



ASESINATO EN PUERTA DE BALDUR™

SUPLEMENTO DE EVENTOS

ED GREENWOOD □ MATT SERNETT □ ALEXANDER WINTER □ STEVE WINTER

CRÉDITOS

Diseño

Matt Sernett, Steve Winter

Edición

Dawn J. Geluso

Editor de Dirección

Kim Mohan

Director de Grupo de D&D

Mike Mearls

Productor de D&D

Greg Billsland

Director Creativo Senior

Jon Schindehette

Director de Arte

Mari Kolkowsky

Ilustraciones Interiores

Tyler Jacobson

Equipo de Marca D&D

**Nathan Stewart, Liz Schuh, Laura Tommervik,
Shelly Mazzanoble, Chris Lindsay, Hilary Ross**

Manager de Producción de Publicación

Angie Lokotz

Juego Organizado

Chris Tulach

D&D, Forgotten Realms, Wizards of the Coast, *Murder in Baldur's Gate*, 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.

©2013 Wizards of the Coast LLC.

300A4537000001 EN

EVENTOS EXTRA

Puedes usar los siguientes eventos para complementar la versión impresa de la aventura *Asesinato en Puerta de Baldur™*; dando a los personajes más oportunidades para influenciar la acción según la ciudad se desliza cada vez más cerca de la catástrofe.

La severidad de estos eventos, considerados junto con el ritmo de la escalada de las tácticas cada vez más violentas de los antagonistas, sugiere un buen momento para jugar muchos de ellos.

“Cuando los Animales Atacan”, “Colocando Evidencias,” y “Problemas Legales” encajan bastante bien como un acto separado entre los actos 4 y 5. (necesitan ser colocados tras el Acto 5 ya que cada uno de ellos dependen de eventos que han ocurrido durante esa fase.)

De forma parecida, “Hundiendo la Flota,” “Infiltración,” y “Exilio” podría ser un nuevo acto entre los actos 9 y 10.

“Tejas Sueltas” es un comodín que puedes colocar cuando le desees.

Cuando los Animales Atacan

Para intimidar a los residentes de la Ciudad Inferior y perjudicar al comercio nocturno, Rael organiza que grupos de ratas salgan de las bodegas y los callejones y pasen a las calles. Al principio, los ciudadanos consideran estos incidentes como el resultado de lluvias fuertes y de la reciente huelga de limpieza (acto 4). Pero tras la segunda plaga de invasión de ratas, la mayor parte de la gente asumirá que alguna mente melvada esta dirigiendo a las criaturas.

Los testigos describirán básicamente la misma situación. Estaban caminando en grupo tras la caída del sol detrás de un chico o chica de la lámpara cuando este o esta comenzaron repentinamente a gritar y dar manotazos contra sus piernas y pateando el suelo. El chico de la lámpara o bien dejó caer la lámpara o bien comenzó a correr lleno de terror, dejando a sus clientes en la oscuridad. Luego, unas sabandijas atacaron al grupo, arañándolos y mordiendo los, y las víctimas corrieron por sus vidas o buscando cualquier refugio que pudieran encontrar.

Para combatir a las ratas, el Puño Ardiente añade **sabuesos de caza** durante sus patrullas nocturnas. Los perros, normalmente ilegales dentro de la ciudad, han sido traídos de hogares de Extramuros o de las perreras de caza de los patricios. La decisión se la arregla para enfadar simultáneamente a residentes de Extramuros, patricios y residentes de la Ciudad Inferior; los cuales no pueden dormir por los ladridos de los perros.



Para empeorar las cosas, la patrullas rara vez son selectivas, y algunos perros mueren por infección de las mordeduras de ratas.

Un hombre rata pagado por la cofradía está en realidad dirigiendo las plagas de **ratas**. El hombre rata, un mediano llamado **Thurgo Songbuckle**, es nuevo en Puerta de Baldur y se ha reunido recientemente con Rael. No tiene ningún aprecio particular hacia las ratas y puede dirigirlas desde lejos o en mitad de una peléa. Si es muerto o capturado, los ataques cesan.

Si los necesitan, hay bloques de estadísticas para los sabuesos de caza, las ratas y Thurgo Songbuckle al final de este suplemento.

MANTENIENDO EL REGISTRO

Rael gana un rango en la senda del favor de Bhaal si los personajes fallan en capturar o acabar con Thurgo Songbuckle.

Plantando Evidencias

Si los personajes realizaron bien su taréa “Ravengard para Duque” durante el acto 4, el marisal los invitará a su oficina en la Torre Marítima de Balduran.

Irá directamente al asunto.

Lee:

“Si quereis aplastar a los malvados, os puedo colocar en el mejor lugar; y proporcionaros las mejores armas. Esto es, al mal no hay que combatirlo con el mal, pero fuego debe ser luchado con fuego.

“El Consejo es demasiado tímido como para manejar al Puñó Ardiente. Podríamos haber escurrido el agua sucia de la ciudad hace mucho tiempo si nos hubieran dejado darle un buen apretón.

Se donde se esconden los problemas, quien los fomenta y quien se aprovecha de ellos. Pero la Cofradía ha comprado a los jueces de la Puerta, por lo que la Justicia siempre pierde en los juzgados.”

“Pero sus malvadas intrigas están a punto de terminar, sin embargo, si sale a la luz alguna “evidencia” bien colocada. Creo que vosotros podeis hacer que eso suceda.

¿Me entendéis?”

Si los personajes indican que entienden y que no tienen objeciones a plantar una evidencia, Ravengard chasquea los dedos. Un asistente dará un paso adelante y le entregará un hatillo al personaje que haya intervenido más en la conversación o que parezca estar liderando el grupo.

En el hatillo hay una daga manchada de sangre, una adornada pipar de fumar, y el tercio superior de un bastón de caminar roto. El nombre del patriarca “Ariax Rillyn” ha sido grabado en la pipa. Según Ravengard, Rillyn preside en tribunales sobre agentes de la Cofradía

y dicata sentencia a su favor. La pipa apesta a la altamente ilegal y enormemente adictiva flor de luna sable. El puño del bastón de caminar y el pomo de la daga portan el escudo familiar de la familia Rillyn (un árbol seco dentro de un triángulo).

Ravengard les hablará a los héroes acerca de las criptas familiares de la familia Szarr localizadas en la pared de los acantilados por debajo del distrito de la Cuesta. El mariscal del ordenará circunspecto que plantes estos tres objetos en la cripta esa misma noche y que le dejen el resto a él..

Si los personajes le preguntan acerca de la persona a la cual están incriminando, Ravengard les asegurará que Rillyn ha

Cometido peores crímenes de lo que esta evidencia le va a incriminar.

No Aceptan: Si los héroes rehúsan participar, Ravengard les lanzará una mirada de disgusto, hará un comentario de despedida disgustado y les ordenará que se retiren con un gesto de su mano. La reunión habrá terminado y otra persona plantará la evidencia

Aceptan: Si los personajes aceptan el plan de Ravengard y llevan los objetos a las Cuestas, deben entrar en el cementerio a media noche intentando no ser vistos. Un mausoleo cerca de los acantilados, sus cerraduras y sellos rotos largo tiempo ha, proporcionan unas escaleras hacia las criptas.

Viejos huesos, sarcófagos de piedra y deposiciones de pájaros y murciélagos rodéan al cuerpo de una joven el cual están devorando varios **guls**. (Si los necesitas, los bloques de estadísticas de los guls son proporcionadas al final de este suplemento).

Si los héroes derrotan a los guls, pueden examinar el cuerpo y determinar que la mujer tenía fiebre del ocaso, una enfermedad común en Extramuros, y que fue golpeadas en la cabeza y apuñalada varias veces. Con un control de sabiduría CD 10, un aventurero sabrá que los golpes en la cabeza y las puñaladas fueron infligidos después de la muerte (Ravengard contrató a dos saqueadores de tumba para desenterrar el cadáver, dejarlo aquí tirado e infligir las heridas mientras unos ladrones contratados recogían las “evidencias” de su anterior dueño. Los guls que están devorando el cadáver no eran parte del plan).

Si los personajes plantan las aevidencias, Puerta de Baldur estará al día siguiente llena de rumores tras la noticia del arresto de Rillyn por haber cometido un asesinato ritual en el Distrito de **Tumbledown**. El asesinato no sorprenderá a nadoe, sin embargo, a la luz del descubrimiento de la addicón a la flor de luna sable del patricio, la cual se ha descubierto al mismo tiempo.

Por la tarde, los rumores alcanzan un climx cuando las noticias llegan a las calles diciendo que Rillyn ha implicado a Nuee Dedos como su cómplice en el asesinato ritual, y ha revelado que el nombre real de la líder de la Cofradía es Astele Keen, llevando al arresto de ambos. Ahora los dos están encarcelados en la Torre Marítima.



Sintiéndose autorizado, a pesar de su papel en estos juicios, Ravengar se alegra de que Rillyn haya perdido su puero de juez y de que, al mismo tiempo, actúe como un testigo creíble contra Nueve dedos.

Traicionando a Ravengar: Si los personajes aceptan la misión pero no plantan la evidencia, o no aceptan la misión e impiden que las evidencias sean plantadas, harán enfadar a Ravengar, quien debe tener la daga, el bastón y la pipa para proceder con su plan. Enfurecido por esta traición Ravengar ordenará registrar la ciudad y capturar a los héroes, usando cualquier medio a su alcance. Los personajes deberían ser lo suficientemente sabios como para buscar la protección del Duque Escudoargénteo o desaparecer dentro de la red de casas francas de Rael.

Si Ravengar los captura, serán lanzados al Dungeon más profundo, húmedo y oscuro de la Torre Marítima de Balduran.

MANTENIENDO EL REGISTRO

Ravengar gana un rango en el Senda del Favor de Bhaal si los personajes plantan las evidencias para incriminar a Ariax Rillyn, o si fallan en impedir que los agentes del puño lo haga. Si los personajes aceptan la misión pero no la cumplen, Ravengar lo meterá a prisión, pero no ganará un rango en la senda del Favor de Bhaal.

Problemas Legales

El Duque Escudoargénteo está enfadado por la extorsión que ha sufrido Wylyck Caldwell (ver "Ravengar para Duque" en el Acto 4) y las pruebas incriminatorias sobre Ariax Rillyn (ver Plantando Evidencias" más arriba); el último ha sido un aliado desde hace mucho tiempo en el Parlamento de los Pares. Por lo tanto, Escudoargénteo decide contraatacar contra el Mariscal del Puño y dirige su considerable poder legal contra la gente bajo la protección de Ravengar.

Pronto, los personajes comienzan a escuchar rumores que hablan de la Guardia sacando a la gente de sus hogares bajo "cargos ridículos".

Si Escudoargénteo confía en los personajes o quiere darles otra oportunidad, los llamará para que acudan a su hacienda.

Les ordenará que localicen tres personajes y que los lleven ante él para ser interrogados. El Duque sugerirá de forma sutil que los personajes pueden usar la fuerza si es necesario. Le dará a los personajes evidencias reales (copias de informes o las declaraciones juradas de testigos contra Norold Dlusker, Ellyn Harbreeze, y Stepan Groat). Mientras informa a los personajes, Escudoargénteo expresará una gran exasperación, arremetiendo contra el Puño Ardiente, comentando de la organización que "de alguna manera están demasiado



ocupados con otras tareas como para hacer cumplir la Ley."

Norold Dlusker debe ser familiar a los personajes desde "En Busca y Captura" en el Acto 1.

El Patricio, el cual trabaja como un hombre de paja, se hala profundamente endeudado con los usureros de la Cofradía. Estas prestamistas obligan a Dlusker a lavar dinero y a realizar otros servicios en favor de la Cofradía. El empobrecido patriarca también proporciona al Puño Ardiente lana a precios bajos para la fabricación de sus uniformes. Su arresto agradaría a Escudoargénteo por tres razones: dañaría a la cofradía, acabaría con un recurso del Puño Ardiente y quitaría del tablero a un patricio que es una vegüenza para sus pares.

Cuando, o bien los personajes o los soldados de la Guardia vengan a por él, Dlusker articulará solo débiles protestas, ya que sabe que sus lazos con la Cofradía le meterían al final en problemas.

Ellyn Harbreeze, una rechoncha, amistosa y llena de pecas pelirroja, trabaja en la Panadería de Harbreeze, un negocio que heredó de su madre. Escudoargénteo aduce que la madre de Harbreeze nunca pagó la tasa de establecimiento para inmigrantes para poder establecer su negocio. La panadera se resistirá a su arresto, golpeando con sus puños a cualquiera que intente arrestarla, agarrándose al quicio de la puerta y gritando:

No podeis arrestar a una mujer inocente!

¡Morire si me encerrais en una mazmorra húmeda y oscura!! ¡Me vais a matar, me vais a matar!!

Está equivocada, pero al mismo tiempo, en lo cierto. Los personajes pueden arrestar a una persona inocente. Si si Harbreeze es encerrada en una celda, contraerá una enfermedad de los pulmones que la matará en dos decana, a no ser que reciba magia de curación. Si los personajes se llevan a Harbreeze pateando y gritando, asegúrate de que un soldado de la Guardia les habla de su enfermedad pasados unos días.

Stepan Groat es un **teniente del Puño Ardiente** que tiene unas sustanciosas deudas de juego con la Cofradía. Debido a sus problemas financieros viven en una habitación alquilada en Capilla del Norte.

Cuando los personajes lleguen a su puerta, Groat abrirá una mirilla. Cuando vea a extraños armados, asumirá que han sido contratados para pegarlo una paliza por no haber pagado sus deudas.

Cerrará la mirilla, saldrá corriendo por una ventana de atrás y comenzará a huir a través de los tejados de pizarra, saltando de tejado en tejado a gran velocidad. Un personaje puede romper la puerta con un control de Fuerza CD 10.

Después comienza la persecución.

La ruta de Groat comienza sobre unos tejados relativamente planos antes de llegar a tejados cada vez más inclinados. Si los personajes lo siguen, describe los inclinados y resbaladizos tejados, mojados por la lluvia, sobre los cuales las botas se desliza; la gran altura sobre el suelo y las calles llenas de fango bajo ellos; los

imprudentes saltos de Groat, y los gritos de los testigos viendo la empapada procesión de locos.

Juega la persecución durante tanto tiempo como quieras. Haz que Groat y los personajes realicen controles de característica para saltar por encima de los callejones y para mantener el equilibrio sobre las resbaladizas tejas. Cuando, en algún momento, Groat falle un control, caerá a la calle y morirá por la caída.

Oponiéndose a los Arrestos: Si Escudoargénteo no pide a los héroes que hagan los arrestos, un amigo de la Ciudad Superior o alguien que este enterado (como Coran, Guía de Campaña, pagina 38), les dará el solo.

Si los personajes se oponen a los arrestos puede enfrentarse a los Soldados de la Guardia que han venido a detener a Dlusker, Harbreeze, y Groat. Enfrentarse a la Guardia al lado de Soldados del Puño Ardiente o como representantes del Puño sería la situación más probable.

Los miembros de la Guardia están dentro de sus derechos para arrestar a cualquier ciudadano de la Ciudad Superior, pero su autoridad en la Ciudad Inferior es menos clara a no ser que tengan el respaldo directo y por escrito de los Duques, del cual no disponen.

MANTENIENDO EL REGISTRO

Escudoargénteo gana un rango en la Senda del Favir de Bhaal si los personajes van en contra de Norold Dlusker, Ellyn Harbreeze, y Stepan Groat, o si fallan en impedir que los soldados de la Guardia arresten a esos individuos.

Tejas Sueltas

La mayor parte de los edificios en la Ciudades Superior e Inferior tienen empinados tejados de pizarra de color gris. Cuando esas tejas se sueltan resbalan y caen a la calle. Normalmente el resultado no es nada más que un buen susto para los transeúntes cercanos, pero a veces es una tragedia.

Sin embargo, los “accidentes” no siempre ocurren de forma accidental. No es común pero alguna vez ha pasado que matones y asesinos en Puerta de Baldur dejen caer tejas sobre víctimas desprevenidas. A veces las tejas estrelladas no son más que un mensaje: estate atento con lo que haces. Otras veces envían un mensaje definitivo: la muerte

Este evento ocurre cuando la Ciudad Inferior comienza a ser azotada por una plaga de accidentes provocados por tejas sueltas. Las tejas se sueltan misteriosamente y caen encima de la muchedumbre, hiriendo a potentados mercaderes, nobles, soldados del Puño Ardiente que usan sus puños de una forma demasiado libre y cualquier otra persona que no sea muy apreciada por la Cofradía. Trágicamente, las tejas sueltas también impactan sobre transeúntes inocentes.



Estos y otros accidentes similares sufren rápidamente una escalada. Pronto, empiezan a caer barriles rodando por las empinadas calles de la Ciudad Inferior, y las cuerdas comienzan a partirse en las grúas de los muelles, cayéndose la carga y partiéndose esta en pedazos al impactar contra el suelo.

Todo el mundo en la ciudad Inferior está nervioso. Vigías especiales son colocados encima de los muros entre la ciudad Inferior y la Superior desde donde pueden vigilar cualquier actividad sospechosa en todos los tejados bajo ellos.

Rilsa Rael se halla detrás de estos ataques, habiendo contratado a unos cuantos **matones** de la cofradía para que cumplan sus órdenes, pero no informará de esto a los personajes incluso si ellos están trabajando para ella. Los héroes encontrarán difícil el intervenir en estos eventos a no ser que se hallen en el lugar justo en el momento oportuno. La mejor forma para ayudar puede ser el dividirse por toda la ciudad y organizar algún sistema de señales con la Guardia en las murallas. De esta forma, cuando un miembro de la Guardia vea algo sospechoso, un personaje puede tener una oportunidad decente de llegar al lugar a tiempo de enfrentarse a los culpables.

Por supuesto, estar desperdigados puede significar que un héroe puede tener que enfrentarse solo a los perpetradores de los accidentes (un puñado de **matones duros**).

Si los PJs no investigan e interfieren, un edificio completo en construcción se derrumba de forma misteriosa.

Grathus Mimdur, un constructor que siempre contrata a trabajadores de Extramuros y que paga buenos sueldos, muere durante el derrumbe. Su muerte desata violentas reacciones por todos los distritos de Extramuros y pone fin a los “accidentes”.

Los personajes se pueden convertir en el blanco de un accidente si han hecho enfadar recientemente a Rael o a algún otro miembro de la Cofradía. O un personaje puede convertirse en un blanco cuando llegue a la escena de un accidente. Un carro de mano suelto o un barril puede ser esquivado si se supera una tirada de Salvación de Destreza CD 10. Las tejas que caen requieren de una Tirada de Salvación de Destreza CD 15. Cualquiera de los dos produce 1d10 puntos de daño contundente si impacta.

MANTENIENDO EL REGISTRO

Rael gana un rango en la Senda del Favor de Bhaal si los personajes no tienen éxito en atrapar o matar a alguno de los culpables.

Hundiendo la Flota

Rael quiere castigar a los mercaderes donde más les duele. En Puerta de Baldur, al final, toda la riqueza depende del tráfico del puerto. Con un estallido de violencia, quiere incendiar o hundir cuantos más barcos en el puerto, mejor. Las pérdidas arruinarán a algunas de las familias mercantiles de la ciudad, además de las muertes que causarán.

Este evento debería suceder durante la noche, cuando los atacantes disfruten de la cobertura de la oscuridad. El puerto ideal para los personajes es la Torre Marítima de Balduran o cerca de ellas, pero pueden integrarse en la acción desde cualquier lugar en la ciudad.

El plan es que tre grupos de sabotadores en pequeños grupos remen al interior del puertom incendiando los barcos mediante frascos de fuego de alquimista. Cuando consuman su munición, escaparán remando fuera del puerto y llegando a un punto escondido río abajo.

Cada bote tiene un timonel en la popa (**matón duro**) a cargo de seis remeros (**matones**) mas dos enanos en la proa (**bombarderos**) los cuales serán los encargados de lanzar el fuego de alquimista. Los botes de cerámica están engachados en unas cuerdas para poder ser lanzados como si se usara una honda. Cada bote está equipado con doce frascos de fuego de alquimista.

Los pirómanos comienzan de forma separada. Su primer ataque será en los muelles de la Cresta de las Flores, el embarcaderos de las Cuestas cerca de la Casa de Cuentas y a lo largo del muelle del Lado del Barullo. Los tres botes luego remarán al unísono para acercarse hacia la mayor concentración de barcos en los malecones del Camino del Este y Brampton. Gracias a la oscuridad y la niebla habrá mucha confusión sobre el origen de estos incendios. Le puede tomar algún tiempo a las tripulaciones de los barcos el darse cuenta de que los atacantes están en el agua, no en tierra.

Si nadie se les opone, este ataque provocará un caos en el tráfico marítimo eb Puerta de Baldur. La mayor parte d elos fuegos serán extinguidos por la rápida acción de las tripulaciones, pero ocho buques serán completamente calcinados, otros cinco quedarán incapacitados para navegar, los muelles quedarán severamente dañados y varias fortunas se perderán. Cada mercader en la ciudad irá a las puertas de la Torre Marítima, pidiendo venganza.

Si los personajes se unen a este ataque, los mejores sitios para ellos serán las proas de los botes, lanzando botes de fuego de alquimista. Si se hallan en buenas relaciones con Rael, esta les ofrecerá el trabajo. Los timoneles dirigirán los botes a donde los personajes manden. Los primeros ataques tendrán la ventaja de la sorpresa, pero para el momento en el que los pirómanos se acerquen a los muelles del Cmaino del Este, la mayor



parte del Puerto estará despierto y buscando la causa de los problemas.

Permite que los personajes realicen controles de Carisma (CD 10) para hacer que su tripulación se mantenga en silencio. Si un bote de remos es detectado, se verá atacado por una andanada de virotes de ballesta (lanzados por tripulantes, los cuales puedes representar con **matones**). Según el bote se aleje, cada PNJ dentro de él será atacado una vez por fuego de ballesta, y cada personaje será atacado tres veces.

Si los personajes se hallan cerca del puerto cuando este ataque comience, hay muchas formas en las que pueden involucrarse en la acción. Las más probables es ayudar a apagar los fuegos en un barco o intentar localizar el origen de los fuegos y luego atacar a los pirómanos desde la orilla o incluso echarse al agua en un pequeño bote y darles caza.

Las posibilidades son interminables, así que la situación específica queda a tu criterio.

Si los personajes están en la Torre Marítima de Balduran o cerca de ella, tienen una oportunidad única.

La Torre Marítima está equipada con unos trebuchets fabricados por los sacerdotes Gondar diseñados específicamente para hundir buques hostiles en el puerto. Los personajes pueden saber de estas armas de asedio si hicieron un recorrido de la Torre Marítima acompañados por Ravengard. En otro caso, los héroes deberían ser informados de ellas por un oficial de bajo rango del Puño Ardiente que los reconozca o que haya trabajado con ellos antes, o por el mismo Ravengard, los cuales les pedirán que ayuden a manejar las armas de asedio.

Para los observadores encima de la Torre Marítima, la niebla flotando en el puerto hace un

To observers atop the Seatower, the fog drifting across the harbor hace un trabajo pobre ocultando las siluetas de los botes de los pirómanos. Las luces de los incendios de los barcos que se queman, y el brillo de la luna cuando sale de las nubes proporcionan una iluminación ténue y esporádica. Cada vez que un nuevo buque se incendie, los personajes tienen la oportunidad de realizar un bote de remos atacantes si superan un control de Sabiduría CD 15 (Percepción). Si un o dos personajes avistan un bote, este puede ser atacado con un trebuchet con una penalización de 3 a la tirada de ataque. Si tres o más personajes avistan un bote, este puede ser atacado sin penalizadores. Haz que el personaje que maneje el trebuchet haga una tirada de ataque contra CA 9. Si impacta, el bote es destruido en una pequeña explosión de los frascos restantes de fuego de alquimista.

La mitad de la tripulación del bote muere y la otra mitad es recogida o capturada por marineros en el puerto.

Hay trebuchets en todas las torres de la fortaleza, pero solo tres tienen una buena vista de la situación como para poder atacar..

Cada trebuchet requiere de una tripulación de cinco personas para poder ser manejada. Pueden ser manejadas completamente por **Soldados del Puño**

Ardiente, o pueden ser los personajes los que los tripulen. Cada arma puede atacar una vez cuando un bote sea divisado. Toma aproximadamente unos 15 minutos el recargar un trebuchet y prepararlo otra vez para disparar, por lo que es probable solo puedan realizarse tres disparos antes de que los miembros de la Cofradía huyan.

Para un giro inesperado, un buque anclado en el muelle del Camino del Este se convierte en un rugiente infierno, y las lamas amenazan con extenderse a la cercana oficina del práctico del cuerpo. La forma más rápida de prevenir el desastre es hundir el buque en llamas desde la Torre Marítima. Su CA es 12. Se necesitan dos impactos para hundirlo, pero debe ser atacado en vez atacar a los botes de la Cofradía, o será demasiado tarde.

Ravengard estará altamente satisfecho si el ataque es aplastado desde la Torre Marítima.

MANTENIENDO EL REGISTRO

Rael gana un rango en la Senda del Favor de Bhaal si los héroes fallan en atrapar o acabar con la tripulación de al menos dos botes.

Infiltración

Después de tantos intentos de acabar con la Cofradía, Ravengard llega a la conclusión de que no puede hacerse por fuerzas externas. La Cofradía debe ser destruida desde dentro, por infiltrados. Si los personajes se hallan en buenos términos con él, Ravengard les llamará; e incluso si los héroes son reconocidos asociados de Rilsa Rael o parecen estar de alguna forma en liga con la Cofradía, Ravengard intentará una última vez en reclutarlos para su causa. Les llamará no a la Torre Marítima, sino a la Taberna de la Canción Élfica.

Ravengard ha reservado una habitación de atrás y llega de incógnito. Tres de sus mejores hombres (**Sargentos del Puño Ardiente**), vestidos también con mufti, están también estacionados en la sala común, junto con cinco **Soldados del Puño Ardiente** recorriendo las calles en caso de una emergencia.

Ravengard ofrecerá 150 Po por persona, pagadas por adelantado, mas una cantidad igual cuando la Cofradía caiga. También prometerá que los personajes serán perdonados sin ningún tipo de condiciones de cualquier crimen que cometan o hayan cometido. Cuando hayan terminado el trabajo, recibirán un pasaje seguro por barco desde Puerta de Baldur hasta cualquier lugar a su elección a lo largo de la Costa de la Espada, en el caso de que teman la venganza de la Cofradía.

Tanto si dejan como si se quedan en Puerta de Baldur tendrán cargos honoríficos con el rango de Blaze en el Puño Ardiente, lo que significaría que obtendrían el pago completo de ese rango (75 Po por mes) sin tener que cumplir con ninguna de sus responsabilidades.

Si los personajes aceptar esta oferta o neocian una mejor, la misión es simple. Ravengard quiere que asesine a **Rilsa Rael**, al Conseguidor (usa las estadísticas de **Matón Duro**), y **Nueve Dedos** (si no está en prisión en la Torre Marítima). Las figuras clave dentro de la Cofradía es probable que ya confíen en los personajes, y si no, los personajes pueden ofrecer sus servicios a la Cofradía para ganarse la atención de Rilsa. Debería ser fácil para ellos el acercarse a sus blancos y dar el golpe de gracia; o envenenar su comida, o provocar su muerte de una docena diferente de formas. Con la Cofradía decapitada, el Puño Ardiente puede golpear a los agentes menos importantes mientras la confusión invade los rangos de la Cofradía. Lo único que los personajes necesitan hacer es llevar a cabo tres asesinatos eficientes, y se podrán retirar con estilo.

Lo que Ravengard pide es ciertamente casi imposible, y él lo sabe. Unos asesinos podrían acabar con uno de los tres, incluso con dos, pero las posibilidades de matar a los tres son casi cero. Nueve Dedos, Rael y el Conseguidor casi siempre tienen cerca guardaespaldas. Es más, se necesitaría atacar a los tres de forma



simulatáne, o las noticias de un ataque harían que los otros se apresuraran a esconderse en sus casas francas. Sin embargo, los personajes pueden intentarlo. Ravengard, con reticencia, negociará casi cualquier precio, ya que no espera tener que pagarlo.

Si los personajes rehusan Ravengard se disgustará. Les despojará de cualquier rango al que les haya ascendido dentro del Puño Ardiente y les pedirá que le devuelvan los borches que les había entregado., si es que los tenían. Ravengard enviará después a sus agentes contra cualquier miembro de la Cofradía del que esté seguro que puede localizar. Si los personajes fallan en advertir a este o a otros miembros de la Cofradía, el Conseguidor y un gran número de otras personas resultarán muertos durante una feroz batalla en el Infrasótano.

MANTENIENDO EL REGISTRO

Ravengard gana un rango en la Senda del favor de Bhaal si los personajes tienen éxito en acabar con cualquiera de los tres miembros de la Cofradía o fallan en advertirlos del intento de acabar con ellos por parte de Ravengard.

Destierro

Las quejas de los mercaderes de clase media contra los patricios está alcanzando un pico febril. Un cierto grado de envidia clasista ha existido siempre bajo la superficie, pero Torlin Escudoargénteo escucha algo más en estas quejas. Teme que si ciertos individuos llegan a hablar libremente, sus ideas contra los patricios se extenderán.

Todo el mundo que conozca al Duque Escudoargénteo entiende que una vez que dirige sus fuerzas por detrás de una acusación nadie acusado de un crimen importante tiene ningún futuro en Puerta de Baldur. Con eso es con lo que Escudoargénteo cuando cuando dedica sus esfuerzos a liberarse de problemas provenientes de la Ciudad Inferior.

El Duque ha reclamado a los líderes de cuatro importantes familias de la Ciudad Inferior a unas reuniones privadas en su mansión.

A cada una de ellas le ha ofrecido dos opciones muy simples: empaquetar todas sus pertenencias y abandonar para siempre Puerta de Baldur, o enfrentarse a acusaciones desde el Alto Salón que las arruinarán. Las cuatro han escogido el destierro.

Su partida es notada por sus conocidos y por sus amigos, pero mucha gente está abandonando Puerta de Baldur durante estos aciagos días. Cuatro familias más no levantan mucho la atención, pero luego, unos cuantos días más tarde, un rumor se desatan en el Ancho: unos mercaderes que viajaban hacia el Norte por el Camino del comercio pasaron por dos lugares donde se habían



cometido una masacre a lo largo de la carretera. Dos familias enteras, por el aspecto que tenían los cuerpos, habían sido asaltadas y asesinadas, sus cuerpos arrojados a la cuneta al lado de la carretera.

Los asesinatos fueron obra de unos equipos especiales de la Guardia, los cuales fueron enviados específicamente para garantizar que los desterrados nunca rompieran sus acuerdos y volvieran a Puerta de Baldur. Se tomaron esfuerzos para hacer que los ataques parecieran simples asatos por parte de bandidos que habían terminado con la muerte de los asaltados, pero los personajes que estén familiarizados con el equipo y los métodos de la Guardia podrán percibir signos de forma automática si examinan los cuerpos o si realizan una inspección general en cualquiera de los dos lugares de las masacres si superan un control de Inteligencia CD 15 (Investigación).

Las evidencias consisten en puntas de virote de ballesta, trozos del emplumado en las heridas de ballesta, la presencia de precisas estocadas en los cuerpos en vez de las típicas heridas de cortes y golpes típicas de los salteadores de caminos y por el hecho de que aunque aparentemente se les robó a las víctimas, los cuerpos no fueron despojados de sus finas ropas y zapatos, objetos que siempre son muy demandados por parte de los bandidos y asaltadores.

Si los personajes están trabajando para Escudoargénteo, este puede enviarlos hacia el Norte o hacia el Sur a lo largo de la carretera para recuperar los cuerpos y devolverlos a Puerta de Baldur, para que se les de el entierro digno que le corresponde a unos ciudadanos respetables (después de todo, solo Escudoargénteo sabe que fueron amenazados con acusaciones o el temor a la desgracia pública) y destruir cualquier evidencia que pueda incriminar a la Guardia en los ataques.

Si los personajes están trabajando para Ulder Ravengard o para Rilsa Rael, a cualquiera de los dos le gustaría tener evidencias de que estos dos asesinatos fueron cometidos por la Guardia, porque este hecho implicaría a los Duques.

Los personajes que marchen por la carretera en busca de los cuerpos pueden encontrarse con mucho más que eso. Una banda de salteadores de caminos de verdad (**matones** y **matones duros**) han seguido los rumores hasta la zona, esperando saquear cualquier cosa que quede en los cadáveres.

MANTENIENDO EL REGISTRO

Escudoargénteo gana un rango en la senda del favor de Bhaal si los personajes fallan en informar bien a Ravengard o bien a Rael acerca de las evidencias que apuntan a la intervención de la Guardia en los asesinatos.

Estadísticas D&D NEXT

Gul

No Muerto Mediano

Categoría de Armadura 12

Puntos de Golpe 17 (2d12 + 4)

Velocidad 30 pies

Sentidos visión en la oscuridad 60 pies

Str 13 (+1) Des 15 (+2) Con 14 (+2)

Int 7 (-2) Wis 10 (+0) Car 6 (-2)

Alineamiento caótico maligno

Lenguajes Común

Rasgos

Inmunidades: El gul no puede ser puesto a dormir. Es inmune a la enfermedad y el veneno.

No Muerto: El gul no es una criatura viviente. No necesita respirar, comer o dormir.

Acciones

Ataque Cuerpo a Cuerpo—Garras: +5 a impactar (alcance 5 pies; una criatura). *Impacto:* 7 (2d4 + 2) puntos de daño cortante, y el blanco debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 10 (los elfos son inmunes).

Salvación Fallida: El blanco queda paralizado durante 1 minuto, pero puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos para terminar con la condición de paralizado.

Ataque Cuerpo a Cuerpo—Mordisco: +4 a impactar (alcance 5 pies; una criatura paralizada, inmovilizada, atontada o inconsciente). *Impacto:* 11 (2d6 + 2) puntos de daño perforante.

Construcción de Encuentros

Level 3 PX 70

Rata

Bestia Diminuta

Categoría de Armadura 11

Puntos de Golpe 2 (1d4)

Velocidad 15 pies, trepar 15 pies

Fue 6 (-2) Des 11 (+0) Con 10 (+0)

Int 3 (-4) Sab 10 (+0) Car 4 (-3)

Alineamiento no alineada

Lenguajes —

Rasgos

Tácticas de Manada: La rata gana un bono acumulativo de +1 a las tiradas de ataque por cada criatura amistosa que tenga este mismo rasgo y que se encuentre a menos de 5 pies del blanco, hasta un bono máximo de +5.

Acciones

Ataque Cuerpo a Cuerpo—Mordisco: +4 a impactar (alcance 5 pies; una criatura). *Impacto:* 1 punto de daño perforante.

Construcción de Encuentros

Level 1 PX 10

Sabueso de Caza

Bestia Mediana

Categoría de Armadura 12

Puntos de Golpe 5 (1d10)

Velocidad 30 pies

Sentidos visión en penumbras

Fue 11 (+0) Des 14(+2) Con 11 (+0)

Int 2 (-4) Sab 12 (+1) Car 8 (-1)

Alineamiento no alineada

Lenguajes —

Rasgos

Olfato: El sabueso tiene ventaja en todos los controles realizados para encontrar criaturas escondidas o invisibles.

Acciones

Ataque Cuerpo a Cuerpo—Bite: +4 a impactar (alcance 5 pies; una criatura). *Impacto:* 1d8 puntos de daño perforante. Si el ataque produce 5 o más puntos de daño, el blanco queda tumbado en el suelo.

Construcción de Encuentros

Level 1 PX 10

Thurgo Songbuckle

Humanoide Pequeño (Mediano, Hombre Rata)

Categoría de Armadura 13

Puntos de Golpe 16 (3d8 + 3); resistente al daño por armas excepto el proveniente de armas de plata o mágicas

Velocidad 35 pies, trepar

Sentidos visión en penumbras

Fue 10 (+0) Des 16 (+3) Con 12 (+1)

Int 12 (+1) Sab 11 (+0) Car 11 (+0)

Alineamiento neutral

Lenguajes Común (no puede hablar en forma de rata)

Rasgos

Trepar: En forma de rata o híbrida, Thurgo puede trepar como parte de su movimiento. No se requiere control de característica, pero cada cuadrado que trepe le cuesta 5 pies extra de movimiento.

Astuto: Thurgo tiene ventaja en todos los controles de característica para disimular, escuchar, esconderse y avistar.

Oportunista: Si Thurgo tiene ventaja en una tirada de ataque, puede dejar de lado la ventaja para realizar dos ataques.

Rata Escurridiza: En forma de rata, cuando Thurgo se mueva durante su turno, su movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Acciones

Ataque Cuerpo a Cuerpo—Mordisco (solo forma de rata e híbrida): +5 a impactar (alcance 5 pies; una criatura). *Impacto:* 6 (1d4 + 3) puntos de daño perforante y el blanco debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 9.

Salvación Fallida: El blanco queda maldito con licantrópia.

Ataque Cuerpo a Cuerpo o a Distancia—Daga (solo forma humana o híbrida): +5 a impactar (alcance 5 pies o a distancia 30 pies/120 pies; una criatura). *Impacto:* 5 (1d4 + 3) puntos de daño perforante.

Cambio de Forma: Thurgo se polimorfa de forma humana a una formahíbrida de humanoide rata o en una rata de tamaño pequeño o vuelve a su forma normal. Thurgo revierte a su forma humana si resulta muerto.

Construcción de Encuentros

Level 3 XP 70