp).
- ♦ Cerveza de contrabando Arenas Doradas de Calimshán (básico, oro, o naranja: jarra 5 pp; barrica 2 po, 5 pp).
- ♦ Pescado (por libra: salmón 5 po; anguila: 1 po; cangrejo: 3 po; sepia: 3 po)
- ♦ Aves exóticas (loros de Khult: 30 po; tucán del otro lado del Mar de las Espadas: 40 po; pavo real de Durpar: 50 po)
- ♦ Sedas y vajilla de KaraTur (seda por yarda cuadrada de 20 a 40 po; vajilla por pieza 5 pp a 20 po)
- ♦ Calzado de cuero fino (botas bajas: 4 po; botas de montar: 7 po; sandalias: 2 po; zapatillas: 2 po)
- ♦ Conserva de frutas del Mar de las Estrellas Fugaces (por libra: Aceitunas: 3 po; Pasas: 5 pp; higos negros: 20 po; limones: 15 po)
- ♦ Fideos de KaraTur (seco por libra, 15 po cada uno: udon, soba, Shou Lung de habas, ramen).

INTERPRETANDO LA MULTITUD

Durante los acontecimientos de esta aventura, los peligros surgirán aquí y allá, y grupos de gente se empujarán unos contra otros. La multitud actuará como un amasijo de cuerpos aprisionados. Una batalla cuerpo a cuerpo provocará un espacio libre alrededor los combatientes, mientras la multitud intenta mantenerse alejada de alcance de las armas, pero el movimiento fuera de éstos espacios implicará buscar una salida de la turba.

- ♦ Los ataques de área y sus efectos supondrán un impacto automático sobre las personas de la multitud. Tendrán 1 punto de golpe.
- ♦ Si alguien se encuentra dentro de la multitud y es atacado a distancia tendrá cobertura (tres cuartas partes). Una ataque a distancia fallido golpea a una de las personas presentes en la multitud.
- ♦ La multitud se considera terreno difícil. Antes de avanzar, un PJ puede tratar de despejar el camino con una prueba de Fuerza (Atletismo) o Carisma (Persuasión) CD 10. Si tiene éxito, la multitud no se considera terreno difícil para ese movimiento. Si la tirada falla por 5 o más, el PJ será tumbado.
- ♦ Cualquier PJ derribado sufre al final de su turno 2 puntos de daño.

EVENTOS OPCIONALES

A medida que los PJs se enzarzan con los enemigos en el Amplio, todo tipo de cosas están sucediendo en la multitud a su alrededor. Puedes usar las ideas descritas a continuación o improvisar para complicar los encuentros de combate. Por ejemplo, podrías escoger dos eventos al inicio del encuentro y tirar iniciativa para cada uno de ellos, describiéndolos conforme los Pjs vayan actuando. O puede seleccionar al azar un PJ y describirle el evento como algo que sólo él puede percibir en el fragor de la batalla.

- ♦ Un pícaro mediano se está aprovechando de comerciante distraído para llenar sus bolsillos con joyas de su puesto de venta.
- ♦ Una noble señora está diciendo a gritos que le dará diez piezas de oro al el que le traiga de vuelta a su gato. Justo en ese momento un animal de pelo largo, gris atigrado pasa por delante de un PJ (es un perro callejero, el gato está acurrucado bajo un puesto cerca la dama).
- ♦ Una niña que llora ha sido separada de su frenética madre que está tratando de mantenerse firme en contra de la creciente multitud y no deja de llamarla (“¡Elspl!”). Si un PJ participa en este suceso, alguien de la multitud golpeará sin querer a la niña derribándola.
- ♦ El puesto de un mercader lámparas de aceite y linternas encendidas es derribado. El puesto y dos transeúntes se incendian. Si no se les ayuda (Destreza CD 10), los transeúntes morirán después de 1 asalto. Al final de cada asalto, a menos que se sofoque el fuego, que se extenderá a cualquier puestos en un radio de 10 pies y un espectador adicional empezará a arder.

♦ Un anciano se derrumba y parece estar sufriendo algún tipo de episodio de ansiedad. Comienza a balbucear y es incapaz de moverse salvo que se le aplique una curación. Sin ayuda, morirá después de 3 asaltos.

♦ Un noble se abre camino a base de que su guardia personal apuñale a cualquier persona que impida el paso, pero muchos no pueden evitar estar en su camino.

♦ Un enano cae al lado de un pesebre y mientras intenta ponerse en pie, alguien utiliza su espalda como un escalón para saltar por encima del puesto y llegar a un lugar despejado en el Amplio. Otra persona que ve esto vuelve a saltar sobre el enano antes de que pueda ponerse de pie. Si alguien no interviene, el enano acabará pisoteado y aplastado sobre los adoquines en 1d4 asaltos.

♦ Una multitud surge a través de un puesto, esparciendo su contenido por todas partes. Una mujer joven en medio de la grupo se enreda en una bobina de cuerda fina que cae alrededor de su cuello y los hombros. Alguien pisa el extremo de la cuerda, apretando más y más la soga. Ella trata de tirar de la cuerda, pero el movimiento en la multitud la sacude de nuevo. Un PJ cercano puede tratar de evitar que sea estrangulada cortando el cable (Destreza CD 10) o agarrándola y tirando para liberarla (CD 10 Fuerza).

1. LADRONES!

Lee o parafrasea lo siguiente:

Reina en la ciudad un estado de ánimo festivo que ni la continua llovizna puede frenar. Un mar de toldos de tonos brillantes se extiende por toda la gran plaza de la ciudad, y la gente de todos los estratos de la sociedad y de todas las profesiones se mueven entre los puestos de venta de los comerciantes.

En el lado oriental detectáis un escenario recién construido con una cortina de color blanco brillante adornada con la heráldica de la ciudad, un barco sobre un mar en calma. Vigilados por miembros de la Guardia, individuos bien vestidos y otros vestidos con bandas se encuentran detrás del escenario, al parecer a la espera de que suene el reloj de la Alta Casa de las Maravillas, el famoso templo de Gond.

Parece que hay tiempo antes de que comience oficialmente el festival, y podéis curiosear entre las mercancías exóticas que provienen de todas las esquinas de Faerûn.

Siéntete libre de rolear con los PJs las compras en todo el Amplio. Pueden comprar cualquier producto o equipo no mágico (con excepción de animales más grandes que un gato, que están prohibidos dentro de las murallas de la ciudad).

Personas importantes: algunos de los personajes más significativos de Puerta de Baldur se encuentran dispersos por la plaza, incluyendo a las siguientes personas. Tres miembros del Consejo de los Cuatro, los Duques vitalicios de la ciudad, están aquí para dar discursos.

El Mariscal Ulder Ravengard ha llegado a las festividades junto con algunos otros miembros del Puño Ardiente. Ninguno de ellos lleva su uniforme habitual, armas o armadura, después de haber entrado en la Ciudad Superior como civiles. La compañía de mercenarios del Puño Ardiente está contratada como ejército y la guardia de la ciudad, pero

no tiene jurisdicción en la Ciudad Superior, donde vive la nobleza.

Los soldados de la Guardia en la zona son dirigidos por Lenta Moore, que fue degradada recientemente por el Duque Escudoargénteo por “falta de respeto y negligencia en el deber” (no aceptar un soborno de un noble). Su nuevo cargo es dirigir a los guardias de la Puerta del Dragón Negro, pero ella aún retiene el derecho a custodiar el Amplio durante el Día del Fundador. Ella está deseosa de mostrar su valía a los duques y reivindicarse. Desafortunadamente para ella, este afán la lleva a tomar una decisión imprudente cuando se produce el **evento 2**, ordenando a todos los guardias que se sitúen en los tejados de los edificios de la plaza. No podrán entonces comunicarse entre ellos y la batalla transcurrirá sin su ayuda. En algún momento, mientras que los PJs curiosean, uno de ellos se ve implicado en una discusión.

Lee o parafrasea, dirigiéndote a uno de los PJs:

De repente, un grito rompe el estado de ánimo feliz. Un comerciante barbudo agarra tu hombro. “Es la segunda vez que pisa mi capa, señor”, te grita. “O lo estás haciendo a propósito, o eres el patán más torpe que he visto en mi vida!”.

Esta discusión provocada es una operación deliberada del Gremio, llevada a cabo por dos de sus matones. El comerciante barbudo intenta alargar la discusión tanto como sea posible, respondiendo al PJ de manera insultante.

“¡Este manto es de seda fina y mira cómo lo has deshilachado! Espero que me compenses el coste”.

Los gritos y los insultos continúan mientras el hombre de la barba parece cada vez más indignado y propenso a la violencia. A pesar de los esfuerzos de los PJs, el hombre parece no atender a razones.

Permite que los jugadores se involucren en la discusión si quieren. En algún momento, si un PJ tiene éxito en una prueba de Sabiduría CD 15 (Percepción) ve a uno de los dos rateros robando una bolsa de monedas de alguien que está viendo la discusión. Una rápida mirada alrededor revela al otro. Si nadie ve a los rateros, cada PJ es un objetivo a su vez hasta que alguien se da cuenta: haz que los ladrones realicen controles de Destreza contra la Sabiduría de los personajes. Si los héroes todavía no se dan cuenta, los ladrones escapan con el dinero de los personajes, después de lo cual el hombre que discute se enzarza en una pelea con otro compinche y finalmente todos se escabullen entre la multitud.

Si se enfrentan en el acto, los ladrones intentan cubrirle las espaldas. Los hombres discutiendo empiezan a pelear y tratar de ponerse en el camino de los perseguidores. Si todo lo demás falla, los ladrones lanzan las monedas robadas al aire detrás de sí mismos para apiñar a la multitud. Puedes manejar esta escena con tiradas de CD 12 para capturar a los culpables (Destreza a colarse entre la multitud, o Carisma para intimidar a la multitud para que se aparten). Si los personajes tienen éxito en cuatro de estos controles, pueden atrapar a los ladrones (sus cómplices hace mucho

tiempo han desaparecido en la multitud). Un ladrón tiene 1d4 + 1 monederos en él, cada uno contienen 20 po.

Los ladrones intentarán escapar si son capturados, pero no atacarán. Un miembro de la Guardia se acercará entonces, detendrá al ladrón y allí mismo le cortará un dedo de la mano, para después escoltarlo fuera de la Ciudad Alta. La poca gente que recupere su dinero recompensará a los PJs con 4 pp a cada uno.

AVANZAR

En cuanto esta escena acabe, pasa inmediatamente al evento 2.

2. ASESINOS!

Lee o parafrasea lo siguiente:

Alguien que lleva una banda de aspecto oficial empieza a hablar en el escenario, pero el ruido de la multitud hace que sea imposible de entender lo que está diciendo.

Poco después, se hace evidente que el individuo estaba haciendo una presentación. La multitud estalla en vítores cuando un anciano de aspecto sorprendentemente fuerte se planta en la parte delantera de la plataforma. Los vítores, aplausos y lanzamiento de sombreros al aire prosiguen durante un minuto sin señal alguna de que decaiga el entusiasmo. Una persona a tu lado, observando tu mirada de perplejidad, te grita en el oído que se trata del Duque Abdel Adrian, como si con eso lo explicara todo.

Cuando el hombre del podio da señales de que está listo para charla, la multitud obedientemente guarda silencio embelesado a todos excepto a una persona que grita, “¡Te queremos, Abdel!” El hombre en el estrado responde, “Yo también te quiero, Puerta de Baldur,” y el público rompe a gritar y animar aún más fuerte que antes.

Con un nuevo aspaviento el orador atrae de nuevo la atención de la multitud. Durante varios minutos elogia al civismo de Balduran, el fundador de Puerta de Baldur, y expone sobre las virtudes de vivir en comunidad y poéticas reflexiones sobre el futuro.

Entonces de repente, el discurso de Duque se apaga y empieza a mirar a su alrededor entre la multitud. Parece no está mirando a nadie en particular. En realidad, parece estar tratando de buscar a alguien entre la gente. Un murmullo preocupado comienza a surgir de la multitud y por encima de todo alguien grita: “¡Hey! ¡Mirad allí arriba, en la ventana!”

Sin saber a qué ventana mirar, exploráis rápidamente los edificios más cercanos y entre los espectadores asomados a los pisos podéis ver a varias personas armadas con ballestas. Entonces disparan.

Haz un ataque para cada uno de los seis ballesteros asesinos (**matones**). Uno se dirige a un personaje jugador aleatorio, tres apuntan y eliminan a miembros al azar de la multitud, otro apunta a un miembro de la Guardia y otro al duque Abdel Adrian.

Después de que la violencia se desata, los jugadores tiran iniciativa. Debes tirar iniciativa para los matones. Otros

individuos de la escena actúan de forma preestablecida de acuerdo con sus iniciativas, que se enumeran a continuación. Las siguientes secciones proporcionar descripciones de los individuos y grupos de todo el Amplio y lo hacen después de que comience el ataque.

Matones: están a 60 pies de distancia del estrado y a 30 metros de altura. Disparan contra la multitud, los miembros de la Guardia y cualquier PJ que intente acercarse a ellos.

PJs: los aventureros son libres de hacer lo que deseen. Un personaje puede entrar en un edificio de cualquier espacio adyacente (entrando a través de una ventana o utilizando una puerta). Subir hasta el tercer piso de los edificios donde están los matones requiere moverse 60 pies. Trepar por la parte exterior del edificio requiere una prueba de Fuerza CD 15 (Atletismo), y un ascenso a 25 pies hasta la ventana. Los matones de las ventanas tienen $\frac{1}{2}$ de cobertura frente a ataques a distancia.

Duque Abdel Adrian (Iniciativa 20): instigado por la sensación de que algo raro está pasando, el duque se encuentra en el escenario y escruta a la multitud. Dado que es considerado como un líder nato, el hecho de que no tome el mando de la situación intensifica el pánico de la multitud. Los personajes que traten de llegar hasta él verán que está inmóvil y buscando algo desapasionadamente entre la multitud.

Duque Torlin Escudoargénteo (Iniciativa 15): Escudoargénteo se aleja del escenario y se queda al margen el tiempo suficiente para ver a algunos de los progresos de los Pjs. Después le susurra algo a Imbralym Skoond, para luego marcharse. Un personaje que esté cerca de los edificios al norte del escenario se dará cuenta esta interacción. Skoond luego permanece al margen y observa, pero no se involucrará en la acción.

Lenta Moore y la Guardia (Iniciativa 10): los Miembros de la Guardia esperan las orden de Moore. Ella ordena que suban a los edificios alrededor de la plaza, detengan a los tiradores y busquen otros posibles asesinos. Moore se encuentra en uno de los edificios cercanos con ellos. Esto elimina a la Guardia del resto del encuentro, excepto si todavía quedan matones en los edificios al comienzo del evento 3; la Guardia los matará al principio del evento 4.

Cuando la Vigilante Lenta Moore ordena a la Guardia entrar los edificios, Ulder Ravengard alzará sus manos con disgusto. A continuación, intenta llamar la atención de Abdel poniéndose de pie sobre unas cajas. Como duque y oficial al mando del Puño Ardiente, Abdel tiene la autoridad para ordenar la implicación de Ravengard, pero Abdel no emite tal orden, a pesar de que ve perfectamente a Ravengard.

Oficiales de la Ciudad (iniciativa 5): Al final de la primera ronda de combate, los oficiales que están en el estrado huyen con su guardia personal a los callejones entre los edificios, dejando la escena.

AVANZAR

Después de tres rondas (o cuando el último balletero caiga), pasa inmediatamente al evento 3.

3. CARNICEROS!

Lee o parafrasea lo siguiente:

Gritos de horror atraviesan el clamor de la multitud asustada. Echando un vistazo a vuestro alrededor veis pequeños claros que se abren conforme las personas luchan por distanciarse de las escenas de masacre. Guerreros armados están apuñalando a las personas indiscriminadamente.

Tira iniciativa para los carniceros e incorpóralos al orden de iniciativa. Utiliza dos “**matones duros**”. A no ser que los detengan los PJs, cada uno de los carniceros agarra a una persona de la multitud cada ronda y la mata. Puedes usar las reglas de moverse entre la multitud para que los PJs lleguen hasta ellos.

AVANZAR

Después de tres rondas (o cuando el último carnicero caiga), pasa inmediatamente al evento 4.

4. ASESINOS!

Lee o parafrasea lo siguiente:

Una figura envuelta en oscuros ropajes salta de repente al escenario cerca del duque Abdel Adrian. Dos rufianes amenazantes se sitúan a ambos lados del escenario. Podéis oír que el encapuchado dice, “¡Es hora de que terminemos esto!” Adrian asiente y ambos desenvainan sus espadas.

Tira iniciativa para **Viekang** y pon a **Abdel Adrian** en el mismo número de iniciativa. Los dos se concentran en la lucha, pero los personajes podrían ayudar a Adrian atacando Viekang. Entrar en combate cuerpo a cuerpo con Viekang, sin embargo, requiere de derrotar o conseguir aludir a sus guardias (dos **matones duros**). Los guardias bloquean cualquier persona que intente interferir en la batalla entre los dos Engendros, aunque si los suficientes de los aventureros cargan contra el escenario al mismo tiempo, podrían ayudar a Abdel.

Cuando Adrian y Viekang se ataquen, tira ambos ataques simultáneamente. Para acelerar las cosas, en cualquier ronda que fallen se interpretará que ambos aciertan el ataque.

Los personajes pueden incapacitar Viekang pero no matarlo mientras Adrian aún viva. En este caso, haz que los miembros de la Guardia reaparezcan y abatan a Viekang mientras que el Duque Adrian, dándose cuenta demasiado tarde de lo que podría estar en juego, grita para que se detengan.

AVANZAR

Cuando cualquiera de los dos, Viekang o Abdel, se reduce a 0 puntos o menos, inmediatamente comienza el evento 5.

5. TRANSFORMACIÓN

Lee o parafrasea lo siguiente:

Se hace un silencio horrorizado en la multitud cuando cae abatido uno de los contendientes. El sobreviviente emite entonces un aullido sobrenatural de angustia. Su cuerpo empieza a mutar entre horribles sonidos de huesos rotos, carne despegándose e incluso chillidos de la armadura de metal al deformarse, mientras el cuerpo del vencedor se convierte en una burla grotesca de un musculoso ser humano. Lo que surge ha dejado de ser un hombre. Abre sus ojos ensangrentados, mira fijamente hacia vosotros y notáis que en él anida la locura y la sed de sangre. Un horrendo rugido provoca que rocíe el suelo con su saliva.

El superviviente se ha transformado en un **Engendro Asesino de Bhaal**, una sangrienta criatura, parecida a un ghoul, de gran fuerza. El Engendro es un tipo de avatar de Bhaal, pero debido a que el dios no ha reconstruido totalmente su conciencia en el mundo, se encuentra todavía bastante débil. El **Engendro Asesino de Bhaal** arremete contra los ciudadanos mas cercanos a él, y comienza a arrasar todo a su paso. Si los PJs no interceptan al Engendro, este es finalmente vencido por los soldados de la Guardia.

6. INVITACIONES

Lee o parafrasea lo siguiente:

El silencio que sigue a la extraña y mística explosión es rota por los lamentos de los caídos. A medida que la gente se levanta, la Guardia intenta restaurar el orden, acordonando los cuerpos de los muertos y pidiendo a los ciudadanos ayuda para atender a los heridos. Muchos en la multitud se quitan sus sombreros o se inclinan ante vosotros mientras intentan hacer lo que la Guardia solicita.

Si el duque Abdel Adrian esta todavía con vida, en este momento sucumbe finalmente, mortalmente herido por las heridas envenenadas infringidas por Viekang. Los clérigos de Gong han huido de la escena, y la vida de Adrian se desvanece antes de cualquier cura pueda ser aplicada.

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

Los tres antagonistas principales de la aventura, Torlin Escudoárgenteo, Ulder Ravengard y Rilsa Rael, ven en los aventureros a un grupo ambiciosos buscavidas que podrían ser útiles en los retorcidos juegos de poder en Puerta de Baldur. Los tres se dedican a intentar reclutar a los PJs. Interpreta las tres invitaciones de más abajo, y deja a los jugadores decidir a con quién de los tres quieren reunirse.

LA INVITACIÓN DE ESCUDOARGÉNTEO

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

Cuando Skoond le susurre al personaje, lee:

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

LA INVITACIÓN DE RAVENGARD

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

Cuando se dirige a los héroes, lee:

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

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

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

LA INVITACIÓN DE RAELE

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

Cuando el aventurero se acerque, lee:

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

El individuo se introduce entre la multitud y rápidamente lo perdéis de vista.

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

¿CONCLUSIÓN?

Al finalizar la sesión, recompensa con 100 PX a cada personaje.