



CIUDAD DE ESPLENDORES™



THE SUN GLOWS OVER WATERDEEP'S HARBOR.

Descubre las maravillas de la Ciudad de los Esplendores en este
suplemento para el juego de rol más importante del mundo

CIUDAD DE ESPLENDORES™





CAPÍTULO 2: DISTRITO DEL CASTILLO



EL DISTRITO DEL CASTILLO NO SOLO es el corazón y la mente de Aguas Profundas, sino es que es además su alma. Alberga las fuerzas militares de la ciudad, los juzgados, la sede del gobierno y el mercado. Forman parte de él los muelles de la Armada de la Ciudad en el Puerto

Grande y la totalidad del Monte Aguas Profundas, y es el hogar de seis estatuas andantes, numerosos templos y muchos otros lugares importantes.

El Castillo Aguas Profundas se levanta por encima de la ciudad sobre un gran acantilado que se extiende desde la monta, sus torres descollando cientos de pies hacia el cielo. Sorprende a muchos descubrir que no es aquí donde residen los gobernantes de la Ciudad residen no que sea desde aquí donde se gobierna. El castillo era, y sigue siendo, un reducto de última defensa si la ciudad fuera atacada, pero durante más del un siglo, el gobernante de Aguas Profundas ha ocupado el Palacio de Aguas Profundas, también conocido como Palacio de Piergeiron, y todavía llamado así por ciudadanos ancianos y de larga vida (incluyendo elfos).

Aunque no tan grande como el castillo, el palacio es más confortable y ricamente decorado, con muchos salones usados por oficiales del gobierno, maestros cofrados y nobles para recepciones y asuntos de la corte. Si tienes motivos para ser invitado (no a punta de espada, espero!) para reunirse con los Señores Enmascarados o la Señora Pública de Aguas Profundas, esta reunión probablemente se llevará a cabo en la sala de audiencias del palacio. Allí podréis contemplar el antiguo y humilde trono sobre el que Anghairon se sentó hace tanto tiempo.

Muchos

otros edificios en el distrito están dedicados a asuntos de la ciudad, incluyendo varios juzgados para los Magisters, y los barracones de la Guardia de la Ciudad. Tantas de las estructuras del distrito son oficinas y salones de reuniones para propietarios de negocios, solicitantes, y demás que el Distrito del Castillo tiene la menor población estable de todos los distritos.

Muchos hitos de interés pueden ser encontrados en este distrito además de las seis estatuas andantes (descritas más adelante en este panfleto). Dificilmente podría uno verlas todas en un día, pero las siguientes son altamente recomendables.

La Torre del Bastón Negro es una achaparrada mancha negra en el por otra parte hermoso distrito. Por muy humilde que sea el edificio, mirar el lugar durante demasiado tiempo puede dar una sensación incómoda de que uno está siendo vigilado, casi como si la propia torre tuviera iracundos e invisibles ojos puestos sobre ti. Quizás penséis que esto es interesante. Bien, id y probad vosotros!

En el lado opuesto de la montaña, cerca del Puerto de la Armada, se halla la Mansión de Mirt. Mirt tiene una larga historia con Durnan, el propietario del Portal Bostezante. Juntos descendieron hacia “El Pozo”, como la entrada a Bajomontaña era conocida en los viejos tiempos. Aguas Profundas solía arrojar a los criminales por el pozo, abandonándolos para que murieran de forma horrible en los dungeons de Bajomontaña. Durnan y Mirt entraron en los Dungeons por propia voluntad, y no solo eso, sino que volvieron cargados de tesoros. Ambos usaron magia para extender sus vidas, pero al final separaron sus caminos. Mirt continuó con su vida de aventuras, mientras que Durnan construyó la taberna llamada El Portal Bostezante sobre el pozo, y ahora, casi dos siglos más tarde, cobra dinero porque la gente descienda. No es una mala forma de hacer que los tontos se separen de su dinero!



son uno de los templos más bellos de Aguas Profundas. Rivaliza con el en este mismo distrito el Templo de los Seldarine, dedicado a todos los dioses élficos. El viaje a través del Sendero de la Melodía del Monte, un túnel excavado a través del Monte Aguas Profundas, hasta la academia de música y otras artes de Nueva Olamn es una maravillosa excursión que realizar por el día. El Mercado ofrece una salvaje variedad de vistas, olores y sonidos en los que una persona podría perderse durante una dekhana. La Fuente del Conocimiento es un templo de Oghma, pero también es la biblioteca pública más grande de la ciudad. Títulos escritos a lo largo de todas las eras pueden ser vistos aquí, bajo los atentos ojos de los sacerdotes del templo. Resumiendo (si puedo decir que es sección del enquiridión es un resumen), el Distrito del Castillo ofrece demasiados esplendores como para recogerlos todos aquí.

Los colores del Distrito del Castillo son el azul y el púrpura, y su mascota es un grifo, normalmente mostrado en dorado. Por supuesto, esto proviene de los de la bandera de la ciudad y hace referencia a la Caballería de Grifos. Los campeones del distrito con frecuencia provienen de las filas de la Guardia, la Armada o la Caballería. Aunque estos competidores a veces tienen ventaja en carreras y competiciones, los gentíos que los animan suelen ser lógicamente mucho más pequeños que los de otros distritos.

LUGARES DE INTERÉS

1. EL SAHUAGIN HUMILLADO



Durante años la única estatua andante visible en Aguas Profundas era conocida simplemente como “la Estatua Andante”. Se levantaba a los pies del Monte Aguas Profundas cerca del inicio de la Calle Julthoon. Después, tras su papel crítico durante la invasión de sahuagin en 1370 CV, Khelben el Bastón Negro reformó la estatua dándole forma de sahuagin. Ahora se inclina hacia la casa de los héroes con una rodilla hincada en el suelo, un gesto de obediencia a la ciudad, y un reconocimiento al sacrificio de todos aquellos que lucharon por la ciudad en esa guerra.

2. AGUJAS DE LA MAÑANA



Templo de Lazhander

Construida con mármol de tonos rosados, esta catedral de tres pisos está rematada con siete torres adornadas con cobre, oro y plata que brillan con la gloria reflejada de las primeras luces del amanecer.

Aunque la humanidad ha morado a la sombra del monte Aguas profundas desde el abandono de Elinzhaldeir, la ciudad del Esplendor ha conservado la energía de un joven y prometedor centro comercial lleno de expectativas generación tras generación. Este espíritu de renovación está en armonía con las enseñanzas del Señor de la mañana, y es la principal razón por la que muchos agundinos abrazan las enseñanzas de Lazhándér. Como resultado de ello, la Iglesia de Lazhándér es una de las principales de Aguas profundas.

La Iglesia de Lazhándér está dividida en tres facciones, aunque hay poco desacuerdo entre las tres: el clero de Lazhándér, la Orden del Aster y la Orden del Alma solar. El clero se dedica principalmente a atender a los fieles, mientras que la Orden del Aster comprende a los combatientes sagrados del Señor del alba, dedicados a la destrucción de muertos vivientes, malignos y a la defensa del clero.

La Orden del Alma solar formalmente no es parte de la Iglesia del Señor del alba, y proclama una alianza idéntica con las Iglesias de Selúne y Sune, pero en realidad esta hermandad monástica lleva mucho tiempo asociada principalmente con los seguidores de Lazhándér. La Orden del Alma Solar aparece descrita con más detalle en el Capítulo del Distrito Comercial.

CLERO DE LAZHANDER

Los seguidores del Señor del alba consideran que el clero de Lazhándér es la Iglesia de Lazhándér, y que esta comprende tanto a la Orden del Aster como a los miembros de la Orden del Alma solar que adoran al Señor del alba. No obstante, en la práctica la facción clerical de la Iglesia sólo comprende a aquellos individuos que no son miembros de las otras dos facciones. El clero de Lazhándér se preocupa principalmente por alentar las artes y actúan como mecenas de artistas, actores y artesanos.

ORDEN DEL ASTER

La Orden del Aster sirve como el ejército eclesiástico de los fieles de Lazhándér. Aliados devotos de la Doncella luna y otras deidades de ideas afines, los miembros de la Orden, conocidos a veces como Soldados de la luz, continúan su eterna batalla contra las fuerzas de la oscuridad y la destrucción, más concretamente contra los seguidores de Perdición, Shar y Talos.

Cada miembro de la Orden del Aster es asignado a una compañía del ejército eclesiástico del Señor del alba, y cada compañía vive en una de la docena aproximada de abadías de la Iglesia que hay repartidas por todo el centro y el oeste de Faerûn. Las compañías son enviadas por el abad comandante para luchar contra los enemigos de la fe, normalmente en respuesta a una petición de un clérigo de alto rango del Señor del alba.

Entre los viajes de servicio, los miembros de la Orden frecuentemente son libres de perseguir sus propios fines. La mayoría pasan el tiempo defendiendo templos concretos de Lazhándér, pero algunos sirven a la fe convirtiéndose en aventureros. En Aguas profundas, muchos miembros de la Orden del Aster contribuyen a la defensa de la ciudad del Esplendor sirviendo en la milicia de la ciudad.

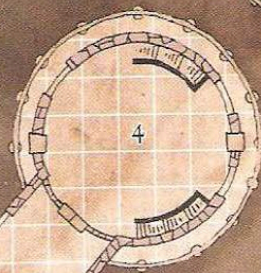
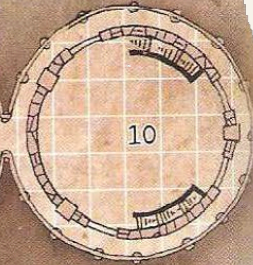
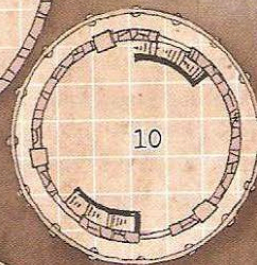
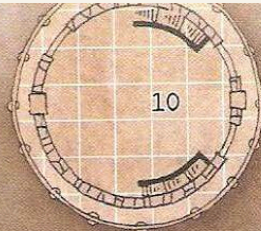
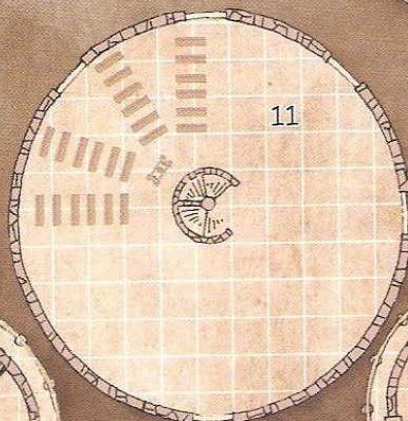
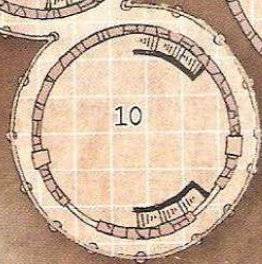
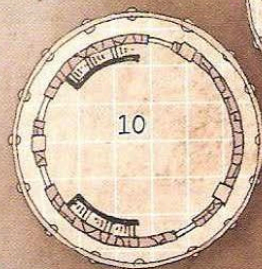
INTERIOR DEL TEMPLO

1. Gran Salón: Esta gran salón abierto es el espacio central de reunión de la catedral. Los seguidores del Señor de la Mañana pueden ser encontrados aquí a cualquier hora del día, comiendo, bebiendo y debatiendo acerca de los asuntos del mundo. Los visitantes son bienvenidos incluso si no son (aún) seguidores del Señor de la Mañana, pero todos deberían esperar un vehemente discurso religioso y discusiones teológicas durante su estancia.

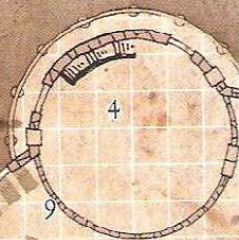
Agujas de la mañana

□ 10'

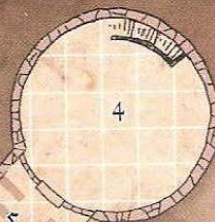
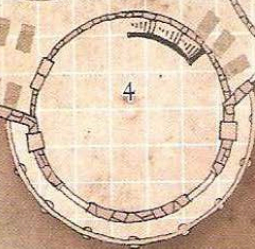
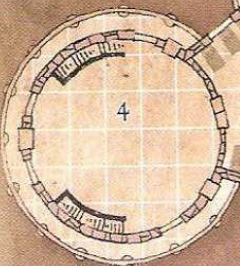
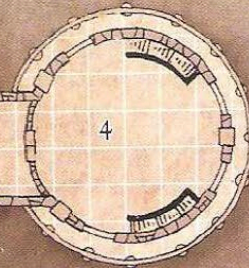
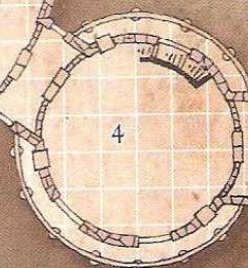
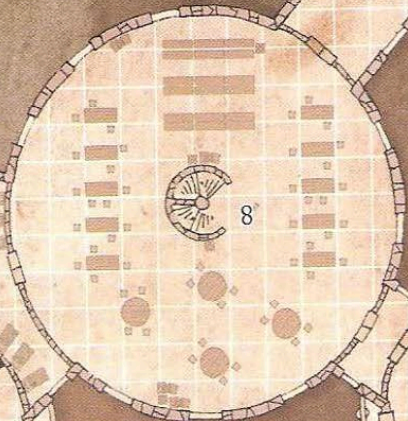
Niveles de las torres



Planta superior

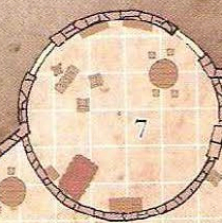
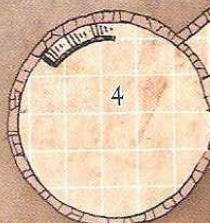


9

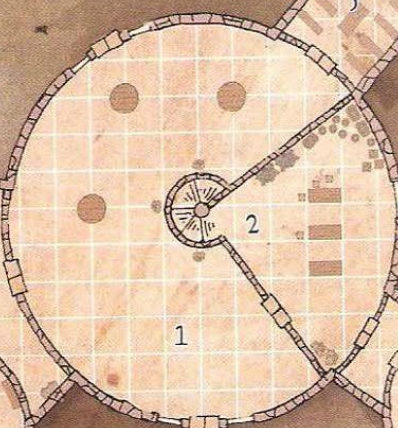
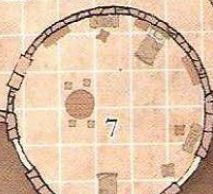


5

Planta baja



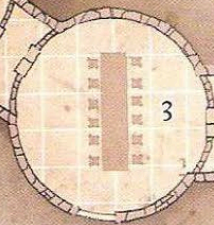
6



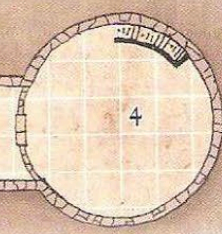
1



2



3



4

2. **Cocina:** Esta gran sala es usada a todas horas para preparar comidas para el clero y los menos afortunados. El clero de Lazhander destila también su propia cerveza, y la Cerveza del Aster es bastante popular en las tabernas de los distritos del Castillo, Marítimo y Norte.
 3. **Casa Capitular del Aster:** En esta sencilla sala los líderes de la Orden del Aster (descrita arriba) se reúnen en consejo y controlan todas las operaciones en curso. Los muros de esta sala son destacables debido al puñado de escudos que los decoran, cada uno de ellos una reliquia de una gran batalla ganada contra enemigos de la orden.
 4. **Torres del Alba:** Estas salas se hallan normalmente vacías, siendo usadas solo por seguidores del Señor de la Mañana necesitados de un lugar tranquilo en el que reposar y pensar. Antes de que la iglesia comprara alojamientos en el vecindario, eran usadas como barracones por el clero.
 5. **Biblioteca:** Esta pequeña cámara alberga los tomos más valiosos de la iglesia. Dos **sacerdotes** cuidan los tomos en todo momento y se aseguran que accedan a la sala solo aquellos autorizados para hacerlo.
 6. **Sala de la Innovación:** Esta gran y extensa cámara es usada como espacio de trabajo para el clero. En este lugar se experimentan con nuevas ideas, incluyendo trabajos de artesanía libros y sermones.
 7. **Cámaras del Fulgor:** Estas dos bases de las torres albergan los aposentos de los miembros de mayor rango de la iglesia.
 8. **Sala de los Fieles:** Esta gran cámara es usada para administrar las extensas propiedades de la iglesia, incluyendo las inversiones en propiedades y los templos menores que sirven a la catedral de los Capiteles de la Mañana.
 9. **Salón de Descanso:** Esta cámara es usada como dormitorio por una importante parte del clero local. La falta de privacidad hace que la mayor parte del clero busque alojamiento en las cercanas casas de la iglesia, pero para aquellos acólitos que quieren estar rodeados por la vida monacal, este es el lugar en el que dormir.
 10. **Torres del Coro:** Durante los servicios religiosos del alba, el Coro del Señor de la Mañana se reúne en las galerías encima de las torres menores de la catedral para cantar sus loas a Lazhander. En los demás momentos del día, estas habitaciones son usadas por el clero para rezar, hablar y estudiar.
 11. **Catedral del Alba:** Esta catedral tiene casi tres pisos de altura. Cuatro hileras de bancos miran a un altar central. Los seguidores del Señor de la Mañana se reúnen aquí cada día al alba para escuchar los himnos del coro de Lazhander y escuchar el sermón del día.
- Cripta:** La cripta de la catedral puede ser alcanzada bajando por las escaleras en el área 2. Los tesoros del templo, incluyendo dinero, artefactos religiosos y objetos mágicos están albergados en ella, al igual que los huesos de los caídos de la iglesia.

3. BUENOS VIENTOS



Villa de alquiler

4. SILAVENE



Mancebía

Esta estructura fue construida originalmente como una mansión de la nobleza y conocida como Villa Marmhogar. Este lugar estaba lejos del bullicio de la ciudad pero estaba constantemente expuesta al viento y las tormentas procedentes del mar y por tanto proclive a las humedades de los vientos marinos. Los propietarios se cansaron del frío y la humedad y comenzaron a alquilar la villa por entre 25 y 50 po al mes dependiendo de la temporada.

Hace un siglo la mansión fue adquirida por una rica mercader Zakharana llamada Setara Ibn Aasim. Siempre acompañada por dos **djinn** invocados, Setara convirtió la mansión en una mancebía conocida como Silavene.

PARA EL DM

La mancebía estaba defendida por tres **Horrores con Yelmo** que formaban parte de la puerta de hierro de dos hojas que daba entrada al edificio. Los horrores siguen activos y aparecerán si alguien intenta forzar o derribar la puerta de alguna forma.

En los jardines de atrás de la mansión hay un pequeño sendero de piedra que conduce a una pequeña oquedad en el monte Aguas Profundas cuya entrada está cubierta por hiedras y musgo. Esa oquedad es el punto de partida de uno de los cuatro *portales* que forman el *Sendero de la Princesa Perdida*, y conduce a un punto en la Isla de Skarn, cerca de la aldea de Barba de Ulgozh, en la desembocadura del río Khionzhar, cerca de Puerta de Baldur.

5. NUEVO OLAMN



Colegio Bárdico

Nueva Olamn fue restablecida en el Año del Bastón (1366 CV) por Danilo Thann, uno de los nobles de la ciudad, tras los ataques producidos sobre la ciudad por la Bardo ex Arpista Iriador Brumainvernal en el Año de la Ola (1365 CV).

Su localización original era la sede gremial conocida como la Casa de la Canción. Gracias al patrocinio de varias familias nobles, se adquirieron dos de las mansiones de la Cabalgata del Acantilado, las conocidas anteriormente como El Descanso de los Héroes y Vigilatormentas. La primera fue rebautizada como "Salón de los Granates" en honor a Iriador "Granate" Brumainvernal y como recordatorio de los peligros de olvidar el pasado.

Nueva Olamn está encaramada sobre los acantilados que mira hacia el océano y es accesible tanto por la Cabalgata del Acantilado, un camino de gravilla a lo largo del borede oeste de la estribación sita más al norte del Monte Aguas Profundas, o mediante un túnel excavado a través de la montaña conocido como el Camino de la Melodía del Monte. El primero es usado sobre todo para traer provisiones y es el único acceso para jinetes y carromatos. Aquellos que se dirigen a pie hacia Nueva Olamn casi siempre toman el túnel bien patrullado y brillantemente iluminado que atraviesa la montaña. Este es un paseo agradable, ya que el camino es más corto y fácil de lo que uno pudiera pensar. Una suave música llena el túnel en todo momento, gracias a las series de conciertos conocidas como Los Interminables Collares de Perlas. Un pequeño nicho, curvado como el interior de una concha gigante, ha sido tallado en la parte de atrás de los muros de roca del túnel y los bardos y ministros compiten por el honor de interpretar recitales en este lugar.

Ambos caminos suelen estar bien transitados, ya que mucha gente bien aquí a estudiar, asistir a conciertos o enterarse de noticias transmitidas por bardos y minstreles. Estos artistas itinerantes tienen asegurado un lecho en los antiguos aposentos del servicio en el Salón del Granate, y, si sus habilidades o merecen, una posibilidad de interpretar en uno de los salones de las mansiones.

PARA EL DM

Los dos extremos del túnel de Camino de la Melodía del Monte están patrullados día y noche por un par de oficiales de la Milicia de la Ciudad (veteranos) y estos pedirán refuerzos con sus cuernos de alberta si se ven amenazados. Un secreto que pocos conocen es que en la entrada este del túnel que atraviesa la montaña hay un portal. Este portal de doble dirección comunica la entrada del túnel con una arcada en las ruinas del Alcazar de Rassalantar, una fortaleza medio derruida situada a corta distancia del pueblo de Rassalantar.

Más estudiantes del Colegio de los que uno podría imaginar son agentes de varios gobiernos y sociedades secretas por lo que el Colegio es también un campo de entrenamiento en el arte del espionaje. Gran parte de esto son intercambios inofensivos de información, pero los jóvenes bardos corren el riesgo de verse entremezclados en mortíferas intrigas y complots.

El colegio emplea actualmente a un cuadro de una veintena de profesores (todos ellos **Bardos** de diversas razas y alineamientos).

6. TORRE DEL BASTÓN NEGRO



En los años transcurridos desde que Khelben "Vara negra" Arunsun rescató a Léral Manoargentea de la locura inducida por la *corona astada*, los dos vivieron juntos en la torre del Bastón Negro junto con un grupo siempre cambiante de aprendices. Con el paso del tiempo, a medida que estos aprendices tomaron estudiantes también bajo su cargo, los estudiantes del Señor y la Señora mágicos de Aguas Profundas formaron a todos los efectos una academia informal de arcanistas de élite.

En el siglo o así que ha pasado desde la muerte de Khelben la tradición se ha mantenido y en la actualidad la Torre del Bastón Negro sigue siendo una fortaleza y academia de magos todo en una. Desde allí, **Vajra Safahr** vigila la ciudad y se dirige como la Bastón Negro. Los conjuros de enviar son su forma preferida de comunicación con sus agentes.

Vajra puede ofrecer a los personajes membresía en las Manos Grises, una fuerza de seguridad privada bajo su mando. Les dará a los personajes misiones diseñadas para probar la resolución de los personajes y asegurarse de su lealtad a Aguas Profundas. Los personajes que completen estas misiones no ganarán suficiente renombre para unirse a la Fuerza Gris, pero ganarán algo valioso: el patrocinio de la Bastón Negro Vajra continuará tomándose interés en sus carreras como aventureros, ayudándoles cuando pueda.

7. LA JARRA DRAGÓN



Posada/Pensión

Este edificio de tres plantas justo enfrente de la Torre del Bastón Negro es una taberna frecuentada por gente de clase media. Su decoración es excesiva y recargada, con unas estatuas de piedra a ambos lados de la entrada que cada cierto tiempo exhalan chorros de llamas mediante unos mecanismos.

En la puerta dos hombres con armaduras de mallas y casco en forma de cabeza de dragón montan guardia

Estos dos **guardias** se encargan de la seguridad.

8. LA CASA DE ZAFIRO



Posada/Pensión

Este edificio de cinco plantas justo enfrente de la Torre del Bastón Negro alberga una lujosa y cara posada. La posada es usada como pensión por varios aprendices de mago adinerados que estudian en la Torre del Bastón Negro y que prefieren los lujos de la posada a los espartanos aposentos de la Torre.

9. RESIDENCIA DELZIMMER



Domicilio Privado

10. RESIDENCIA IRLINGASTRO (VILLA CORAZÓNSABLE)



Domicilio Privado

11. LA FUENTE DEL CONOCIMIENTO



Templo de Oghma

Aunque el Atador ha sido honrado desde hace mucho tiempo por los bardos, magos y sabios de Aguas profundas, sólo hace poco más de un siglo que su Iglesia ha logrado el estatus de fe principal entre la población de la ciudad del Esplendor. El ascenso de la fe a una posición destacada fue el resultado del trabajo duro y la cuidadosa diplomacia del erudito Sásaco "el Sabio". La casa Éstelmer colaboró generosamente en la construcción de la Gran biblioteca, reuniendo los tomos en la Villa Éstelmer antes de que el templo estuviese completado.

En el Año de la bandera (1.368 CV), la Fuente del conocimiento fue finalmente completada, y el personal del templo se trasladó desde su anterior alojamiento, una casa adosada en la calle Espadas, hasta su hermosa y nueva estructura. La casa Éstelmer fue la primera en recolectar y organizar la colección de tomos y pergaminos antes incluso de que el templo estuviese completo, lo cual permitió a la Iglesia de Oghma abrir las puertas de la Gran biblioteca teniendo la mayor colección de libro, que puede encontrarse en la ciudad del Esplendor.

Aunque el servicio más valioso que ofrecen los discípulos del Atador a la ciudad es la Gran biblioteca, el resultado informal ha sido la creación de una "plaza del mercado" para los notablemente independientes sabios de la ciudad. Ya que la mayoría de los estudiosos de renombre pasan al menos varias horas cada día entre sus estanterías, los aventureros que necesiten una información de forma inmediata se han acostumbrado a buscar al "consejo de los sabios" en la Fuente del conocimiento.

La Iglesia de Oghma está íntimamente aliada con la escuela de bardos de Nueva Olamn y recibe una gran cantidad de apoyo financiero de las casas Éstelmer y Mayarra. También tiene vínculos importantes con la cofradía de Amanuenses, copistas y secretarios, que alberga una pequeña capilla a Deneir en la sede de su gremio.

PARA EL DM

Una *portal* de dos direcciones con llave une un arco tapiado en una cámara de amanuenses en el segundo piso de la Fuente del conocimiento y la biblioteca del segundo piso del Zoarastro con una biblioteca oculta en una cámara secreta de la antigua fortaleza enana del nivel del Laberinto de Bajomontaña.

12. SALONES DE LA JUSTICIA



Templo de Tyr

Aguas profundas ha sido durante mucho tiempo un bastión de justicia y un ejemplo del imperio de la ley para todo el Norte (o al menos ha aspirado a serlo), gracias en gran medida a los seguidores de Tyr que casi siempre han tenido un papel ilustre en el gobierno de la ciudad del Esplendor. Por ello, la Iglesia de Tyr sus órdenes religiosas asociadas tienen una posición destacada en la vida religiosa y política de la ciudad, aunque los conflictos entre sus obligaciones gemelas de fe y servicio público han creado discordia y división entre los fieles.

Las cuatro facciones principales dentro de la rama agundina de la Iglesia incluyen a miembros del gobierno, la jerarquía formal del clero, la sagrada Orden de los caballeros de Samular, y la Orden de la Mano firme.

Pocos duran mucho en esas posiciones si su principal obediencia no va dirigida antes al gobierno y después a su dios. Por ejemplo, Piergeiron no duraría mucho como Señor público si se hiciese evidente que pone los dictados de la jerarquía del clero por encima de lo que es mejor para Aguas profundas. En contraste, los

miembros de la facción del clero deben lealtad sobre todo al dios y a la jerarquía de su Iglesia, mientras que los miembros de las órdenes religiosas muestran fidelidad ante todo al dios y a su hermandad.

13. LA CYNOSURA

Justo tras la derrota de Myrkul y la apoteosis de Medianoche y Cyric, muchos agundinos escucharon la voz de Ao sobre el monte Aguas profundas. En menos de un mes, un templo de mármol conocido como el "templo de la Deidad suprema" fue construido sobre las ruinas de la vía del Comerciante (el lugar de la muerte de Myrkul) con el entusiasta apoyo de las cofradías y casas nobles de Aguas profundas. Muchos adoradores acudieron en masa al templo, incluidos muchos nobles deseosos de seguir lo que parecía ser la última moda. No obstante, tras seis meses los fieles del templo se vieron reducidos a causa del desinterés tanto mortal

como divino. Pronto el templo quedó vacío salvo por algunos servicios esporádicos. En el Año de la serpiente (135°9 CV), los Señores de Aguas profundas expropiaron el edificio del templo y decidieron que se utilizase como salón público, pudiendo ser alquilado por nobles y mercaderes ricos para fiestas, bailes, bodas y otros acontecimientos.

Ahora, grabado en su friso puede leerse "la Cinosura", un nombre al mismo tiempo apto e irónico, ya que corresponde al plano del mismo nombre, que tiene como finalidad servir el lugar de encuentro para los dioses.

El terreno en el que se construyó la Cinosura se encuentra dentro de las ruinas de Myrkul, llamadas así por la bruma marrón que se asentó en la zona tras la desintegración de Myrkul durante la Era de los trastornos. Aunque la Orden Vigilante de magos y protectores limpió muchos de los restos de la destrucción del Señor de los huesos, la muerte de la deidad hizo del sitio una brecha planaria, que conecta Faerûn con el plano de la Fuga. Esta brecha tiene como efecto que en la zona se manifieste el rasgo de magia obstruida del plano de la Fuga (todos los conjuros obstruidos; Conocimiento de Conjuros CD 15 + nivel del conjuro para poder lanzar magia). Conforme la noticia de este fenómeno se fue extendiendo, muchos poderosos lanzadores de conjuros han elegido el lugar para llevar a cabo sus negociaciones, ya que parece el terreno relativamente "neutral" para los versados en el Arte.

13. EMBAJADA THAYINA



Edificio Público

En el Año de la jarra (1370 CV), agentes de Zhay entraron en contacto con Shradin Mulofhor, que había regresado hacia poco, y le solicitaron establecer un enclave en Puerto calavera. El Señor de los huesos rápidamente aceptó, y el enclave zhayino fue establecido poco después entre el paso del Descanso del mendigo y el paso de la Catarata del vapor. Al mismo tiempo, representantes de Zhay establecieron esta embajada en el barrio del Castillo.

Al tratarse de una embajada, el edificio es considerado territorio de soberanía zhayina, exento de las leyes de Aguas Profundas, ya que los Magos Rojos tienen mucho cuidado de nunca llevar a cabo negocios dentro de lo que es propiamente la embajada, no hay peligro de que pierdan su estatus independiente. Los "visitantes" (clientes) simplemente son conducidos a una "habitación trasera" (mediante un portal que lleva a una habitación interior en el enclave de Puerto Calavera) en la cual se llevan a cabo las transacciones. Es elección del cliente el llevarse los bienes adquiridos saliendo por la embajada o hacer que se los entreguen en algún punto fuera de las murallas de la ciudad.

Aunque los Señores de Aguas profundas son totalmente conscientes de lo cerca que están caminando los zhayinos del filo de la ley, por ahora han decidido simplemente observar las transacciones del enclave. La mayor parte de los clientes no tienen la menor idea de que han llegado a abandonar Aguas profundas, lo cual lleva a ~si todos a asumir que la transacción tiene lugar dentro de la ciudad y por lo tanto a, especular que los zhayinos han comprado o logrado mediante soborno una dispensa de la ley.

15. EL ATRAPADIOSOS



Estatua Andante de Aguas Profundas

Esta es, quizás, la estatua andante más famosa en la ciudad, gracias a su dramática pose y a la evidente magia de su existencia. La estatua representa a un humano bien musculado de rostro impasible cuya pierna izquierda se ha hundido en el suelo hasta la cadera, el resultado de un conjuro lanzado por el Bastón Negro durante su carga destructiva.

Su mano izquierda y el pie derecho empujan contra el suelo como si intentara salir. Su brazo izquierdo está levantado hacia arriba y en su palma abierta yace una esfera de piedra. Su mirada se alza hacia la esfera, y los rastros de deposiciones de pájaros alrededor de sus ojos da la impresión de que estuviera llorando.

Alrededor de la estatua, trepando por su pecho y en sus rodilla y hombros hay un edificio de apartamentos que porta el noble de “El Atrapadioses”. La casera de los apartamentos es Aundra Capanegra, una **Mago** poco sociable que rara vez es vista en la ciudad, excepto cuando sale volando de la puerta tallada en la esfera, la cual es su hogar. En las raras ocasiones en las que se reúne con gente de la ciudad (normalmente para comprar raras sustancias con usos mágicos) aparece sin anunciar en balcones o tejados tras la caída del sol. Sus tratos son educados, rudos y paga en buen dinero. Nunca confía en nadie o habla de sus propios asuntos, y si algún otro ha visto alguna vez el interior de su hogar esférico, nunca nadie ha hablado públicamente de ello.

16. SEDE DEL MÉRCADO



Sede Gremial del Consejo de Granjeros y Tenderos

Este Gremio es un consorcio cuyos miembros cambian anualmente según cambia la suerte en las cosechas (las membresías terminan en el Mes de Martillo en lo más crudo del invierno (nuestro Enero), y duran uno año, excepto por los veinte o así miembros vitalicios (los cuales son sin excepción, terratenientes muy ricos con vastas propiedades). El Consejo determina los precios del grano, organiza los Molinos y el almacenaje en la ciudad (ambos negocios son controlados también por el Gremio, los molinos son la mayor fuente de ingresos y cuando los almacenes se quedan vacíos al final del invierno, sin cultivos con los que volver a ocuparlos hasta la siguiente cosecha, el Gremio cede el espacio a otros comerciantes).

El Gremio recibe también con regularidad fondos provenientes de los Señores a cambio de mantener llenos de provisiones los graneros y heleros de la Ciudad, de alimentar a las guarniciones del Castillo y del Palacio y de tener vituallas de emergencia en caso de asedio y de plaga en las cosechas.

El gremio también mantiene excelentes relaciones con la Abadía de Campos Aureos situada a unos pocos días de viaje hacia el Norte siguiendo el curso del Dessarin.

PNJs Importantes:

- Maestra Cofrade Felmaera Undrenneth



17. LA ESPADA CANTORA



Taberna

Esta concurrida taberna está situada en el lado septentrional de la Calle del Bazar, justo enfrente de donde empieza la de las Campanas. Sus tres plantas se llenan diariamente de ajetreados comensales que disfrutan de uno de los menús más abundantes de toda Aguas Profundas, en el que está incluida la (famosa con justicia) sopa de tortuga, que se sirve en caparazones de estos animales puestos panza arriba. Los que acuden al lugar se entretienen escuchando las baladas que, con su elevado timbre de voz, interpreta la maravillosa espada mágica a la que debe su nombre la taberna.

Esta espada larga, cuya hoja es de color negro, fue traída a Aguas Profundas hace mucho tiempo y se cree que fue forjada en Nezheril. Suele permanecer en silencio y en posición vertical, con la empuñadura en lo alto, en el pozo abierto que hay en el centro del local, donde la rodean las escaleras de caracol que ascienden a las plantas superiores.

Una vez cada hora, uno de los empleados de la taberna (normalmente una muchacha hermosa que llevará puesta una imitación de armadura) cogerá la espada y la elevará, ya que sólo canta cuando alguien la agarra y se lo ordena.

La voluntad de quien la esté blandiendo será lo que determine la canción interpretada; de hecho, se sabe que el disgusto y el enfado de los pensamientos de su portador han llegado a hacer que el arma cambie repentinamente de canción cuando ya había empezado a interpretar una.

Conoce, más o menos, unas 30 canciones, principalmente baladas trágicas, lamentos amorosos y clamorosas canciones militares, además de unas cuantas piezas cómicas. Su voz es clara, sonora y casi ensordecedora en las notas más altas y, aunque tiene cierto soniquete masculino, se sabe que ha imitado los tonos de quienes la estuvieran acompañando para lograr una mayor armonía.

En la Espada tienen una manera muy sencilla de tratar el asunto de los precios: todas las comidas cuestan 1 po por fuente, se pida lo que se pida, y en el precio va incluido un vaso o una jarra de una bebida a escoger. Cada bebida adicional cuesta 1 pp más por jarra de cerveza (de cualquier clase) o 1 po más por vaso de zzar o vino. Las de naturaleza exótica (elverquisst, dracalengua, vinígeo y whisky "Fuegos de Mirabar") suelen escasear o no estar disponibles (no os sor prendáis; ¡a esos precios!).

PARA EL DM

El arma es una *espada larga* +1, inteligente y Caótica Buena, poseedora de los extraordinarios poderes de *levitación* y *teleportar*. La Espada canta cuando le place.

18. LA DAMA SOÑADORA



Estatua Andante de Aguas Profundas

Esta bella dama causó mucho caos cuando estuvo activa. La estatua tiene la apariencia de una elfa, cuyos cabellos y ropajes parecía moverse de forma natural mientras caminó a través de la ciudad durante la Plaga de Conjuros. Cuando las Estatuas Andantes se detuvieron, está cayó sobre su lado, asumiendo la apariencia de una titánica escultura de una noble dama dormida en su jardín.

19. RESIDENCIA VARITAS

(TORRE DE SYNDRA)



Domicilio Privado

Esta torre de cuatro alturas y de planta octogonal fue construida hace unos dos siglos en estilo Shoon, lo que la hace rara en Aguas Profundas, ya que este estilo arquitectónico es originario de Amn, en las tierras de la intriga. Sus lisos muros de piedra están adornados con glifos tallados y horadados ocasionalmente por estrechas saeteras. La puerta, flanqueada por dos minaretes, se abre a la calle en el lado noreste. En la cúspide de la torre, hay una pirámide de cristal.

20. LA SIRENA SONROJADA



Mancebía

Este edificio de piedra y adobe, grande y de aspecto corriente, está situado en el centro de una manzana de tiendas y alojamientos, en una bifurcación de la Ronda de la Sirena, la misma calle por la que se llega hasta él.

La entrada está adornada por unos detallados frescos que representan escenas con ninfas y otras criaturas silvanas retozando en mitad del bosque. En el centro de la entrada, un cuenco dorado lleno de agua descansa sobre un pedestal.

Originalmente un teatro, la Sirena Sonrojada fue convertida hace varias décadas en una mancebía regentada por las sacerdotisas de la Diosa Sune. La madame del local, una enana llamada Sanchel (CB enana escudo mujer **Espía**) es famosa en la ciudad por ser capaz de adivinar los gustos de los clientes simplemente con echarles una mirada.

El cuenco dorado de la entrada irradia magia de adivinación. Por tradición, los clientes dejan una ofrenda en el cuenco como pago por el privilegio de pasar el rato con las damas del local. Si la donación es suficiente, el cuenco brilla.

21. EL FLUMFO ROSA



Negocio

Este edificio de piedra y adobe, grande y de aspecto corriente, está situado en el centro de una manzana de tiendas y alojamientos, en una bifurcación de la Ronda de la Sirena, la misma calle por la que se llega hasta él. El nombre de "El Flumfo Rosa" está mostrado en un signo montado en la fachada del edificio. Unos carteles en los muros exteriores anuncian las últimas representaciones.

La propietaria del Flumfo Rosa, Iokaste Daliano (N humana Tezhryia **Plebeyo**), es una egoísta viuda de mediana edad sin gran amor hacia el teatro.

El Flumfo Rosa era la pasión de su anterior marido; para Lokaste es únicamente un medio con el que codearse con la élite de la ciudad. Obliga a los directores a que escojan obras y contraten actores, mientras que ella pasa su tiempo “en el trabajo” recibiendo a los huéspedes importantes y prometiéndoles la mayor de las diversiones.

El anterior maerido de Lokaste, Algodar Daliano, tenía como compañero a un **dragón feérico** violeta llamado Deseos. El dragón feérico detesta a Lokaste pero permanece en el teatro, usando a regañadientes su magia para mejorar las representaciones por mor de preservar el legado de Algodar. Prefiere permanecer invisible y sin ser visto, y en general Lokaste se refiere a él de forma despreciativa como “la serpiente voladora”.

22. EL GRAN BORRACHO



Estatua Andante de Aguas Profundas

Esta estatua andante descansa como caída hacia atrás y se está sentada sobre un edificio. Sus brazos penden laxos y su cabeza está inclinada sobre su pecho, dando la impresión de que hubiera caído dormido. La enorme hacha de batalla de piedra de la estatua todavía se halla en las cercanías, su mango levantado hacia arriba y la hoja medio enterrada entre las piedras. Los cascotes del edificio aplastado hace mucho que se usaron para construir una ancha escalera de piedra (con anchas barandillas sobre las que a veces se lanza a los borrachos) que asciende desde la calle hasta el regazo de la estatua.

El regazo alberga en la actualidad una taberna de dos pisos, construida con los escombros, llamada la Jarra de Gralkyn. La pose inconsciente de la estatua y la taberna en su regazo hicieron rebautizar a la estatua como el Gran Borrachín fuera algo natural.

23. EL CANTANTE ILUMINADO



Negocio

Este pequeño teatro en un viejo edificio cercano al mercado de Aguas profundas. El propio teatro es poco más que una gran sala con espacio para treinta personas sentadas, un escenario con cortinas, un recibidor y una zona de bambalinas con un par de habitaciones. Las obras se representan cada mañana y tarde, aunque por un precio se pueden contratar actos privados nocturnos o en otros horarios. Los espectáculos no se limitan a las obras teatrales y pueden incluir bailes, marionetas, musicales, etc. La entrada sólo cuesta 1 pp por persona.

En la sala de atrezzo, un gran perchero para ropa cubre una pared entera. Detrás de los trajes se encuentra una amplia arcada de ladrillo de 8' de alto y 4' de ancho. La explicación que ofrecerán los actores es que era una entrada al sótano.

PARA EL DM

Presionando sobre dos puntos del viejo arco de ladrillo, la sección tapiada recientemente se desplaza por completo hacia un lado. El vano abierto alberga uno de los portales de los Lunastros en Aguas profundas. Al igual que ocurre con los demás, el portal se activa mediante el uso de una frase concreta en élfico que incluya el nombre del destino deseado.

Este portal funciona como un *círculo de teleportación*. Este círculo fue creado hace más de un siglo por agentes de los Teu'Telkiira, la rama escindida de los Arpistas creada por Khelben Arunsun. Este círculo de teleportación permite viajar hasta Luskan, Mulamo, y Ankhapur.

24. LA TIENDA DE WAUKIN



Negocio y Templo de Waukin

Este almacén de productos generales es también un pequeño santuario consagrado a la Dama del Dinero. El recepcionista es el Monedar Rondur Hauvryn (LN humano kondazhano **Acólito**), y sire a la Preceptora s Chauvarra Drilkend (LN humana kondazhana **Sacerdote** de Waukin), una mujer con una nariz aguileña

25. EL VIAJERO MIMADO



Posada

Esta posada, que tiene en ambos extremos grandes torretas, con tejado cónico y múltiples ventanas, se eleva como si fuera un exótico castillo, oscuro y bastante atrayente, en la esquina noreste del cruce de las Calles Séldut y de las Campanas

En ella, los precios del alojamiento van de las 6 a las 12 po por noche, dependiendo de la habitación que escojáis.

El nombre de El Viajero Mimado ayuda a que se tengan unas grandes expectativas, siendo necesario decir que el resultado no es, en absoluto, decepcionante. Los sirvientes os dirigirán a vuestra habitación, grande y bien amueblada, en la que habrá una temperatura cálida pero no demasiado calurosa, y acudirán casi al instante en cuando les hagáis llamar. En cada habitación, junto a la puerta, hay un tirador para hacer sonar una campana.

En la planta principal hay una enorme sala para fumar, con una crepitante chimenea rodeada de grandes sillones, viejos y suaves, que podrían tragarse fácilmente a los visitantes más pequeños, una "guardería" para los hijos de los huéspedes (una característica tan considerada como poco frecuente), una sala de juegos y otras tres, de menor tamaño, para que los clientes puedan celebrar reuniones privadas. Sorprendentemente, también hay una biblioteca llena de libros, copiados a manos por los empleados, y una mesa con un cristal en la parte superior bajo el cual puede verse un mapa completo de los Reinos que, como he podido comprobar, llega hasta la Lunshaes por el oeste, hasta Zhay por el este y hasta Sheir por el sur (cada uno de los empleados pasa semanalmente una mañana copiando libros a mano).

El propietario original estaba profundamente interesado en la exploración. En la biblioteca, junto a un librito publicado por la Liga de Mercaderes en el que se describen las hazañas del famoso Dabron Fajenastro y se incluye su mapa de la ruta comercial que une las tierras conocidas con Sossal, hay varias copias de cartas de capitanes de barco que han llegado hasta Maztica, muy lejos, al otro lado del mar.

Lo único que no quería ver jamás en su librería eran tratados de magia. Éstos llegaron a intrigarle, pero también supusieron un peligro potencial para su posada y atraían al tipo equivocado de lectores. En dos ocasiones tuvo que echar abajo las puertas de su biblioteca para apagar sendos fuegos.

Por la mañana, de regalo, hay una sopa caliente de huevo, verduras y caldo de carne (que sabe mejor de lo que suena); por las tardes, los huéspedes están invitados a bajar a las habitaciones

comunes y cortarse filetes de la carne de ternera, cabra, venado y cerdo, puesta en fuentes sobre las mesas laterales.

Para acompañar la carne siempre hay a mano mostazas, conservas en vinagre, rábano picante y salsas, también picantes, de las que se emplean en el sur. Todo esto irá incluido en el precio de vuestra habitación, pero si lleváis a cenar con vos a vuestros propios invitados (es decir, gente que no esté hospedada en la posada), la comida os costará 1 po adicional por ración y comensal.

26. EL PASADO CURIOSO



Negocio

Esta tienda, situada en la Calle de las Sedas, tiene más de un siglo de antigüedad, y en ella se venden rarezas, antigüedades y objetos de todo tipo. En ella es posible encontrar también libros incluyendo novelas y folletines (incluyendo las obras completas de la serie “El Zorro Plateado de Arita”).

27. LA MANTÍCORA PODEROSA



Taberna

Tras la barra de esta animada taberna cuelga la cabeza disecada de un león. La fiereza de sus fauces se ve ciertamente mermada por las calvas y el aspecto despeluchado de la cabeza del animal.

El nombre de la taberna proviene de la cabeza de león disecada montada sobre la barra, la cual, con mucha imaginación, podría ser confundida con la de una mantícora. Los clientes se refieren a la cabeza como la “Mantícora Sarnosa”.

La comida es sencilla, y destaca sobre todo su espeso y sabroso cocido, un queso fuerte, sus densas hogazas de pan negro y su fuerte cerveza.

La mantícora sirve a mercaderes y políticos, gracias a su localización en mitad del Distrito del Castillo, así como por su cercanía a la Plazuela del Bufón donde se puede llevar a cabo negocios más en privado.

28. EL PANTEÓN DE LOS SELDARINE



Templo de las Deidades Élficas

Cuando el clero elfo de los Seldarine se acercó a los Señores Enmascarados para pedir permiso para establecer un templo consagrado al Panteón de las deidades élficas, esto fue considerado como un enorme golpe de efecto en las relaciones entre Aguas profundas y la raza élfica.

Aguas profundas siempre ha albergado una importante población élfica y es, de hecho, el lugar al que los Barcos Grises de Siempreunidos vienen en Medioverano para llevarse a los elfos que se han cansado de Faerûn y desean volver a tierras élficas. Cuando el permiso fue rápidamente otorgado, los elfos pidieron un terreno en mitad de un atareado y atestado vecindario del Distrito del Castillo, sorprendiendo a los Señores. Aún cuando los Señores Enmascarados presionaron para intentar averiguar el motivo de su elección, los elfos no respondieron; así que sin muchos más problemas, el permiso fue otorgado.

Este alto templo es una esbelta estructura de brillante mármol blanco rematada con innumerables detalles plateados. En su interior hay un bello claustro ajardinado con largas galerías porticadas que se abren a los santuarios de las diferentes deidades élficas.

PNJs Importantes:

- Lord Ervindar Duirsar (CB elfo lunar **Sacerdote de la Guerra** de Corellon Larezhian) es el patriarca del templo de las deidades élficas en Aguas Profundas. También es hermano de Lord Erlan Duirsar, el Coronal de la Ciudad élfica oculta de Etêmoska, situada en las montañas Sharaedim, a poca distancia del desierto de Anaurokh.

29. APOTECARIOS DILUNTIER E HIJOS



Negocio

Esta tienda con más de un siglo de historia está especializada en bálsamos y pociones herbales y mágicas, así como en perfumes.

30. TORRE DE LA ÓRDEN



Sede de la Orden Vigilante de Magos y Protectores

Esta cofradía protege a los usuarios de la magia menos poderosos (y a los aprendices en el Arte) de Aguas Profundas, e intenta influenciar a los solitarios (no miembros de la Cofradía) más poderosos en la magia en la Ciudad, para que sean prudentes y conservadores, manejando poco la magia en público, de tal forma que los magos sean respetados en vez de temidos y perseguidos de forma activa.

Las actividades de la Cofradía tienen poco efecto en los magos más poderosos de la ciudad que no son miembros de la Cofradía y que les da igual el no serlo. Son efectivos a la hora de mantener controlados a los magos de nivel bajo y medio que visitan la ciudad, en temas como no lanzar conjuros para obligar o manipular a la población y en mantener el respecto a otros colegas con menos poderes.

En la actualidad, aunque teóricamente la Maestra Cofrade es Bowgentra Summertaen, en la práctica la Orden depende de la actual Bastón Negro, Vajra Safahr. Este ha sido así desde que hace aproximadamente una década falleciera el anterior Bastón Negro, Sammark, tras haber sido traicionado y asesinado por un miembro

renegado de la Orden, Khondar “Diez Anillos” Naomal, el cual quería hacerse con los secretos de la Torre de Anghairon para así gobernar la ciudad, convirtiéndola en una maocracia. La actual Vajra Safahr, ayudada por unos aventureros, consiguió acabar con Khondar, cuyos restos esqueléticos todavía pueden verse dentro de las protecciones de la Torre de Anghairon en el Distrito del Castillo.

La membresía también otorga acceso a beneficios específicos por pertenecer a la Orden. Los miembros pueden comunicarse fácilmente con otros colegas para organizar entrenamiento y comprar información acerca de la magia estando razonablemente seguros de que no están tratando con charlatanes (la Orden expulsará y vilipendiará públicamente a los miembros que engañen a sus coelgas de la Cofradía), comprar fácilmente todo tipo de raros componentes materiales (esos componentes no son baratos, pero el tiempo necesario para obtenerlos se ve grandemente reducido) de las bodegas guardadas por golems de la Torre de la Orden.

PNJs importantes:

- Bowgentra Summertaen, Maestra cofrade de la Orden Vigilante de Mágicos y Protectores es la líder de la cofradía, aunque en realidad responde ante la Bastón Negro, Vajra Safahr.
- Portavoz Maestro de la Orden Imindur Glenmaur.
- Veterana de la Orden Maerla Windmantel
- Veterano de la orden Eltalon Vaundrar
- Veterano de la orden Malryn Lavalander

31. MARAVILLOSAS

MÁSCARAS DE NURNINE



Negocios

Este estrecho edificio de unos diez pies de anchura se levanta encajonado entre otros dos edificios en el lado este de la calle de las campanas. Un letrero de madera muestra el nombre de la tienda en caracteres thorass.

En el escaparate de la tienda, una siniestra máscara negra, que por su tamaño podría servirle a un gigante, flota en silencio tras el cristal. Cuando os acercáis, la máscara gira lentamente dirigiéndose hacia vosotros. De vez en cuando la máscara se acerca al cristal sorprendiendo a algún paseante.

Esta tienda de moda vende estilizadas máscaras de fiesta y otros complementos a la élite agundina. En la planta baja se halla la zona principal de exhibición, repleta de maniqués ataviados con estilizos vestidos y adornadas máscaras, así como un mostrador.

Las máscaras varían desde lo hermoso hasta lo repugnante. En el primer piso hay un probador, donde los clientes pueden probarse máscaras y mirar como les quedan en uno espejo. También hay armarios que contienen máscaras corrientes para aquellos clientes que no quieren algo hecho a medida. Las dos siguientes plantas están llenas con tablas de corte, soportes, zonas de costura y cabezas de madera para la fabricación de máscaras. El tercer piso tiene también unas cuantas camas y un baño para los trabajadores. El ático se usa como trastero y guarda también los registros de la tienda desde hace ya más de un siglo.



PARA EL DM

Los sótanos de esta tienda albergan una pequeña capilla consagrada a Máskhra. La propietaria de la tienda es una humana iluskana NM **Sacerdote** de Máskhara que dirige a un grupo compuesto por una docena de **bandidos** que acuden a ella cuando necesitan curación.

32. POSADA DE LOS HUESOS DE SIERPE



Posada

Esta posada, pequeña y rústica, atrae a una ecléctica variedad de rufianes, pequeños criminales, mercaderes, nobles y aventureros. El posadero esponsoriza a un cierto número de compañías de aventureros.

PARA EL DM

La **dragona verde anciana** Claugyimatar, la vieja “Huesos Roidos”, emplea a un par de docenas de agentes humanos y medianos (casi todos ellos **Espías** y **Bandidos**) para mantenerse informada y manipular eventos en la Ciudad de los Esplendores. La Vieja “Huesos Roidos” invierte sus ganancias para desatar rivalidades y reforzar la organización que controla y así crear más problemas a la ciudad y obtener más beneficios. Su objetivo último, no obstante, es hacerse con el *bastón de dragones de Anghairon* para poder así acceder a la ciudad superando la custodia de dragones de Anghairon.

33. CASA DE LOS TALLISTAS FINOS



Sede de la Cofradía de Tallistas Finos

Este edificio de techo de pizarra es la sede de la Cofradía de Tallistas finos, construida en el lado sur del Camino Alto, y claramente reconocible por sus frisos de animales y personas talladas (incluyendo a Anghairon y algunos otros señores de épocas anteriores).

Un par de docenas de maestros Tallistas y unas tres veces ese número de aprendices de tallistas componen esta Cofradía, la cual ayuda a sus miembros en muchas formas. Destaca el que se hace con envíos de maderas finas para tallas, como raíz de felsul, madera de suth y zalantar provenientes de Khult y de otros territorios del Sur a través de Tharsult. Vende piezas “de aprendiz” (trabajos de calidad inferior o defectuosos) a los capitanes mercantes que se dirigen hacia el sir, donde algunas de las piezas se venderán como curiosidades, otras por el tipo de madera usada y algunas otras como recuerdos del Salvaje Norte.

La Cofradía también se encarga de procurarse con herramientas de calidad para las tallas con las dos cofradías de Herreros, las cuales hacen los punzones, cuchillos y cinceles usados por los tallistas, así como la cofradía de joyeros, la cual se encarga de producir fino papel de lija.

La Cofradía también se encarga de organizar trabajos grandes (como los bancos para la congregación de un nuevo templo o los paneles en las paredes y las talles en estos para una nueva mansión o castillo), reclutando a varios Maestros Tallistas apoyados por aprendices para que estos aprendan el trabajo, pagando un precio de 1 po por aprendiz al día. Los Maestro Tallistas ganan 2 po al día. Desde hace uno siglo o así, los muñeros de madera tallados artesalmente los miembros de la Cofradía han ganado grandemente en popularidad como regalos dentro la Ciudad de los Esplendores.

34. ESTABLOS DE PALACIO



Edificio Público

Los establos de palacio tiene una capacidad total para más de 200 monturas.

35. CUARTEL DE LA GUARDIA



Edificio Público

Estos barracones están protegidos por custodias que protegen contra el fuego toda la estructura y a los que se hallan en su interior. Estos edificios pueden albergar cómodamente a 200 soldados (**Guardias**) cada uno.

36. ALMACÉN DE PALACIO



Edificio Público

37. EL HOMBRE HALCÓN



Estatua Andante de Aguas Profundas

Esta estatua parece una criatura alada con cabeza de halcón. Las alas de la estatua están plegadas contra su espalda y nunca se han desplegados, dejando sin saber si la estatua es capaz de volar. Fue derribada durante su furia destructiva a lo largo de la ciudad y ahora está bastante inclinada hacia el noreste debido a su pie derecho desaparecido, hecho añicos hace mucho tiempo, junto con su brazo derecho. Su brazo izquierdo está extendido hacia el norte, la palma hacia delante como si estuviera gesticulando y diciendo “Alto”.

En realidad la estatua posee una gran similitud a un aarakocra, la gente pájaro de la que se dice que vive en los Montes de la Estrella en el Bosque Alto.

El cuerpo ha sido vaciado y convertido en una torre compartida por varios adinerados inquilinos, la cual es oficialmente conocida como Torre Sparaunt, en razón de su propietario. La mano izquierda de la estatua se levanta sobre un patio hacia el Norte, donde yace la entrada de un túnel tallado a través del brazo. Los visitantes y residentes puede hacer sonar una campana en el patio, momento en el cual un guardia reconoce la llamada y deja caer una escalerilla de cuerda para los inquilinos y huéspedes esperados (o una silla cogida a una cuerda que es levantada con una polea para los huéspedes enfermos o cargados con objetos pesados).

38. LA AGUILERA



Edificio Público

El cuartel general de la Caballería de Grifos de Aguas Profundas, esta torre es solo accesibles para los oficiales militares de la ciudad y en ella están albergados dos docenas de monturas **grifo** y sus **jinetes de caballería de grifos**.

39. EL GRIFO



Estatua Andante de Aguas Profundas

Esta estatua tiene la forma de la bestia por la cual es llamada. Aunque se levanta sobre las cuatro patas, su lomo se halla a veinte pies sobre el suelo, haciendo de ella una montura adecuada para un gigante de las tormentas. Aunque ha mostrado ser capaz de volar, con las plumas de granito de sus alas desplegándose como las de un pájaro,

Esta gigantesca estatua es tan grande que podría ser usada como una montura por un gigante de las tormentas. Aunque ha mostrado ser capaz de volar, con las plumas de granito de sus alas desplegándose como las de un pájaro, el Grifo ahora meramente permanece en una pose mayestática cerca de la Aguilera de la Cima en la cúspide del Monte Aguas Profundas, mirando hacia el sudeste sobre el Barrio del Muelle. Los recién llegados a veces asumen que es un monumento a la Caballería de Grifos de Aguas Profundas, pero los Agündinos saben la verdad.

40. PALACIO DEL SEÑOR



Edificio Público

Construido en el Año de la luna humeante (1.187 CV), el palacio de mármol blanco de Aguas profundas, conocido originalmente como el palacio de Piergeiron y en la actualidad como el Palacio del Señor, todavía se alza como un brillante símbolo del gobierno de los Señores, sin mancha de corrupción.

El palacio tiene cuatro puertas. Empezando por el norte, estas son Puerta del Cuerno, Puerta de Salida, Puerta Principal y Puerta de la Guardia. Os darán el alto si intentáis utilizar cualquier entrada distinta de la Principal, de modo que os recomiendo optar por ella. El vestíbulo al que se abre resulta impresionante: una resonante sala hecha por entero de mármol pulido, vacía salvo por los bancos que hay a lo largo de las paredes, tallados a modo de leones entados, y los enormes pilares que sujetan las plantas superiores del palacio que hay encima. Lo más impresionante del castillo es la maqueta a escala de la ciudad (edificio por edificio) que hay sobre una enorme mesa de piedra en el despacho de los secretarios de la localidad. Para dar con ella, girad a la derecha y cruzad el área que hay al fondo del vestíbulo. Las impresionantes escaleras que salen del lugar en la otra dirección conducen a la corte del Señor y a las salas de audiencia.

El palacio sirve de oficina principal para muchos burócratas de Aguas profundas, la mayoría de los cuales se dedican a la administración de los servicios de la ciudad, tales como la Guardia, la Milicia, los cleros, y la Leal Orden de braceros callejeros. La corte de los Señores se reúne en una gran cámara en el segundo piso, justo al final de la grandiosa escalera que asciende desde el resonante recibidor.

Aquí también se encuentran las embajadas de muchos otros países y ciudades, aunque estas no tienen por qué estar situadas en el palacio. La embajada más compleja de las que se encuentran aquí es la de Lunargétea, que cuenta con un *círculo de teleportación* a la corte de Alústriel.

Los aposentos del Señor Público ocupan las dos torres septentrionales del ala norte del palacio, y en esa ala también se encuentran varios aposentos para los dignatarios de visita que carezcan de la embajada propia en la ciudad. Hay túneles secretos que conectan las habitaciones de Piergeiron con todos los lugares de encuentro privados de los Señores, incluida la torre del Bastón Negro.

41. CUARTEL DE LA MILICIA



Edificio Público

En estos barracones están estacionadas varias patrullas de la Milicia. En todo momento habrá una guarnición de 25 hombres (*guardias*).

42. TORRE DE ANGHAIRON



Edificio Público

Esta pequeña torre de piedra se eleva como un delgado minarete de piedra con un tejado cónico y unas cuantas ventas, con cuatro pisos sobre el nivel de la calle. La torre siempre está en silencio, nunca visiblemente cambiada por el paso de los años ni alterada por los paseantes cercanos.

Su interior (y posibles tesoros) son dejados en manos del DM, pero debería ser comentado el hecho de que nadie ha sido capaz de entrar en ella desde la muerte de Anghairon. Los esfuerzos cooperativos de todos los aprendices de Anghairon establecieron potentes magias protectores sobre ella 8 por encima y por debajo, así como alrededor de sus muros. Estos efectos son equivalentes a los de una *caja de fuerza* que rodea la torre entera a una distancia de diez pies, una barrera que es visible únicamente como un leve temblor en el aire a no ser que se produzca un ataque mágico (el cual hará que esta sea claramente visible).

Varias veces ha sido disipada o cancelada por magos ambiciosos, solo para atraparlos otra vez pasado 1 asalto por nivel del atacante.

Dentro de esta caja de fuerza hay una *esfera prismática*, también invisible a no ser que se produzca un ataque, y dentro de ella hay otro campo de fuerza invisible, que, si es disipado, hará que se activen conjuros de contingencia que harán sonar trompetas de alarma invisibles en el Palacio del Señor, la Torre del Bastón Negro y en el Sostén del Heraldo (uno de los bastiones de los Heraldos, situado a un día de distancia de viaje de Lunargétea, en las Marcas Argéteas, e invocarán un ciclón alrededor de la torre (como la habilidad de *Torbellino* de un Elemental de Aire, tal y como aparece descrita en el *Manual de Monstruos*).

Se cree que unos pequeños pero poderosos guardianes de piedra (*goles de piedra*) esperan dentro de la torre para atacar a los intrusos, pero los detalles acerca del interior de la torre y de los guardianes que acechan en su interior son desconocidos. Nadie ha conseguido nunca penetrar en su interior.

43. LA CABEZA DEL DRAGÓN



Taberna

La cabeza disecada de dragón que da nombre a la taberna, y que está colgada en la pared, pertenecía a un ejemplar recién salido del cascarón. Está cubierta de polvo y apolillada por la antigüedad, pero aún sobresale, grande y amenazadora, por encima del bodegón. Uno de los camareros suele tender toallas colgando de los dientes de la bestia.

Este modesto establecimiento sirve a los agundinos más mayores: matrimonios, aventureros retirados, tenderos, mercaderes y demás personas a las que les guste sentarse tranquilamente y charlar mientras bebe algo.

El aire del local suele estar bastante cargado de humo de pipa y, dado que el lugar tiene vistas a la Torre de Anghairon y el palacio que hay tras ella, los temas de conversación más corrientes son la política, el futuro de Aguas Profundas y los grandes planes.

A los diplomáticos y visitantes les gusta dejarse caer por aquí porque el lugar es seguro y resulta poco probable que les reconozcan o que alguien empiece a discutir con ellos.

El tabaco (a 5 pe la bolsa) y la bebida pueden comprarse en la barra, pero en el lugar se sirve poca comida, aparte de bocadillos de salchicha (a 4 pe la fuente o 2 pe la unidad) y estofado (a 1 pe el cuenco). En cuanto a las bebidas, la jarra de cerveza rubia cuesta 1 pe, la negra 2, el vaso de vino 2 pe y zzar 3 pe. La taberna dispone de una amplia selección de coñacs, licores y rarezas (como vinígneos y elverquisst), que también se sirven en vaso.

Los precios de estos últimos van desde las 7 pp, el de brandy o coñac, hasta las 9 po el de elverquisst o gargámbar tashlutano.

44. SEDE DE LOS MAESTROS PANADEROS

Sede de la Cofradía de Panaderos

45. LA PIEDRA ÉLFICA

Taberna

Esta taberna, vieja y tenuemente iluminada, está situada en el lado oriental de la Calle de la Espada, al norte del Camino Aguas Profundas. Al entrar os invade un olor a tierra y mantillo. Sorprendentemente, varios árboles crecen en el interior del bodegón de la taberna. Unos tragaluces en el tejado dejan pasar la luz.

Este lugar sirve sobre todo a elfos y semielfos, y el olor a tierra se debe a la paciencia y la habilidad para la silvicultura de aquéllos, se han logrado plantar en el sótano árboles auténticos que crecen atravesando los bodegones. De día, las contraventanas del tejado se abren para que la luz y la lluvia lleguen hasta las plantas, y de noche, unas luces danzantes bañan el lugar con motas de luz azulada, tenues y flotantes. Los elfos se reúnen en este lugar para beber agualaera eternoskana (a 2 po el vaso), vino de luna (a 4 po el vaso), elverquisst (a 14 po el vaso), néctar de Gúldazhen (a 16 po el vaso) y vinazul de Maerlazhen (a 17 po el vaso), y comer galletas cubiertas de carne de venado o cangrejo, gambas, plataleta o gelatina de menta (a 1 po la fuente). También podréis pedir brocheta asada de ardilla, conejo o venado, cocinada en una salsa verdosa (a 2 po el pincho). ¡Están tan deliciosas que hasta los dioses repetirían! En el lugar suele interpretarse música agradable, tanto con arpa, caramillo o flauta como coral, y el servicio es rápido, elegante y casi inaudible.

En este lugar no se permitiría la entrada de enanos o semiorcos, los humanos y medianos solamente serían tolerados en grupos reducidos e, incluso, se discriminaría un poco a los semielfos (los elfos pueden ser muy altaneros cuando se lo proponen). Incluso llegué a ver cómo los distintos tipos de elfos se ignoraban o comportaban maleducadamente los unos con los otros. No obstante, el ambiente suele estar tranquilo y sereno, y tanto la dueña como los empleados son elfos lunares que dan la bienvenida a todo el mundo y no dejarían que las cosas se les fueran demasiado de las manos.

La dueña de la taberna, que nunca parece envejecer, se llama Yarine Ilbérezh (CB Elfa de la Luna **Mago**). Es una elfa alta, regia y encantadora, que tiene los ojos plateados y cumple su cometido llevando siempre a un sonriente **dragón feérico** posado suavemente en el hombro.

46. FILTROS DE FHALANTAR

Negocio

Una bocanada de olor a especias exóticas inunda la calle siempre que se abre su puerta redonda. En su interior hay todo un mundo, extraño y maravilloso, lleno de raíces secas, tarros fuertemente taponados, caparazones, cráneos, cestos de huesos y cajones etiquetados, todos ellos de aspecto interesante.

Al abrir las Puertas os recibe una figura de un hombre, hecho de piedra y cubierto de polvo, paralizado con un gesto de terror y con los brazos extendidos como si fuera a echar a correr a la desesperada.

Esta tienda se encuentra en el lado oriental de la Calle de las Campanas, justo al norte del Camino Aguas Profundas.

En este lugar podréis comprar medicinas, hierbas y sustancias poco comunes utilizadas en la fabricación de perfumes, aceites aromáticos, venenos e, incluso, como componentes necesarios para el lanzamiento de conjuros. Las hierbas no están muy frescas, pero a cualquier mago le parecerá que la selección del lugar es mejor que ninguna otra que haya visto (y el dueño no os preguntará por qué estáis interesados en la dosis letales; ni siquiera querrá saber vuestro nombre).

PARA EL DM

La tienda no está protegida solamente con polvo de petrificación, sino que dispone de trampas que liberan varios tipos de gases paralizantes y adormecedores.

También me han contado que el dueño está dispuesto a vender cualquier pergamino u objeto mágico menor con el que logre hacerse (siempre y cuando seáis discreto al preguntar y no se sepa que tengáis relación alguna con la vigilancia o la guardia de la ciudad).

47. SEDE GREMIAL DE LA ÓRDEN

Sede de la Orden Solemne de Peleteros y Laneros Reconocidos

Esta cofradía es rica, muy antigua y muy avara con el dinero. Sus miembros, todos ellos pertenecientes a viejas familias, intentan controlar todo el comercio relacionado con su negocio dentro de Aguas Profundas, manteniendo de forma despiadada una guerra comercial contra cualquier independiente. Los sabotajes (como misteriosos incendios en un almacén o bandidos en los caminos) no son algo desconocido.

Esta Orden es una de las cofradías más conservadoras y reglamentadas de la ciudad, y mira a los aventureros (y a los mercaderes jóvenes e innovadores en cualquier campo) como peligrosos e incontrolados bandidos cuyas acciones amenazan no solo el buen nombre de los mercaderes en todos lados, si nó también la mismísima estabilidad de la sociedad.

El título de “Reconocidos” en el nombre de la Cofradía se refiere a la orgullosa afirmación de que ningún miembro de la cofradía trata con productos de segunda mano, robados o falsificados, por lo que se los debe considerar libres de toda sospecha. Esto es, en gran parte, cierto, pero es una afirmación que ocasionalmente es considerada como un mito por ciertos miembros de la Cofradía.

PNJs Importantes

- Maestro Cofrade Aldemur Scrope (LN humano Iluskano Noble)

48. SEDE GREMIAL DE PELTREROS Y FUNDIDORES



Sede de la Cofradía de Peltreros y Fundidores

Esta Cofradía tiene más de cuatrocientos miembros, aquellos que funden (en vez de forjar) el metal. La vestimenta de la Cofradía muestra dos de sus productos más populares: un pichel y una campana. Los cuencos y los refuerzos de libros son los siguientes objetos más producidos. Los precios del Manual del Jugador pueden proporcionar una Guía el DM para improvisar los precios de estos objetos de uso cotidiano. La Cofradía compra los materiales en bruto, y mezcla una base de “peltre” que vende a bajo precio a sus agremiados (1 pc para un lingote de un pie de largo, tres pulgadas de altura y de anchura) como base para los productos, pero a los miembros de la Cofradía les gusta añadir sus “ingredientes secretos” para mejorar sus productos.

La familia Noble de los Crommor es miembro de esta cofradía y muy influyente dentro de ella.

49. LA CHAQUETA AZUL



Taberna

Esta taberna debe su nombre a la armadura de cuero azul que su propietario llevó durante sus pasados días de aventuras y que aún cuelga tras la barra, si bien reducida a meros harapos.

El establecimiento está especializado en los precios reducidos y el servicio rápido, lo que ha resultado un completo éxito, ya que el local está siempre atestado. La gente aprovecha cualquier espacio para sentarse y charlar, o bien para hacer negocios, aunque también suele parar aquí para proveerse de comida y bebida antes de apresurarse a comenzar el día.

El Tabardo, como lo llaman los ciudadanos (una especie de forma abreviada del nombre que, más que a un chaquetón militar, hace referencia a los “tabardillos” que se cogen en el bodegón), está situado en el lado oriental de la Carretera Alta, justo al norte de donde éste se cruza con el Camino Aguas Profundas.

En un lugar tan concurrido no es infrecuente que se produzcan encuentros entre enemigos, pero los camareros disponen de jarras que pueden lanzar desde detrás de la barra con fuerza y precisión, y se puede contar con seis hombretones, bastante capacitados para A los parroquianos no se les anima a quedarse mucho tiempo, por lo que hay taburetes y lugares en que apoyar los codos en lugar de reservados o asientos, y se sirve poca comida (sólo hay disponibles fuentes de embutidos, salsa de ajo, encurtidos, quesos individuales y galletas calientes recubiertas de manteca fundida, y se cobra 1 pc por ración de cada tipo).

Las bebidas están igualmente limitadas: la jarra de cerveza rubia está a 1 pc, la amarga a 2, la negra a 3, el zzar, igual que el vaso de vino, a 4 (ya sea blanco de Noyvern o rojo de Amn).

50. LA JARRA DE JADE



Posada

En la esquina noroeste del cruce de la Carretera Alta con el camino de Aguas Profundas se eleva lo que ha venido a conocerse como la posada más lujosa de la ciudad. El establecimiento merece el excelente lugar en que está situado; no en vano, muchas familias nobles envidian sus lujosos e impecables alojamientos.

En esta posada se ha pensado en todos y cada uno de los detalles, desde los cuencos para las pastillas de jabón que hay al alcance de la mano junto a las bañeras alimentadas por cañelias, hasta las “cajas congeladoras”, que hay junto a las camas, llenas de gambas para picar y vino frío. Durante toda su estancia, los huéspedes son atendidos por un sirviente particular que podrán escoger entre los que no estén ocupados con otros clientes, y quese encargará de todas y cada una de sus necesidades: les traerá la comida, les proporcionará un carro (o, si el clima invernal es muy severo, un trineo) cuando deseen pasear por la ciudad, o sustituirá por un duplicado limpio todo aquello que se ensucia.

La decoración es moderada, ni chillona ni de mal gusto (al contrario que sucede en El Cuerno del Unicornio, situado al otro lado de la calle). No habréis vivido hasta que una hermosa doncella, mañosa y alegre, os haya enjabonado con guantes blancos en las manos. Si disponéis del oro suficiente, quedaos en La Jarra de Jade.

51. TIENDA DEL CATÁLOGO DE AURORA



Negocio

A lo largo de esta guía mencionaré los distintos puntos de venta que esta cadena de minoristas, popular en todos los Reinos, tiene en cada distrito, porque todos los viajeros que hayan crecido en ciudades vivirán cerca de una o, al menos, estarán familiarizados con el catálogo de Aurora. En estos lugares, las compras de emergencia pueden llevarse a cabo con una incertidumbre y retraso mínimos, y los artículos disponibles son de reconocida calidad.

El punto de venta de Aurora en el Distrito del Castillo es el primer establecimiento que hay al oeste de La Jarra de Jade, en el lado septentrional del Camino Aguas Profundas. Dispone de un servicio de entrega a domicilio en coche de caballos, con seis hombres que se encargan del reparto, pero sólo para sus clientes del Distrito del Castillo. En su plantilla hay también cuatro **guardias** que hacen turnos por parejas, una dependienta de mediana edad, culta y tranquila (una humana **Noble**) y un **Mago**.

52. SEDE DE LA SOCIEDAD



Sede de la Sociedad de Posaderos

Esta organización es una de las Cofradías más antiguas de Aguas Profundas, y una con la estructura menos rígida. Formada hace mucho tiempo como mecanismo de protección (todos los posaderos juntos contrataban a un grupo de guardaespaldas fuertemente armados que ninguno de ellos se podría haber permitido de forma individual, para detener a los parroquianos borrachos que volvían en estado de embriaguez a las posadas y que se metían en peleas o destruían la propiedad, y para controlar los ruidos a altas horas de la noche), la Cofradía funciona ahora fundamentalmente como método para compartir información.

Noticias sobre ladrones, embaucadores, matones de taberna, magos con ansias de lanzar conjuros y otros “parroquianos problemáticos” que se mueven de una posada a otra son compartidas rápidamente entre los miembros. La Cofradía también se encarga de que sus miembros obtengan descuentos en la compra de cerveza, mantelería, servicios de lavancería y lo hace haciendo grandes pedidos.

Una vez cada nueve noches, el Salón de la hermandad se abre como posada, con instalaciones para cenar y dormir, para los miembros de la cofradía.

53. CASA CARTOGRÁFICA



Sede de la Cofradía de Exploradores y Cartógrafos

El término “arquitecto” es desconocido en Aguas Profundas. Los miembros de esta cofradía diseñan edificios y dibujan los planos requeridos para todos los edificios nuevos en Aguas Profundas, y todas las renovaciones que alteran la altura de un edificio o añaden estructuras a su fachada. Esta cofradía se encarga de hacer los trabajos de agrimensura de la ciudad, excepto dentro de los límites de haciendas privadas.

La Cofradía mantiene, en la Casa de los Mapas, una gran y siempre creciente colección de mapas y cartas náuticas, las cuales compran de cualquier que ofrezca buenos especímenes (a un precio de entre 1-5 po). La Cofradía vende copias de mapas de esta colección, normalmente a 25 po cada mapa, siendo entregada la copia pasada una dekhana desde el pago. Los trabajos rápidos (dos días) cuestan el doble.

Los DMs deberían tener en cuenta que el primer cartógrafo y otros miembros de la cofradía conocen como la palma de su mano la colección que se guarda en la Casa de los mapas. Pagarán un precio superior por mapas de los cuales tengan una verdadera necesidad (por ejemplo planos de ciudades de Zhay, y buenos mapas de la lejana y legendaria Kara-Tur), pero rechazarán mapas que vean que han sido adornados, albergan errores o son simplemente “mapas del tesoro” sin ningún detalle acerca de los terrenos circundantes. Las cartas náuticas (y por supuesto mapas de territorios) de las tierras de Siempreunidos son una verdadera rareza, pero los elfos se encargan de que lo sigan siendo (los elfos no necesitan cartas náuticas y su armada se encarga de que ningún otro barco se acerque).

54. CASA DEL PLACER DE

MADRE TAZHLORN



Mancebía y balneario

Ésta es la casa del placer más famosa de Aguas Profundas y no resulta sorprendente que así sea. Está situada en la Calle Gema, cerca del Camino Aguas Profundas y frente al lugar donde empieza el camino que baja hasta la Puerta del Cereal del Castillo Aguas Profundas; es un edificio grande de cinco plantas, con otros dos niveles subterráneos, en los que no se ha hecho inversión alguna en lo que a puntales se refiere.

Hay armarios llenos de todo tipo de prendas, desde camisones de seda y encaje hasta uniformes de pirata, armaduras de placas completas (que, para evitar las heridas, están hechas de material acolchado pintado de color plateado) y los típicos atuendos de los bárbaros “berserk”. Varias habitaciones, llenas de plantas selváticas, disponen de estanques de agua caliente y orillas, cubiertas de musgo, cuidadas con gran atención.

Hay camas con dosel a las que se han añadido trampolines y anillas que pueden incendiarse. Incluso hay habitaciones con globos brillantes y espejos flotantes, en las que se ha añadido una

pareja de anillos de levitación que los clientes pueden utilizar. Si sois capaz de pensar en algo, lo más probable es que a alguien se le haya ocurrido ya y, por tanto, podréis encontrarlo en este lugar.

Sin embargo, la verdadera fuerza de cualquier mancebía reside en sus empleados, que han de estar cualificados y disfrutar de su trabajo. Los hombres y mujeres de este establecimiento son auténticos expertos.

Casi todos los demás empleados son masajistas entrenados y capacitados; de hecho, el servicio más popular que se presta en el establecimiento de Madre Tazhlorn es el de masaje y baño, particularmente a aquellos ancianos y ancianas de la ciudad con dinero suficiente como para permitírselo (ya sea diariamente o siempre que logran reunir el dinero suficiente).

En tan cálida, acogedora y cómoda intimidad, vuestros males y dolores pueden calmarse en un baño de aguas minerales o perfumadas, o en sudaderos de vapor caliente y, mientras tanto, vos podréis quedar dormido con una sonrisa de satisfacción en el rostro, sabiendo que vuestra persona y pertenencias, guardadas a buen recaudo, no corren peligro alguno. También podríais venir a charlar con un amigo, o incluso con un extraño, mientras os hacen un masaje. Al contrario que sucede en otros reinos, en Aguas Profundas no resulta embarazoso en absoluto acudir a una mancebía. Simplemente, es parte de la vida de todo aquél al que le gusta disfrutar de ella.

Dos de las plantas son completamente privadas; en ellas, los empleados, la gran cantidad de puertas, las colgaduras, las luces tenues y los pasadizos secretos, ayudan a que ninguno de los clientes pueda espiar a otro. Estas plantas disponen también de comunicaciones separadas, por medio de túneles, con los edificios adyacentes que hay al oeste, en la Calle Gema, de modo que los clientes que necesiten discreción puedan entrar o salir de la mancebía sin ser vistos.

Todo este lujo y placer no resulta barato. Contad con pagar 4 po a la entrada, más 25 po adicionales por cada empleado que tenga que atenderos. Los clientes que no pueden pagar la cuenta llegada la hora de marcharse han de dejar alguna garantía subsidiaria. En caso de no disponer de ella, tendrán que marchar a casa llevando puesto solamente un fino manto y las llaves de su alojamiento (una práctica que proporcionará un inocente divertimento a la Guardia, especialmente en las noches de nieve). Casi todos los clientes fijos disponen de crédito, pero también dan propinas muy buenas a los empleados, llegando en muchas ocasiones a pagar, en total, el doble de lo que cuesta el servicio.

PARA EL DM

Madre Tazhlorn tiene a varios **sacerdotes** de Sune en su plantilla, que se encargan de curar desgarrones y torceduras a cambio de ofrendas a la diosa.

Madre Tazhlorn también tiene a su servicio a seis guardaespaldas **veteranos** cualificados para tratar con aquellos clientes que resulten muy difíciles, además de a un **mag**o armado con una varita de paralización y conjuros de silencio.

55. CASA DE LAS GEMAS



Sede de la Cofradía de Joyeros

Los miembros de esta pequeña, unida y discreta cofradía nadan en dinero. Todos ellos tienen guardaespaldas (los Señores limitan las fuerzas privadas de aquellos que no forman parte de la nobleza a dieciséis hombres, al igual que para todos los miembros de las Cofradías y otros mercaderes residentes en la ciudad) y toman elaboradas precauciones de seguridad en sus negocios, contratando artesanos enanos y magos poderosos para que monten trampas y defensas para proteger su oro y gemas. También contratan de forma privada a grupos de mercenarios y de aventureros, para que les traigan preciosas cargas de gemas sin tallar (a veces robadas en los territorios del Sur).

Sin embargo, los miembros de esta cofradía comprarán, y venderán, sin hacer preguntas, cualquier gema (tallada o en bruto) pieza de joyería y metales preciosos, cadenas y alambres usados en su trabajo. También tallan, pulen y montan gemas, reparan o adaptan joyería y tasan piezas de joyería para otros mercaderes.

PNJs Importantes:

- Maestro Cofrade Ismur Klaveth, un hombre bajo, de gran nariz y que usa gafas para ver.

56. CASTILLO AGUAS PROFUNDAS



Edificio Público

Este edificio de altos muros se encuentra tan alto que cuando los pendones son colgados de sus muros en honor de dignatarios de visita en la ciudad, estos son visibles desde muchas partes de los distritos al sur de la ciudad. También albergan encantamientos mágicos. El camino de acceso a la entrada principal del castillo es muy abrupto y serpenteante, con varias torres de guardia protegiéndolo a intervalos regulares. En el interior de estas casamatas un pelotón de soldados de la ciudad (**Guardias**) se hallan destacados en todo momento.

El interior del castillo está permanentemente iluminado con conjuros de *llama continua*. Sus almacenes albergan suficientes suministros como para alimentar a varios miles de personas durante una dekhana y sus calabozos pueden albergar hasta a 540 prisioneros en un bloque compuesto por 90 celdas. Hay varios dungeons bajo el castillo, usados sobre todo para almacenaje, los cuales enlazan con la Ciudadela de la Mano Ensangrentada.

En estos subterráneos se encuentra también La Escalera que Cae, un pasadizo descendente que permite acceso al 1er Nivel de Bajomontaña.

Hay también profundos pozos en el castillo que conectan con el río Sargauth que proporcionan agua potable en caso de necesidad. La mayor parte de los soldados de la Guardia están acuartelados aquí y divididos en tres turnos montan guardia en las almenas.

Veinte **guardias** armados con ballestas pesadas y dos **magos** siempre se hallan de guardia en las puertas principales del Castillo.

57. HERRERÍA DE LA GUARDIA



Edificio Público

En esta herrería se fabrican armas y equipamiento para la Guardia y la milicia de la ciudad. Están siempre protegida por una guarnición de 25 hombres (LN hombres y mujeres humanos de varias etnias **guardias**)

58. CAMPANARIO



Esta torre está guarnecida en todo momento por 15 hombres de la Guardia (LN hombres y mujeres humanos de varias etnias **guardias**). Es usada para señalar fuegos, ataques y coordinar furzas con el Palacio del Señor.

59. TEMPLO DE LURUE



Templo

Este recientemente construido templo consagrado a Lurue es también la sede en Aguas profundas de los Caballeros del Unicornio, una orden de caballeros creada hace más de un Siglo en Puerta de Baldur para luchar contra el mal y proteger las tierras Salvajes

60. LA NINFA SONROJADA



Mancebía

Esta mancebía es poco remarcable excepto por un detalle. Tras un panel en una celda dentro de sus sótanos se halla la salida a la superficie de la Larga Escalera Oscura, uno de los accesos menos conocidos al 1er Nivel de Bajomontaña.

61. EL COPÓN DE AZUZH



Posada/taberna



62. EL PORTAL BOSTEZANTE



Posada/taberna

Entre el ajetreo de Aguas Profundas, dentro del Distrito del Castillo, donde los abogados, nobles, y emisarios luchan con palabras y contratos, se levanta una posada que no es como cualquier otra. Antes de que hubiera un Distrito del Castillo o que incluso la villa fuera conocida como la Ciudad de los Esplendores, había un Dungeon, y es en ese Dungeon donde comienza la historia del Portal Bostezante.

En eras pasadas, el poderoso mago Halaster construyó su torre a los pies del Monte Aguas Profundas y excavó en la profundidad de los túneles contruidos primero por enanos y luego por drow en pos de los poderes mágicos más poderosos. Halaster y sus aprendices expandieron los túneles que encontraros, horadando nuevas guaridas bajo la superficie por razones que solo ellos sabían. Con el tiempo, sus excavaciones crecieron hasta convertirse en el vasto laberinto conocido hoy en día como Bajomontaña, el Dungeon más grande de los Reinos Olvidados. Al final Halaster desapareció, al igual que todos sus aprendices, pero el masivo complejo que construyó sigue en pie hoy en día.

Durante incontables años, los secretos de Bajomontaña permanecieron ocultos del mundo de la superficie. Todo aquel que entraba en sus salones no volvía. Su reputación como trampa mortal creció a tal punto que los criminales en Aguas Profundas que eran sentenciados a muerte eran escoltados a la fuerza al interior del Dungeon y abandonados a su suerte.

Todo eso cambió con la llegada de dos hombres, un guerrero llamado **Durnan** y un bribón llamado **Mirt**. (Ver Apéndice B). Esta pareja fueron los primeros aventureros que volvieron de Bajomontaña, cargados de riquezas y tesoros mágicos. Mientras que Mirt usó su riqueza para construir una mansión, Durnan tuvo planes diferentes. Durnan se retiró de la aventura y compró las tierras en donde se encontraba el profundo y ancho pozo que era la única entrada conocida al dungeon. Alrededor de este pozo construyó una taberna y posada que daba servicio a los aventureros y a aquellos que deseaban contratarlos y la llamó el Portal Bostezante.

Alguna de la magia que Durnan consiguió durante su exitosa incursión en Bajomontaña le otorgó una longevidad que excede incluso la de un elfo. Y durante décadas Durnan dejó las incursiones a Bajomontaña a la gente más joven. Sin embargo, un día algo le atrajo de vuelta. Días de espera por su regreso triunfante desde el Dungeon se convirtieron en meses y luego en años. Durante casi un siglo, los ciudadanos de Aguas Profundas lo creyeron muerto. Pero una noche, una voz llamó desde el pozo. Pocos al principio creyeron que podía ser Durnan, pero gente tan longeva como él lo reconocieron. El Portal Bostezante había pasado a manos de sus descendientes, pero Durnan había vuelto con suficientes riquezas como para que estos se retiraran discretamente. Durnan asumió su lugar acostumbrado detrás de la barra, elevó un brindis por su regreso a salvo y luego comenzó a servir a los clientes como si nunca se hubiera marchado.

Los aventureros de todo Faerûn, e incluso de otros lugares en el multiverso, visitan el Portal Bostezante para intercambiar conocimientos acerca de Bajomontaña y otros Dungeons. La mayor parte de los visitantes se contentan con intercambiar historias a la vera del fuego, pero a veces un grupo motivado por la avaricia, ambición o desesperación paga el peaje por entrar y desciende por el pozo. La mayor parte de ellos no sobrevive, pero suficientes de ellos vuelven con riquezas e historias de aventuras como para tentar a otros a probar su suerte.

El bodegón del Portal Bostezante llena el primer piso del edificio. El pozo de 40 pies de diámetro que proporciona acceso a Bajomontaña domina el espacio. El "pozo" es todo lo que queda de la torre de Halaster, y ahora, desprovisto de las escaleras y pisos que formaban los niveles subterráneos, cae como un pozo abierto durante 140 pies. Se sabe que los **stirges**, las arañas y cosas peores invaden el Portal del Bostezo desde abajo. Los balcones en el segundo y tercer piso de la taberna dan al pozo, y se accede a esos pisos a través de escaleras de madera que se elevan desde la barra. Los huéspedes sentados en las mesas en los balcones tienen una excelente vista del pozo y la acción a continuación.

Aquellos que deseen entrar en Bajomontaña para la aventura (o los turistas atrevidos que solo quieren "montar la cuerda") deben pagar una pieza de oro para ser bajada. El viaje de regreso también cuesta una pieza de oro, enviada en un cubo por adelantado. Una vez que se realiza el pago inicial, unas escaleras llevan a uno a la parte superior del labio de cintura alta del pozo. La cuerda que cuelga en el centro del pozo está apalancada hacia el labio por una viga en las vigas, y cuando los que han pagado están listos, montan la cuerda y toman el largo paseo hacia abajo.

63. EL BUHO DE OJOS ROJOS



Posada/taberna

Esto es lo más parecido a un "club" que tiene Aguas Profundas, es decir, un lugar de reunión, acogedor y poco impresionante, para todo el vecindario.

Es el típico lugar al que los amigos acudirán y en el que se saludaran unos a otros por toda la habitación, la comida y la bebida serán del agrado de todos (aunque no espectaculares) y os dejarían estar sentado tranquilamente toda la tarde pidiendo sola mente una o dos Jarras.

La comida consiste en estofado de marisco muy cargado de especias (llamado "sopa costaña") y el buey asado, que se cocina con salsa agri dulce y se sirve en llamas a la mesa, ya que se le echa un chorrito de brandy para que la piel se vaya tostando. A pesar de ello, solo cobran 5 pc por una fuente llena hasta los topes o un cuenco enorme (acompañado de grandes barras de pan marrón, crujientes y recién hechas).

Las bebidas están a 1 pc la jarra de cerveza rubia, 2 pc la amarga, 3 pc la negra, 4 pc el vaso de zzar o vino tinto y 5 el del agrio vino blanco traído de las tierras del propietario (del que, además, está muy orgulloso). Este acompaña perfectamente cualquier tipo de queso (particularmente los mas duros y curados) y también se vende para llevar en botellas (a 2 pp cada una) o cuñetes (a 1 po la media bala).

64. LA SUÍFLIDE SOMNOLIENTA



taberna

65. TORRE



Edificio Público

66. CASA CAPITULAR DE LA ORDEN DE LA MANO FIRME



Monasterio

La Orden de la Mano firme es una orden monástica local dedicada a Tyr. Su pequeña casa capitular se encuentra en las laderas del monte Aguas profundas, sobre la bahía del Contrabandista. Debido a unas antiguas diferencias filosóficas entre el gran maestro **Hlam** (ver Apéndice B en *Aguas profundas: El Robo de los Dragones*) y los señores del Martillo la Orden tiene lazos más próximos con la sala de Justicia de Noyvern que con el clero del templo tyrano de Aguas profundas, llegando incluso a enviar sus diezmos a la ciudad de las Manos diestras.

Hlam, gran maestro de la Orden de la Mano firme, ha vivido desde hace mucho tiempo en una pequeña cueva en el camino que asciende por las laderas orientales del monte Aguas profundas. Con el paso de los años, conforme iba entrenando a una sucesión de jóvenes monjes que encontraban el camino hasta su cueva, Hlam desarrolló una disciplina monástica que llamó la senda de los Puños sagrados, dando la misma importancia a la magia divina y al entrenamiento monacal. En los últimos años, sus estudiantes se organizaron en una Orden monástica, una que enseña tanto la confianza en uno mismo como la responsabilidad de llevar justicia al mundo. Con la ayuda de Piergeiron, los discípulos de Hlam compraron el desvencijado caserío cerca de la cueva de su maestro para que sirviese como la casa capitular de la Orden.

Aunque Hlam siempre ha preferido ir de aventuras solo, la mayor parte de los miembros jóvenes de la Orden buscan compañías de aventureros de mente abierta y habilidades variadas, en vez de viajar con otros miembros de la Orden. No obstante, es un objetivo de todos los miembros de la Orden tener una gran aventura en solitario al servicio del Inflexible antes de morir. La mayoría también buscan enfrentarse y derrotar a un monje de Yelmo en combate ritual.

67. MANSIÓN DE MIRT



Domicilio de Mirt, "el Prestamista"

El hogar-fortaleza de **Mirt** (ver Apéndice B en *Aguas profundas: El Robo de los Dragones*) está situado en las laderas del Monte Aguas Profundas, en medio de unas arboledas. La que una vez fuera una imponente torre parecida a una fortaleza, ha sido puesta al día con elementos de arquitectura más delicados desde la vuelta de su largamente ausente dueño.

Se puede llegar allí desde el Callejón de la Moneda y el de la Plata Deslustrada (ya que ambos conducen a la mansión), o bien desde su propia dársena, llamada, de forma bastante acertada, Muelle de los Contrabandistas.

Cuando está en la ciudad, este brusco exmercenario abre su casa (sólo hasta el mediodía) para atender a cualquier suplicante que necesite dinero prestado. Aunque parece ser un tipo muy paciente y amable, cuando llega el momento del pago del préstamo, cambia esa sensación.

PARA EL DM

La casa cuenta con más guardianes humanos, monstruosos y mágicos de los que haya visto jamás en ningún otro lugar. También dispone de un acceso directo a las alcantarillas así como defensas mágicas que avisarían tanto a Laeral Manoargétea como a Vajra Safahr de la intrusión.

68. ALMACÉN DE LA FAMILIA CROMMOR



Almacén

En el sótano del edificio hay un pozo que va a dar a una zona de aguaje de debajo del almacén (un hueco provisto de una reja de hierro). Cuando sube la marea, los peces suelen nadar hasta su interior. Las rejillas impiden que algunos de ellos se marchen después y, cuando la marea vuelve a cambiar, el dueño puede bajar y atrapar el pescado en su propio estanque, ya sea para venderlo o para cocinarlo.

69. EL QUAGGOZH BEBEDOR



Taberna

Esta taberna regentada por enanos (muy apreciada por marineros, mercaderes y nobles jóvenes) es famosa por servir una especialidad: el Quaggozh (una espesa cerveza de la casa mezclada con un licor enano de nombre desconocido que garantiza que es capaz de poner de punta el pelo de un Quaggozh).

70. LA DE LOS MARINOS



Taberna

El interior de la taberna lugar tiene el techo bajo y está atestado de marineros cansados que echan partidas a las cartas o a juegos de tablero. Un puñado de personas se hallan desplomadas sobre los bancos, o bebiendo sin freno para coger una buena cogerza. Por todos lados flota el olor a pescado (y a algas podridas) que parece como si los marineros tratasen de ocultarlo con el de sus tabacos, de tipo muy variado y a menudo exótico.

Esta taberna del muelle está en la Calle del Velamen, justo enfrente de donde acaba el Callejón de la Plata Deslustrada, con el agua chapoteando bajo las dársenas a pocos pasos de distancia.

Cuando alguien se encuentra muy indispuerto, se espera de él que salga por la puerta del muelle antes de que sea demasiado tarde. Todo aquél que empiece una pelea será arrojado a través de la misma puerta. El lugar es exactamente lo que su nombre implica; pertenece a los marineros y a éstos no les gusta que nadie más entre en él. Si no sois de la profesión, entrad solamente para evitar el mal tiempo o a los malhechores; de lo contrario, os recomiendo absteneros.

Resulta interesante que a ninguno de los marinos de este lugar le guste la comida marina (supongo que se debe a que apenas prueban otra cosa durante sus largos viajes). Las comidas que se sirven aquí se basan en la carne de cerdo, buey y caballo, ya sea en porciones asadas (a 2 pe la fuente) o estofada con cebolla y verduras (1 pe el cuenco). En cuanto a las bebidas, hay cerveza rubia (a 2 pe la jarra), negra (a 3 lajarra), zzar o brandy (4 pe el vaso) y whisky (1 pp el vaso). En eso consiste la totalidad del menú.

En la taberna se desempeña un interesante negocio suplementario: se venden cartas de navegación (poniendo énfasis en su gran utilidad náutica) de multitud de zonas de la Costa de la Espada y de alrededor de la parte conocida del mar que la baña, cobrando por cada una un mínimo de 45 po. Una de gran calidad o rareza podría llegar a costar varios cientos de po.

71. PECIO DEL LOCURA DEL KRAKEN



En la zona conocida como Costabrumosa se hallan los restos varados de un antiguo barco pirata llamado el *Locura del Kraken*, los cuales usan como vivienda algunos de los residentes de Costabrumosa. En todo momento hay 4d6 **bandidos** matando el tiempo en su interior. Estos rufianes viven en los camarotes infestados de rata que hay en su interior. Estarán dispuestos a acudir en ayuda de cualquiera que lo pida a cambio de dinero.

Cada uno exigirá 1 po antes de meterse en una pelea o por crear una distracción a cuenta de su patrón.

72. RESIDENCIA DE GRINDA GARLOZH



Domicilio Privado

En este lugar vive una cazatesoros loca llamada Grinda Garlozh (**maga** humana iluskana CN que habla común, enano, infracomún y mediano). Su destartado hogar alberga una cama sin hacer, un laboratorio de alquimista, una pequeña estufa, un perchero, una mesa, un taburete, una silla tapizada en mal estado, un lavabo y un cofre de madera sobre el que ha lanzado un *glifo custodio*. En el cobertizo adyacente a su vivienda Grinda guarda un *aparato de kwalish* que utiliza durante sus exploraciones de las aguas del puerto.

CALLEJONES

Los callejones del Distrito del Castillo se encuentran entre los más seguros de la ciudad. Dado que la mayoría de la gente importante suele ir acompañada de amigos o guardaespaldas, los ladrones no acostumbran a asaltar en este distrito.

De día, quienes suelen hacer un mayor uso de ellos son los comerciantes para las entregas. De noche, suelen ser empleados por las patrullas de la vigilancia y la guardia de la ciudad cuando tienen que ir rápidamente de un lugar a otro del distrito. Algunos se convirtieron hace tiempo en calles propiamente dichas, como el Callejón de la Moneda o el de la Plata Deslustrada y, por tanto, no se han incluido en esta sección.

CALLEJÓN DE ASMAGH



Este callejón, largo y sinuoso, comienza al sur de la Calle Sêldut y atraviesa la larga manzana de edificios que hay entre la Calle de la Plata y el Camino de los Guerreros, terminando al llegar a la Ronda del Palafrén, en el sur.

Debe su nombre a un célebre boticario cuyo negocio floreció (si es que puede decirse de esa manera) en Aguas Profundas hace unos 160 inviernos. Se trataba de un envenenador que, por la noche, enterraba a sus víctimas levantando las piedras de este callejón y llevándose la tierra sobrante en su carro. Tras ser descubiertas sus actividades y dársele muerte, la Vigilancia llegó a descubrir más de 80 cadáveres bajo las losas, buscando con gran diligencia para asegurarse de que no quedara ninguno. Una vieja broma agundina consiste en referirse a Asmagh como "el Embajador", ya que, según se dice, "dio la bienvenida a la Ciudad a mucha gente" (para un ciudadano de Aguas Profundas, "La Ciudad" quiere decir la Ciudad de los Muertos).

Hoy en día, esta larga ronda está repleta de cajas de reparto, barriles, basura esparcida y ratas. De vez en cuando, en las noches más oscuras, los malhechores asaltan gente en este lugar, confiando en que la longitud del callejón les sirva para atrapar a su presa.

A veces, de antemano, echan canicas al suelo, asegurándose de que su víctima sufra una buena caída.

CALLEJÓN DEL BROCHE



Este estrecho pasaje serpentea al este y al oeste a través de cuatro manzanas de la ciudad, desde la Carretera Alta, al este, hasta su otro extremo, en el corazón de la manzana que hay al oeste de la Calle de la Plata. Está al sur de la Calle Sêldut, a una tercera parte de la distancia que separa esta última del Camino Aguas Profundas, y siempre ha sido una vía pública, muy concurrida, utilizada tanto por carreteros como por vecinos corrientes de a pie y comerciantes haciendo entregas.

Debe su nombre a una antigua máxima. A los guardias de la ciudad se les decía que se abrocharan la espada al cinto antes de poner un pie en el callejón, ya que, en su día, este lugar era el corazón del territorio de la Cofradía de Ladrones antes de que la organización fuera expulsada de Aguas Profundas.

Antaño, los ladrones solían sentarse en taburetes en este callejón mientras bebían, con las espadas desenvainadas sobre las rodillas por si aparecía la vigilancia. Su bebida favorita era el grog negro, traído de las islas pirata del Mar de las Estrellas Fugaces.

Hoy en día, tal brebaje sigue siendo uno de los favoritos de la zona, importándose barriles del mismo desde el territorio de Immurk, que se venden tanto para el consumo de los lugareños como para el de las tabernas de la ciudad.

CALLEJÓN DEL GATO (O DE LOS GATOS)



Este estrecho callejón, que tiene gran cantidad de giros y recodos confusos, serpentea por la manzana que rodea el Camino Aguas Profundas, el Gran Camino, el Callejón del Ceñimiento y la Calle de la Campana. Más de un visitante de la ciudad se ha perdido entre sus fangosas y oscuras esquinas. En este lugar se realizan entregas y hay varias hileras de alojamientos y almacenes, en el interior de la manzana, a los que sólo se puede acceder desde esta ronda.

Tradicionalmente, las distintas pandillas callejeras de jóvenes se han enfrentado por el control de este callejón tan ramificado; no obstante, desde hace algunos años, la estrecha vigilancia por parte de la guardia ha puesto fin a las batallas campales más violentas y ha servido de ayuda para poder pasear sin peligro por el lugar.

No obstante, hace poco que un silencioso asaltante enmascarado, sonriente y armado con un florete, ha hecho que el lugar resulte peligroso para las mujeres después de oscurecer. De su indumentaria y modales puede deducirse que ha de ser rico y, probablemente, también noble, pero aún no se le ha podido capturar, y ya ha cortado y arrancado un montón de prendas femeninas, asustado a mucha gente y provocado, como mínimo, dos muertes: la de una muchacha que no pudo escapar y fue hallada atravesada por una herida de espada, y la de un rescatador frustrado, que fue asesinado en otra ocasión. El sonriente hombre enmascarado cortó tranquilamente la garganta del rescatador y después se marchó dando un paseo, sin hacer daño alguno a la muchacha que había logrado atrapar.

LA COLA DEL GATO



Este callejón, que no es sino el giro más meridional del Callejón del Gato, pasa por detrás de dos casas gremiales, la taberna de La Chaqueta Azul y La Jarra de Jade, a cuyas cuadras se llega cruzando la propia ronda. La influencia del dinero y el poder conferido a los vecinos del lugar han ayudado a que el callejón esté iluminado de noche mediante globos brillantes, sujetos firmemente a elevados soportes de las paredes y los salientes de los tejados, y patrullado por guardias privados, provistos de cuernos de aviso, clavos y dagas. Se sabe que los parroquianos de La Chaqueta (o "El Tabardo") han llegado a ayudar a los guardias al oír sonar sus cuernos; como resultado, el asaltante enmascarado que frecuenta el Callejón del Gato no llega hasta esta curva meridional y, de hecho, tampoco hay muchos ladrones de los que preocuparse. A los guardias les gusta chismorrear acerca de lo sucedido en la ciudad y, por una o dos piezas de cobre, podrían llegar a recomendar tabernas, tiendas, posadas, personas concretas, mancebías (e incluso peristas).

CALLEJÓN DE DUIR



Este callejón penetra en la manzana rodeada por las calles de las Campanas y la Espada, el Camino Aguas Profundas y la Calle Sêldut en la parte oriental, justo al lado (al norte) de la Casa de Hilmer. La vereda se bifurca en dirección norte y sur nada más pasar los dos almacenes de metales.

Hoy por hoy, este concurrido y sinuoso callejón suele ser el escenario tanto de demostraciones, como de práctica de conjuros, cuando los parroquianos de la Taberna de la Piedra Élfica salen en tropel del local lanzando su magia calle abajo (muchas veces ¡para sorpresa de quien esté pasando por él!).

En más de una ocasión, visitantes de Aguas Profundas que se dirigían a sus alojamientos del centro de esta manzana después de oscurecer, han quedado sorprendidos al encontrar a dos o más elfos charlando, con vasos de vino en la mano, mientras flotaban en medio del aire rodeados por un nimbo brillante de luz azulada.

Los elfos suelen ignorar a estos transeúntes, pero se sabe que han llegado a espantar con conjuros a los que se han parado para cotillear lo que decían.

CALLEJUELA DE ELSAMBUL



Esta corta ronda va recorriendo de un lado a otro el interior de la manzana rodeada por las Calles del Bazar y la Espada, el Paseo de Cymbril y el Camino de los Guerreros. Lo cruza la Calle de la Lámpara, desde la que resulta más fácil el acceso hasta él.

Elsambul fue un sacerdote de Máskhara que vivió hace más de 200 inviernos en alguna parte del callejón.

Fue él quien sostuvo la idea de que los ladrones no debían ser vulgares gamberros mangantes, sino una hermandad, diestra y sutil, de compañeros organizados.

Comenzó a reunir una banda bajo su liderazgo, pero fue traicionado por un subordinado. Cayó en este lugar, luchando valientemente y haciendo uso de su magia para llevarse consigo tantos enemigos como pudo, en una última batalla que, según afirman quienes cuentan la historia en las tabernas, dejó el callejón teñido de sangre y sembrado de cadáveres (o fragmentos de los mismos).

Fue Elsambul quien inició la práctica de escribir mensajes enigmáticos para su banda en las paredes de este callejón; pintadas que han sido adoptadas posteriormente por otros y que no están presentes en casi ningún otro lugar de Aguas Profundas. En nuestros días, los visitantes de la ciudad podrán ver en este lugar mensajes divertidos, extraños y vergonzosos de un agundino a otro (aunque la mayoría no irán firmados).

Muchos de los mensajes hacen referencia a tesoros por conseguir, dragones a los que engañar o destruir, y grandes aventuras. Otros prometen venganza o afirman que algo no será olvidado. Éstos resultarán interesantes para los aventureros y puede que incluso útiles.

El hecho de ser un aventurero seguro de sí mismo anima a penetrar en el callejón. Nunca se sabe a quién (o qué) podríais encontrar leyendo los mensajes. ¡Estoy seguro de que vi tentáculos de color púrpura bajo aquella capucha!

CALLEJÓN DEL GATO MAULLADOR



Este pequeño espacio al aire libre en el interior de una de las manzanas de la ciudad (situada al oeste de la Calle de la Plata, al este de la Calle de las Sedas y al sur de la Calle de Séldut) tiene fama de servir de lugar clandestino de reunión para las "damas de la noche" y sus clientes, pandillas callejeras y demás maleantes (en el lugar también viven ladrones). La vigilancia de la ciudad

viene mucho a este lugar, a menudo en patrullas triples, ya que nunca se sabe a quién podrían encontrar en la plazoleta.

¡En una ocasión se trataba de doce minotauros, furiosos y fuertemente armados, liberados de su sueño mágico por un hechicero maligno!

PLAZUELA DEL BUFÓN



Este famoso lugar de reunión de la localidad está situado al norte de la Plazoleta del Gato Maullador, justo al sur de la Calle Séldut, en la misma manzana. Se trata de un patio grande frecuentado tanto por las "damas de la noche" como por los trovadores (aunque, a veces, como en el caso de la Juglar Enmascarada, se

trate de la misma persona). De vez en cuando, en las noches veraniegas en que hace calor, el lugar se convierte en un improvisado lugar de baile para los lugareños, iluminado por *fuego feérico* o *luces danzantes* conjuradas por un **mag**o o **aprendiz de mago**.

Desde tiempos remotos, cómicos y malabaristas solían llevar a cabo representaciones en este lugar para conseguir unas monedas (de ahí el nombre de la plazoleta), pero de ellos sólo quedan unos cuantos, demasiado ancianos para actuar. Algunas tardes, éstos vienen por aquí para quedarse de pie y recordar.

De noche, los problemas de la Plazoleta del Gato Maullador suelen dejarse sentir aquí; en más de una ocasión, las pandillas enfrentadas, las bandas de ladrones o los grupos de aventureros los han traído consigo a este lugar hasta que los cadáveres se han desplomado sobre los adoquines y los gritos, chillidos y sonidos metálicos de las espadas han atraído a la carrera tanto a la vigilancia como a la guardia de la ciudad. Según una leyenda agundina, también es el lugar en que se reúnen las parejas enamoradas dispuestas a fugarse para contraer matrimonio.

PLAZOLETA DEL LIMONERO



Este callejón diminuto y con tres salidas, situado al este del Palacio de Piergeiron, empieza justo enfrente del Callejón de las

Sombras, al norte de la Calle de la Jaula, y está repleto de limoneros a los que debe su nombre. Estos árboles tropicales fueron traídos hasta aquí por un hechicero del lugar, cuyos conjuros les proporcionan el calor suficiente para sobrevivir, y resultan un placer inesperado, ya que Aguas Profundas es demasiado fría como para que puedan crecer en condiciones normales.

Los diplomáticos con ganas de tomar el aire o charlar lejos de los curiosos oídos de palacio, también suelen terminar en este lugar.

CALLEJÓN DE LHORIL



Esta sinuosa ronda comunica el Callejón de Duir con el Camino Aguas Profundas, recorriendo la parte oriental del interior de la manzana circundada por este último, así como por la Calle de las Campanas, el Callejón del Ceñimiento y la Calle de la Espada. De día, se trata de un lugar muy concurrido en el que se lleva a cabo reparto y se apila la basura.

El callejón, que debe su nombre a la hechicera que murió en él combatiendo a un tanar'ri convocado por un aprendiz demasiado ambicioso, es conocido por estar encantado y, además, se dice de él que se pueden escuchar sonidos fantasmales de pies corriendo, cuyo origen se desconoce. Es posible escucharlos a cualquier hora del día dirigiéndose hacia el norte desde el Camino Aguas Profundas, como si un hombre o una mujer, extremadamente cargado, corriese con las botas puestas recurriendo a sus últimas fuerzas.

Jamás se escucha respiración alguna y no parece que haya ningún tipo de magia o barrera capaz de silenciar o detener al fantasma (que tampoco responde a las llamadas ni los actos de las criaturas vivientes).

EL MERODEO



Este corto callejón gira hacia el este desde la Calle Alnézhar y, además, comunica al sur con el Paseo de Cymbril gracias a una ramificación lateral. Facilita acceso por la parte trasera a varias tiendas y a una hilera de alojamientos que hay en mitad de la manzana.

El Merodeo debe su nombre a los actos de un excéntrico noble que solía dejar sueltas en este lugar a sus mascotas, que no eran sino panteras, para que acecharan y aterrorizaran al vecindario (hasta que uno de los felinos se irritó o empezó a tener hambre, y acabó comiéndose a su dueño). Esta vereda, que de otra manera carecería de importancia, es el territorio de caza favorito de un par de manos esqueléticas que se dedican a estrangular gente sorprendiéndola por la espalda, dejando señales fuertemente marcadas de aplastamiento allá donde sus dedos tocan el cuello de las víctimas.

Algunas personas que han echado un vistazo al callejón de noche, pero que no han llegado a entrar en él, dicen haber visto un par de puntos luminosos flotando cerca, en el aire, como si se tratase de ojos brillantes.

Este espantoso asesino no suele atacar a menudo (como mucho, cuatro veces al año) y parece ser un experto en desaparecer cuando un mago o sacerdote poderoso viene en su busca. Nadie sabe a ciencia cierta qué podría ser y, menos aún, la manera de destruirlo. Parece que sólo actúa en las horas de oscuridad y nunca ataca a los que están dentro de edificios, solamente a los que pasan por el callejón. Recomendando a los visitantes que eviten el lugar hasta que se haga pública la destrucción de la misteriosa amenaza.

EL DESTINO



Este corto camino lateral avanza hacia el noroeste desde la Ronda Simblanca hasta llegar a la Ronda del Gibado, subiendo una empinada cuesta hasta llegar a un conjunto de almacenes (entre los que está incluido el Almacén de Crómmor).

Este lugar debe su nombre a la comparación que se hizo con un tramo de rápidos de un río, cuando un grupo de marineros vio, durante el frío invierno, cómo uno de sus compañeros salió de un almacén y se fue resbalando calle abajo por la Ronda Simblanca, rápida e inexorablemente mientras agitaba los brazos en alto para no perder el equilibrio, hasta estamparse contra un montón de cajas apiladas, con el consiguiente e inevitable estrépito.

Es un lugar popular al que acuden los marineros para contar historias sobre su vida en el mar y buscar problemas. No os acerquéis a no ser que estéis buscando pelea, igual que vi hacer una noche a tres aventureros que, de forma deliberada, iniciaron un enfrentamiento para poder aplastar cabezas contra las paredes, lanzar marineros rodando calle abajo hasta la Ronda Simblanca y, en resumen, hacer volar unos cuantos dientes.

ATAJO DE LAS SIETE LÁMPARAS



Esta corta travesía comunica las calles Espadas y de las Sedas, justo al sur de la Calle Séldut. El callejón debe su nombre a las siete lámparas mágicas, ornamentadas y siempre encendidas, colocadas aquí hace mucho tiempo por un hechicero ya olvidado (algunos dicen que el propio Ahghairon).

Esta práctica vereda, además de ser segura y estar bien iluminada, es un destino popular tanto de día como de noche, ya que, gracias a una tradición cuyo origen se ha olvidado, también es el lugar en que los aprendices de mago (que aún no pertenecen a la Orden Vigilante o están de visita) y los subsacerdotes hambrientos o ambulantes y necesitados de dinero, se reúnen para ofrecer sus servicios de lanzamiento de conjuros a cambio de unas monedas. Suelen juntarse aquí en grupos de tres o cuatro, a la espera de una oportunidad para poder demostrar sus "Artes".

Se sabe que ha habido hombres heridos que se han tambaleado y arrastrado hasta aquí tras pelearse en una taberna, dejando tras de sí un rastro de sangre, con la esperanza de pagar su cuota si lograban llegar.

Éste es el lugar al que acudir para contratar durante unos días a un lanzador de conjuros si os disponéis a enfrentaros al desafío de las profundidades de Bahontaña, deseáis libraros de una maldición o queréis devolver su forma a un amigo que haya sido polimorfado y tenga el aspecto de una rana rosa.

CALLEJÓN SOMBRA



Este largo callejón comunica las puertas traseras de las tiendas, casas distinguidas y alojamientos que hay a lo largo del lado oriental de la Calle de las Sedas, frente al Palacio de Piergeiron, con la Calle de la Jaula, el Callejón del Limonero y el Camino de Málgonir.

Debe su nombre a los muertos vivientes que se aparecían antiguamente en él, antes de llevarse a cabo un decidido esfuerzo por erradicarlos y destruirlos (y bloquear el conducto de las cloacas al que retrocedieron cuando los sacerdotes vinieron en su busca).

Hace ya más de un siglo que no se ve una sombra en este callejón y, hoy en día, es más conocido por el hecho de que los visitantes importantes y los mercaderes adinerados lo utilizan para escabullirse de sus alojamientos e ir en busca de compañía y juerga nocturnas sin que nadie les vea. También es conocido por los frecuentes duelos nocturnos (ilegales) en los que se enfrentan diplomáticos y jóvenes nobles, creyendo ambos oponentes que serán el único vencedor y teniendo la intención de dejar el cadáver de su enemigo tirado con desprecio en la escalera de entrada de palacio (o bien de arrojarlo contra las defensas de la Torre de Ahghairon, ya sea para evitar que se utilice detección mágica para averiguar la identidad del asesino o para impedir la resurrección del muerto).

En una buena cantidad de esos duelos se recurre a trampas mágicas (uno de los grupos, o ambos, utilizan armas u objetos mágicos ocultos), aunque tal utilización del Arte suele alertar casi siempre a los magos de la guardia de la ciudad que estén de servicio en el palacio, y provocar cierto caos cuando guerreros y hechiceros corren en pos del callejón desde varios cuarteles y puestos de guardia cercanos.

EXPLANADA MEDIAVUELTA



Esta prolongación de la Calle Séldut, la más occidental de la misma, es una corta ronda que facilita el acceso a unos cuantos edificios apiñados contra el acantilado de la cara oriental del Monte Aguas Profundas. Resulta evidente a qué se debe su nombre. De noche está iluminado con la brillante luz de las lámparas y es lugar de reunión para las patrullas de la guardia y para las de la vigilancia.

El gran edificio que bloquea el lado septentrional de la Plazoleta, y que está fuera del alcance de la vista de casi todos los que pasan por la Calle de las Espadas debido a la curvatura de la propia ronda, es un almacén, propiedad de una misteriosa organización, según me han dicho (puede que sean los Arpistas, los Fajines Rojos, un brazo del Consejo de los Señores o, tal vez, una cábala de magos) y tiene escondida cierta cantidad de objetos mágicos poderosos, incluyendo (según me han comentado varios lugareños, entre susurros y en diferentes ocasiones) un pequeño barco ¡que navega por los cielos en lugar de por las aguas!

CALLEJÓN DE ZELDAN



Esta vereda, estrecha y sinuosa, avanza hacia el sur desde la taberna de La Araña Rastrea, cuya pared meridional comunica con la Calle de la Espada, pasando junto a un pequeño pozo de agua potable a la sombra de los árboles y, finalmente, recorriendo por dentro todo el interior de la manzana rodeada por la Calle de la Espada, los Caminos de Aguas Profundas y de los Guerreros y el Callejón del Ceñimiento.

A lo largo de su recorrido, facilita acceso a las puertas traseras de La Llave de Oro y otras tiendas, domicilios y alojamientos.

Zeldan fue un mercader gordo, bajito y un adorador devoto de Gond. Halló su fin hará más o menos unos treinta inviernos en brazos de un "autómata" que cobró vida demasiado repentinamente y con demasiado vigor. ¡El autómata hizo que el pobre desgraciado atravesara una pared cuando se suponía que sólo tenía que elevarlo con suavidad para que pudiera llegar más alto a la hora de pintarla!

Por desgracia para los afectados, Zeldan construyó la mayoría de los almacenes y casas que hay en el centro de la manzana y, al amparo de la construcción, gastó buena parte de su fortuna financiando a sacerdotes de Gond, que vinieron a Aguas Profundas en barcos procedentes de Lantan, para que construyeran e instalaran varios ingenios experimentales en el callejón.

Algunos de ellos siguen acechando hoy en día, escondidos bajo las piedras del pavimento o detrás de las paredes, esperando a que algún incauto los active. Muchos son inofensivos y no hacen otra cosa que producir ruidos chirriantes y hacen movimientos tambaleantes (bien porque su diseño fuera defectuoso, bien porque se hayan estropeado después de su instalación), ¡pero otros son trampas mecánicas e ingenios asesinos capaces de igualar los más horribles que jamás hayan creado los adinerados fanáticos de Zhay y Calimshan! Unos cuantos continúan apareciendo de tanto en tanto, dando sustos y dejando lisiada o matando directamente a la gente que les descubre. Quedad advertido, y evitad este callejón a no ser que os lleve hasta él algún asunto ineludible.



CAPÍTULO 3: DISTRITO MARÍTIMO



E

L DISTRITO MARÍTIMO SE LEVANTA orgulloso en las tierras altas por encima de la sombra del atardecer del Monte Aguas Profundas. Los ricos y poderosos (o aquellos que desean que se les considere como tales, y se pueden permitir una propiedad) residen o regentan aquí sus negocios. Cuando los señores de la guerra y piratas de la recién nacida Aguas Profundas ganaron suficiente oro, construyeron fortalezas en lo que solían ser campos. Uno puede ver todavía los restos de esos viejos castillos incorporados en los hogares palaciones de las familias nobles que todavía viven en el Distrito Marítimo. Para la mejor vista de los centelleantes hogares rodeados por los muros de sus jardines, id al cruce entre la calle del Dimante y la Calle Delzorin, casi al lado de la Casa del Milagro de Mystra, y simplemente moveos en círculo.

El azul y el dorado son los colores del Distrito Marítimo en las competiciones, y la mascota del Distrito es el león marino, una estilosa combinación de pez y felino. Hay una persistente, aunque obviamente falsa, leyenda que dice que la famosa Puerta del León en el Campo del Triunfo son las abiertas fauces de un león marino.

Sin embargo, los diseños arquitectónicos de las puertas muestran la falsedad de esta historia, pudiéndose ver en la Casa de los Mapas, el Salón Gremial de la Cofradía de Exploradores Cartógrafos y en el Distrito del Castillo.

El Distrito Marítimo es el más próspero de toda la ciudad. Esta barriada está situada al norte de la Calle Yalzhun y al oeste de la del Escudo, aunque también tiene un brazo oriental que llega hasta la Carretera Alta por la Calle Vóndil.

Al ser azotado por las tormentas marinas, se encuentra casi desierto en invierno, pero en los meses más cálidos alberga a la mayoría de las familias nobles agundinas, que se mueven por él con el mismo entusiasmo que por sus propias haciendas.

La avenida principal de este distrito es la Calle del Delfín Cantor. El barrio no destaca solamente por las magníficas casas de los nobles, repletas de agujas, sino también por albergar la mayor parte de los templos de la ciudad, que se elevan hasta la misma altura y con la misma altivez que las mansiones de aquéllos. La verdad sea dicha, a excepción de la desaparición del olor marino y la ausencia de templos a medida que uno camina hacia el este, el visitante advertirá escasas diferencias entre el Distrito Norte y el que ocupa este capítulo. No obstante, el viajero debería recordar que los mercaderes adinerados más agresivos de Aguas Profundas son quienes adquieren los mejores domicilios de este distrito, y que algunos agundinos dedican toda su vida a conseguir una vivienda en él. Aunque los ciudadanos pueden bromear acerca de esta "escalada" social, el visitante haría bien en evitar hablar de temas tan delicados.

En este barrio no se tolera ningún tipo de violencia en las calles, robo ni vandalismo. A no ser que vayáis bien vestido, o seáis un noble agundino y estéis borracho, tendréis que véroslas sin mucho tardar con la vigilancia de la ciudad.

Las patrullas de la vigilancia son muy frecuentes. Sin embargo, siempre se comportan de manera cortés y suelen ir poco armadas.

DISTRITO MARÍTIMO



LUGARES DE INTERÉS

1: TORRE DEL NORTE (TORRETROLL)



Edificio Público

Una guarnición de 25 soldados (**guardias**) protege permanentemente esta puerta. Al igual que en todas las puertas de acceso a la ciudad (menos la Puerta del Oeste), hay siempre destacado un Magister (LN humano **Noble**) que se encarga de registrar las salidas y entradas en la ciudad.

2: EL SÁTIRO SACIADO



Taberna

Este edificio de dos pisos de forma irregular da a todas las calles así como el callejón, estando unido solo al edificio adyacente en la calle Matatroll.

3: ARMERÍA



Edificio Público

4: EL DESCANSO DEL DRACO



Posada

5: LOS BRAZOS DE MYSTRA



Hospicio

Este hospicio se levantó por orden de los Señores para acoger y cuidar a los magos cuyos excesos en el uso de la magia habían acabado con su cordura.

6. EL JARDÍN DE LOS HÉROES



Edificio Público

El único parque público de Aguas profundas fuera de la ciudad de los Muertos es una amplia zona frondosa de hierba, árboles y estanques que en el pasado estuvo ocupada por la enorme escuela de magia conocida como la torre de Yintros. Una serie de estatuas decoran el lugar, incluida una gran figura de mármol de los Señores públicos Beron y Lhestyn (ésta con sus vestiduras de la dama Enmascarada). Es lugar a menudo es el elegido por los aventureros para venir a contar los relatos de sus proezas a los habitantes locales y a los niños que les acompañan. La Guardia y los mismos habitantes cuidan del parque, lo cual quiere decir que mantienen el lugar libre de basura y evitan que los aspirantes a héroes graben sus nombres en los árboles (la Compañía de aventureros locos lo hizo de todos modos hace varias décadas).

Durante la mayor parte de los días y las noches, el Jardín de los Héroes presenta una de las estancias más idílicas de la ciudad en la que poder relajarse. Sin embargo, no se puede prever cuando se puede materializar alguno de los varios **fantasmas** que aquí rondan. El más activo es conocido como el Fantasma Plenoinvierno, el Niño de los Arbustos o el Rehén del Jardín de los Héroes, aunque los sabios han averiguado su nombre, Kahla, una niña en el momento de su muerte en el Año del Puño Vigilante (1.259 CV).

Kahla se manifiesta como una risa infantil y un par de ojos que mirar desde un arbusto a unos 12 pasos al sur suroeste de la estatua de Lhestyn en el jardín. El arbusto se mueve y hace ruido cuando el fantasma de Kahla se mueve hasta llegar a la orilla del estanque a 30 pies de distancia, sus risas alejándose de los testigos a no ser que estos la sigan. Los testigos que estén atentos pueden ver como la hierba se aplasta mientras los fantasmales pies de la niña se acercan al borde del estante

Con frecuencia, este punto al lado del estanque se convierte en el lugar más asociado con el fantasma, siendo aquí donde es más activo y terrorífico. Las risas continúan, y unos cuantos rizos rojizos pueden verse alrededor de los ojos. Tras un momento o dos, se escucha un gemido y los ojos desaparecen en mitad de un ruido de forecejeo dentro del arbusto. Aunque lo que se escucha no está confirmado (hay más de 100 versiones distintas acerca de las palabras que dice Kahla) es obvio para cualquiera que esté cerca que el fantasma está asustado pero se mantiene desafiante.

Aunque no hay acuerdo en cuanto a las palabras que dice al principio, el final es claro. La desafiante voz de una niña grita haciendo varias pausas: ¡No puedes hacer eso! ¡Aléjate de mí! ¡Eso es mío! ¡Devuélvemelo! ¡Argh!!!

Inmediatamente tras la exclamación, en el estanque tras el arbusto, suena un chapuzón como si alguien hubiera caído al agua desde la orilla. El agua chapotea durante un minuto, y los ojos y se forma un hueco en el agua, como si un adulto estuviera ahogando a un niño bajo el agua en la orilla. Los chapoteos cubren cualquier voz que suena, pero muchos juran haber escuchado el susurro de un hombre murmurando desesperado "... el último... ya no queda nadie contra quien luchar... es todo mío!!!"

Kahla se manifiesta puntualmente las noches de luna llena durante todo el año, aunque la mayor parte de las veces solo es visible durante Tarsakh. Su presencia es parcialmente visible durante ese momento como la borrosa imagen de una niña pelirroja con rizos cortos y la tez aulzada. Su atacante nunca se hace visible, aunque a veces sus manos son visibles. A lo largo de los años muchos han dicho haber visto el emblema de una casa noble en un anillo en uno de los dedos del asesino. Durante el resto del año, Kahla es solo audible, siendo el volumen de sus risas y gritos variable en función de cuanto tiempo falte para Tarsakh (en Marpenozh solo se escuchan débiles susurros). El chapuzón es más pronunciado en Tarsakh y más débil en Marpenoth, que parece como si se hubiera lanzado una pequeña piedra.

PARA EL DM

La torre de Yintros fue en el pasado una de las escuelas de magia más prestigiosas de Aguas profundas, y se alzaba más allá de las murallas, en el extremo norte de la meseta en el que se encuentra ahora el jardín de los Héroes. Construida por el archimago Yintros en el Año de la gran primavera (1.038 CV), pasó a su aprendiz Ulzhorn en el Año del dilema del señor (1.066 CV). Ulzhorn residió en la torre de Yintros durante más de dos siglos, educando a generación tras generación de magos agundinos.

En el Año del trueno (1.306 CV), Ulzhorn murió en un duelo de hechicería contra un enemigo muchísimo más poderoso, el archimago Ahrabose. En su derrota, él también acabó con su enemigo derribando la torre de Yintros sobre los dos con un alarido mayor. Muchos de los jóvenes aprendices de Ulzhorn y de los prestidigitadores de Aguas profundas registraron los restos de la torre esa noche buscando objetos de poder y conjuros escritos.

El maltrecho cuerpo de Ulzhorn fue hallado con su bastón destrozado y su anillo de sello esmeralda, pero muchos otros tesoros, incluido el *libro de conjuros de Daimos*, nunca fueron encontrados. Tras la destrucción de la torre, los Señores de Aguas profundas compraron la tierra en la que se alzaba a uno de los aprendices y heredero de Ulzhorn, el mago Rendergalis. Las ruinas de la torre fueron limpiadas y la tierra se transformó en un parque público, conocido en la actualidad como el jardín de los Héroes.

Sin que prácticamente nadie lo sepa, parte de la torre de Yintros todavía existe. Las catacumbas que había bajo la torre, empleadas para investigación de conjuros y experimentación mágica, todavía siguen en su lugar, selladas a ojos curiosos por custodias alzadas por la Orden Vigilante. Una entrada a las catacumbas se encuentra debajo de la estatua de Lhestyn, que puede ser empujada hacia un lado con una prueba de Fuerza CD 20 si primero se pronuncia la contraseña "Ulzhorn". La otra entrada se encuentra en las cloacas, a través de una puerta secreta en la mitad de un padadizo. Esta puerta secreta requiere la misma contraseña para desactivar su custodia.

La existencia de las catacumbas y de las contraseñas necesarias para desactivar sus custodias están registradas en los *diarios de Rendergalis*, de los cuales existen varias copias en distintas bibliotecas de la ciudad. Un puñado de aventureros ha explorado las catacumbas de Yintros con el paso de los años, pero los informes sobre lo que han encontrado varían ampliamente.

7: ARTÍCULOS DIVERSOS DE SELCHUN



Negocio

Esta tienda dispone de esas chucherías para turistas que los viajeros terminan odiando al poco tiempo (como escudos de juguete, fabricados en madera, haciendo gala de las palabras: "Visité Aguas Profundas ¡y sobreviví!"), pero también es el único lugar del distrito en el que se pueden comprar cuerdas, chanclas, astillas, piedras de pedernal, pipas de cerámica, mochilas ... ¿entendéis lo que quiero decir? De gran utilidad para el visitante.

PARA EL DM

El edificio donde se halla Artículos Diversos de Selchun se levanta en el mismo lugar donde se hallaban los antiguos establos de la infausta familia noble de los Pleninvierno. Toda la familia murió a cabo de varios actos de traición durante las Guerras de los GreMios a mitad del Siglo 13 del Cómputo de los Valles. Parte de la familia fue asesinada en los establos y en la actualidad sus **fantasmas** se siguen manifestando ocasionalmente en la tienda, aunque normalmente durante las horas normales de apertura.

Ocasionalmente los clientes suelen encontrarse con una de estas apariciones y piden el reembolso de lo comprado debido a la mala experiencia.

8: VILLA ROSZNAR



Mansión Noble

La familia Rosznar ha mantenido desde siempre una relación tirante con Aguas profundas. La muerte sin herederos hace ya mas de un siglo de la Dama Estrip Rosznar forzó a los Señores de Aguas profundas a aceptar las aspiraciones al título de la familia de unos lejanos parientes amnianos. Un par de décadas después, la familia fue despojada de su título y expulsada de la ciudad por comerciar con esclavos, algo altamente ilegal en Aguas Profundas. Solo durante el periodo de regencia de Lord Dagult Nuncascua pudieron los Rosznar volver a recuperar sus títulos nobiliarios.



La incapacidad de los Rosznar de recuperar el respecto que sienten que merecen les reconcome. El comercio de esclavos ha continuado en Amn y en otros lugares, pero no es que otras casas nobles no tengan muertos guardados en sus armarios. Pero simplemente debido a un escándalo familiar que se hizo público, el nombre de los Rosznar ha sido acompañado de burlas durante un siglo.

PNJs Importantes:

- Rolteme Rosznar, es el actual patriarca de la casa. Un hombre de unos sesenta años, con una calvicie muy pronunciada pero de buen porte y constitución robusta.
- Su mujer, Lady Azalea, es una mujer ya de cierta edad que siempre va extremadamente arreglada y maquillada con polvos blancos para exacerbar la palidez de su rostro.
- Esvele Rosznar, la **Víbora Negra**: La hija menor de la familia, Esvele ha sido educada para representar el epítome de la nobleza, recibiendo lecciones de etiqueta, danza y elegancia como se merece alguien de su estatus. Esvele ha adoptado recientemente la personalidad de la Vibora Negra para llevar en secreto una vida de criminal. Al igual que muchos nobles, Esvele chafardea acerca de las hazañas de la Vibora Negra para reforzar credibilidad de la fama de esa villana.
- Kressando Rosznar, el hermano mayor de Esvele (CN humano tezhyrio **Espía**) es un joven de 22 años que se enfrentó a sus padres al dedicarse a la vida del aventureros y que está entrenado en las artes del sigilo y el espionaje. Desapareció hace unos meses en Bajomontaña y desde entonces no se ha sabido nada de él.

9: VILLA YHANSZIL



Mansión Noble

Esta familia de origen iluskano entró en la nobleza en 1.248 CV, al igual que muchas de las demás familias nobles Agúndinas.



Los Yhanszil se dedican al comercio y a la cria de caballos, teniendo varias propiedades en la villa de Amphail, incluyendo una yeguada. Aunque sus propiedades son menos extensas que las de los Bramacuernos, los Ammakyl o los Ilzimmer, sus caballos tordos también son muy apreciados.

10: EL ARPA DORADA



Posada

Esta posada de dos pisos está solidamente construida en piedra y está rematada por un empinado tejado de pizarra.

Las tejas de pizarra resuena fuerte cuando llueve o graniza, pero la posada es silenciosa el resto del tiempo. Es muy acogedora (hay sillones con gruesos tapizados, los lechos contienen almohadas y cojines, en las paredes hay multitud de tapices y adornos colgantes, y en todas las habitaciones las gruesas alfombras y una chimenea contribuyen a caldear al ambiente. También está bien iluminada, y el personal es alegre sin ser pesado o intrusivo; la posada tiende a atraer a una clientela tranquila. En el piso superior hay 14 pequeñas habitaciones de huéspedes. Los sirvientes duermen en el ático y la planta baja está reservada a lmacenes, una cocina y una despensa, así como un amplio bodegón equipado con reservados en los muros, interrumpidos por pequeñas mesas, mientras que unas mesas redondas de madera se levantan en el centro.

La bodega tiene los techos bajos, es húmeda y contiene un taller (para reparar muelles y tapicería), una lavandería, y un almacén con barriles, vegetales y frutos todos bien almacenados.

Desde principios de los 1.300s, este lugar es conocido por el arpa dorada ilusoria que aparece brevemente, en algunas tardes al azar, flotando en mitad del aire, cerca del techo, en el centro del bodegón, la cual se pone a tocar y cantar antiguas baladas de la Costa de la Espada y el Salvaje Norte.

Antiguos clientes intentaron hacer que este arpa desapareciera usando magias de disipación pero en todos los casos el arpa ha vuelto a aparecer poco tiempo después. Hay varias historias conflictivas acerca de los orígenes del arpa. La historia más popular es que es el fantasma de Sharaerra Valeth, una bardo que construyó la posada (como mansión para su familia) y que vivió muchos años en lo que ahora es el Arpa durante muchos años y que murió de vejez en lo que ahora es el bodegón, mientras tocaba y cantaba para entretener a sus nietos.

El Arpa sirve una comida sencilla pero saciante, generalmente platos de carne de buey o de jabalí cada tarde así como pescado fresco. Las sopas y pastelicos (de carne, vegetales o dulces de bayas) también están disponibles en todo momento. Tiene una bodega pequeña pero con vinos buenos, unos cuantos licores y cervezas lager, fuertes y de importación (una cerveza hecha en Amphail). Al igual que todas las posadas en el Distrito Marítimo, el Arpa es cara (2 po por noche con las comidas incluidas, pero solo se incluyen agua y cerveza, todas las demás bebidas se cobran aparte). Los establos se cobran aparte (2 pc por noche por cada animal a albergar mas otras 2 pp si se debe albergar de forma segura un carromato o carruaje).

PNJs Importantes:

- La eficiente y discreta posadaera Alanna Falark (**Aprendiza de Mago** humana iluskana CN) regente actualmente la posada.
- El jefe de cocina es el segundo al mando en la posada, se trata de Omdurl, Surlhond (Matón humano kondazhano LN), un guerrero ya retirado pero que maneja el cuchillo aún con suma pericia.

11: LA JARRA ALTA



Negocio

12: SANTUARIOS DE LA NATURALEZA



Templo de Mielikki y Silvanus

Los Santuarios de la Naturaleza, justo a una manzana de distancia de la Torre de la Suerte, son resplandecientes jardines dedicados a los dioses de la naturaleza como Mielikki o Silvanus.

Aquí puede contactarse con el Enclave Esmeralda. El agente de más alto rango del Enclave Esmeralda en Aguas Profundas es un **Arquero** semielfo neutral bueno llamado Delaan Sabuesoinvernal. Dernal tiene como compañero animal a un lobo invernal de alineamiento NB llamado Loska, pero este permanece siempre fuera de la ciudad cuando Delaan está de visita.

13: VILLA EMVEOLROCA



Mansión Noble

Los Emveolroca han sido desde siempre importantes comerciantes de hierro y tienen un lucrativo negocio basado en el comercio de objetos inusuales y curiosidades.



Oriundos de Tethyr, la familia fue ennoblecida en el Año de las Siete Baratijas, 1.205 CV. Mantuvieron estrechos vínculos con Tethyr, en particular el matrimonio entre Lord Ortaal Emveolstone y la princesa tetiriana Cyralna, pero los nobles menores de la familia se vieron envueltos en la traición, trayendo vergüenza y condena a la familia y causando una ruptura entre la nación de las Costa de la Espada y la Ciudad de los Esplendores.

En el Año del SaporPúrpura, 1.274 CV, Cyralna debía dar a luz a su primer hijo. Su hermano, el príncipe Toram, dos hermanas menores y cinco sobrinas jóvenes viajaron a Waterdeep para celebrar la feliz ocasión. La hermana de Ortaal, Evelyn, descubrió que Toram era un espíritu afín y se convirtieron en amantes. Ella avivó las llamas de su deseo de convertirse en rey de Tethyr y conspiraron para eliminar a otros miembros de la familia que podrían bloquear la sucesión de Toram. Cuando Cyralna y el bebé se perdieron trágicamente durante el parto, convencieron al hermano de Ortaal, Kyvan, de que las dos princesas que eran parteras de Cyralna en realidad causaron sus muertes para eliminar a los posibles rivales por el trono. Toram y Kyvan luego adquirieron unos mimetos jóvenes y los colocaron en las habitaciones de las siete princesas, matándolas a todas a la vez.

Los investigadores demostraron que Lord Kyvan y el príncipe Toram eran los culpables de esta perfidia, pero Evelyn logró evitar ser implicada. El rey Errilam I pidió que fueran ejecutados como traidores y los dos hombres fueron descuartizados y sus restos fueron dejados pudrirse en las puertas de Waterdeep y Zazesspur respectivamente. Lady Evelyn se retiró de la sociedad durante muchos años, pero su enemistad hacia la Casa Real de Tethyr por la muerte de su amado Toram solo se encontró. En el Año del Cuerno Rugiente, 1.288 CV, la princesa Shaerglynda, sobrina de Toram, estaba en Waterdeep como parte de un convoy comercial. Lady Evelyn contrató a un asesino para matar a la princesa y hacer que pareciera un robo. Nuevamente escapó a la atención como instigadora, pero imprudentemente mantuvo un anillo de sello mientras deshacía el resto de las joyas de la princesa a través de contactos discretos.

En el Año de la Serpiente de Orm, 1.295 CV, Lady Evelyn contrató a un gran grupo de mercenarios a través de múltiples capas de intermediarios para emboscar y matar al rey Jaszur de Tethyr, que estaba tratando de reconstruir una relación con el Señor Público Baeron de Aguas Profundas. El ataque tuvo éxito y Evelyn entró en posesión de las joyas de la corona y las regalías de Tethyr. Pero esta vez, un bandolero capturado proporcionó suficiente información para rastrear las joyas hasta la Casa Emveolroca y Evelyn fue arrestada silenciosamente bajo fuertes sospechas. El anillo de sello demostró que estaba involucrada en la muerte de la princesa Shaerglynda, y una investigación adicional finalmente sacó a la luz gran parte de su traición detrás de escena durante las dos décadas anteriores. Las joyas de la corona fueron recuperadas y Lady Evelyn fue decapitada en el Castillo Aguas Profundas.

14: VILLA GIILGUANTE



Mansión Noble

Esta familia de origen iluskano entró en la nobleza en 1.248 CV, al igual que muchas de las demás familias nobles Agûndinas.

Los Giilguante ha sido una familia de guerreros desde sus orígenes habiendo obtenido gran gloria durante las guerras de los trolls. Con intereses en compañías mercenarias y equipamiento militar, los Giilguante siguen reverenciando a Tempus, el Señor de las Batallas, por encima de las demás deidades.

PNJs Importantes:

- Lord Hund Giilguante (LM **momia**), tío abuelo del actual señor, sobrevive en su cripta en el Nivel de la Tumba (nivel 2 de Bajomontaña)



15: EL CALLEJÓN AZUL¹



En el Año de la llama Azul (1327 CV), un mago loco solitario llamado Keilier Barbatorcida (CM humano khondazhano **archimago**) construyó el callejón Azul como un camino que le proporcionaría una diversión inagotable. Aunque K.ilier viaja ahora por los Planos, sigue regresando periódicamente para observar cómo los visitantes se encuentran con los peligros del callejón, haciendo apuestas sobre la probabilidad de éxito de las víctimas. El callejón Azul es una trampa mortal llena de crueles trampas e ilusiones, y su único tesoro real es la espada *Azote de Magos* (ver Apéndice A).

En cualquier momento en que los PJs se estén jactando de sus aventuras en las tiendas o tabernas de Aguas profundas, invariablemente el propietario o uno de los parroquianos les preguntará, "Sí, ¿pero habéis probado suerte ya en el callejón Azul, eh?".

Prácticamente todos los agundinos han oído hablar del callejón Azul y saben que se encuentra en el barrio Marítimo, y los habitantes del barrio normalmente saben que su entrada se encuentra en la calle Marfil. Cualquiera que recorra la calle Marfil buscándolo puede encontrar el callejón Azul con una prueba de Percepción CD 10. Las rocas azules que pavimentan el callejón brillan suavemente bajo los pies, conduciendo a una intersección en forma de T adornada con la imagen del rostro de un hombre distorsionado por el terror tallado en roca.

16: VILLA GONTYL



Mansión Noble

La familia Gauntyl era más conocida por su naturaleza mercenaria, ganando notoriedad en la lucha y la exploración. También ganaron su fortuna en la minería y el comercio con compañías mercenarias.



PNJs Importantes:

- Harlent Gauntyl (**Asesino** humano NM con CAR 18) es un joven robusto y bien parecido, de ojos verdes y cabellos rubios. Harlent interpreta el papel del "joven noble al que le gustan las fiestas, las mujeres y el vino", pero bajo su máscara, es un hombre que disfruta de los abrazos de casi cualquier criatura y que vive para engañar y hacer sufrir a aquellos a los que desprecia. Ser capaz de engañar a los demás es lo que le motiva, más que las ganancias que pueda obtener. Es un timador experto y ha tenido tratos con agentes de Xanazhar. Sabe que el señor del crimen lo utiliza pero no le importa. Le gustan el vino y los caracoles (para comer, en las apuestas de carreras de caracoles e incluso tiene algunos que devoran carne humana).

17: CASA TRASCIERVO



Mansión

Esta mansión se alquila por dekhanas y a veces suele alquilarse para fiestas y eventos. Un equipo compuesto por media docena de sirvientes (plebeyos) se encarga del mantenimiento. La villa es propiedad de Lady Jalavanloss, una delgada mujer humana (que aunque se haga llamar Lady, no forma parte de la Nobleza Agundina, de porte delgado y largos cabellos negros y ojos de color gris acerado).

PARA EL DM

Lo que casi nadie en Aguas Profundas sabe es que es Lady Jalavanloss es una de las identidades de **Jalavanloss**, la Sierpe de Muchos Conjuros, una Dragona de Acero, que lleva considerando Aguas Profundas como su hogar desde hace ya más de dos siglos.

Jalavanloss posee parcialmente o en su totalidad varios edificios y tiendas en los Distritos Sur, Comercial y del Muelle, así como varios edificios y mansiones en los distritos Marítimo y Norte. La Sierpe de Muchos Conjuros posee los edificios y alquila las viviendas y locales a varios mercaderes, obteniendo una estable fuente de ingresos.

18: TEMPLO DE LA BELLEZA



Templo de Sune

Este recargado templo de tres pisos de altura ha sido íntegramente construido en mármol rosado. Detalles dorados y plateados decoran multitud de detalles por toda la fachada frontal. En las columnas que flanquean el templo estatuas cariátides que representan a la diosa Sune dan la bienvenida.

Pequeñas estatuillas de hombres y mujeres de bellas facciones decoran también las arquivoltas de la puerta.

¹ El Callejón Azul aparece descrito en la aventura Blue Alley en DMSGuild.

Si necesitais refrescaros durante vuestros viajes o quizás prepararos antes de una reunión importante o una noche de juerga, visitad a los fieles de Sune en el Templo de la Belleza. Sis baños públicos de mármol y salones de espejos están abiertos desde antes del amanecer hasta ya pasado el ocaso. No hay precio de entrada por estos servicios, o por los consejos y ayuda de los muchos y agradables feligreses del templo, pero se aceptan gustosamente las donaciones.

19: VILLA ROTABISMO



Mansión Noble

La familia noble de los Rotabismo ha formado parte de la nobleza de la ciudad desde 1248 CV, cuando los Señores de Aguas profundas reconocieron a las varias familias potentadas de la ciudad su estatus de nobleza tras las Guerras de los Trolls. Afamados exploradores y cazadores, los Rotabismo son conocidos por ser excelentes rastreadores y cazadores de bestias salvajes.



Los Rotabismo albergan una vieja enemistad contra la dragona verde anciana Claugiyamatar, la vieja “Huesos Roidos” del bosque del Jardín de la Krypta, tras un elaborado engaño que llevó a cabo hace ya casi dos siglos contra el entonces patriarca de la familia, Lord Saerlin. Cuando tras dicho engaño Claugiyamatar se enfrentó a Lord Saerlin para extorsionarlo, y él en cambio contrató a cazadores de dragones, la gran sierpe derrumbó la torre de la Mansión Rotabismo sobre él, dejándolo lisiado y matando a tres de sus hermanas.

20: GRAN PANZA DE ORMANZZHAR



Casa de Comidas

Al abrir las puertas observáis un establecimiento que recuerda a una rústica taberna como la que uno podría encontrar en una pequeña aldea, con gruesas vigas de madera en el techo, muebles sencillos y robustos (pero con mesas y sillas con reposabrazos, no con bancos), lámparas de velas hechas con ruedas de carro colgadas de cadenas, y ventanucos falsos en las paredes de cristal coloreado, que se abren para revelar menús, clavados directamente en la pared.

La gran Panza de Ormanzzhar es a donde los habitantes del distrito van cuando pretenden hacer como que están viajando o se han ido de aventuras o quieren emborracharse y no ser lanzados por la puerta. No obstante, a los borrachos alborotadores sí que se les dice que se largen cuando molestan a los demás clientes, ya que mucha gente viene aquí por la comida, no por la bebida. Este es el tipo de lugar donde la gente come demasiado y se marcha tambaleante gruñendo, la panza a reventar tras una buena comilona.

21: VILLA CHOVARBOL



Mansión Noble

Los Chovarbol pueden remontar sus orígenes en la nobleza hasta el siglo 10 CV, cuando sus antepasados controlaban una pequeña baronía cerca de lo que ahora es Aguas Profundas. No obstante, entraron oficialmente en la nobleza Agúndina en 1.248 CV, al igual que muchas otras familias nobles de la ciudad.



Al igual que los Adarbrent o los Irlingastro, los Chovarbol se han dedicado a la navegación y a los fletes, y en el siglo pasado fueron parte de las familias nobles que financiaron la llamada flota Abastecimiento de comidas extrañas, construcción naval

22: TORRE GUARDIA DEL MAR



Edificio Público

23: DELICIAS DE VELAZHA



Mansión Noble

Velazha es una mujer elfa de la luna **plebeya** de pequeña estatura, con cabellos blancos y largos que casi rozan el suelo por su espalda cuando anda. Velazha cocina pasteles rellenos bien cocinados con mantequilla y rellenos de crema, así como rollos fríos para llevar y comer más tarde: estos están hechos con una fina masa cubierta por una masa de nueces de bayas y que luego es enrollada y metida al horno.

Se puede comprar también tazas de sífra caliente a dos cobre la taza para tomar junto con los pasteles (1 pieza de plata por una bandeja de pasteles, con toda la canela que uno quiera para espolvorear por encima). Los rollos fríos, a un par de cobres la pieza, son caros, pero aguantan bien un par de días.

24. PUERTA DE NAIN



Domicilio de Mago

Esta torre de mago actualmente en ruinas era conocida antiguamente como Puerta de Nain, en honor a su propietario, NainSilgoagudo, mago y miembro del afamado grupo de aventureros conocido como “Los Aventureros Locos”, que operó en Aguas Profundas hace aproximadamente un siglo.

PARA EL DM

Puedes emplear esta localización como la torre abandonada que alberga el encuentro 7 durante el capítulo 6: Un Infierno de Verano tal y como se relata en *Aguas Profundas: El Golpe de los Dragones*.

25: VILLA MELSHIMBER



Mansión Noble

Saber (historia y genealogía), búsqueda y reunión de información, vinos de calidad.

PNJs Importantes:

- Lord Harlond Melshimber (LM humano tezhryia **Noble**) es el patriarca de la casa. Junto con su mujer forma parte del culto a Asmodeo liderado por los Cassalanter al que pertenecen varias familias de la ciudad.



- Lady Tasheene Melshimber (CN humana Iluskana **Asesino**), es la hija única y heredera de la casa y detesta a sus padres por adorar a Asmodeo y piensa que los nobles deberían intentar mejorar la situación de la ciudad.

26: LA SÍLFIDE SEDOSA



Taberna/Posada

27: VILLA ILITUL



Mansión Noble

La familia Ilitul recibió su título nobiliario en el Año de la Cocatriz, 1.248 CV. De origen Chondathano y adoradores de Tempus, recibieron su título nobiliario al mismo tiempo que otras familias de la ciudad durante las guerras de los Trols.



Los Ilitul poseen una gran cabaña de ganado caprino, teniendo numerosos rebaños en las tierras cercanas de la ciudad y mantienen excelentes relaciones con el gremio de laneros y peleteros. Al mismo tiempo, poseen intereses en varias compañías mercenarias. En algún momento a comienzos de la década de 1370, hubo mala sangre entre los Ilitul y la familia Thorp porque se observó a Guster Ilitul estrangulando a Delbert Thorp durante la segunda cacería anual del Cubo Negro mientras exploraban Bajomontaña. Las dos familias mantienen su enemistad desde entonces. La familia no se ha visto exenta de escándalos desde entonces. Siendo el más sonado el destierro de Felgrar "Lanzallamas" Ilitul: uno de los llamados "Señores Salvajes" de Aguas profundas hace aproximadamente una década tras haber causado uno de los incendios más importantes en Aguas Profundas en toda su historia.

28: TIENDA DEL CATÁLOGO AURORA DE LOS REINOS



Negocio

Esta es la sucursal que la cadena de venta al por menor de Aurora, famosa en todo Faerûn, tiene en el Distrito Marítimo.

La tienda ocupa el tercer escaparate al norte desde la esquina de la Calle del Delfín Cantor opuesta a las ruinas de la Torre Dragón de Maaril. La plantilla está compuesta por seis **guardias** que llevan a cabo turnos de tres en tres y portan armas y galas muy brillantes, un dependiente bien parecido, de gusto perfecto y gran tacto y un **hechicero**.

29: TORRE DE LA FORTUNA



Templo de Tymora

La "torre" de la Fortuna en realidad un atrio con muchas columnas techado con cristal. Bajo el techo, una escultura de bronce de una diminuta Tymora, mostrada como una risueña mujer joven, aparece como saltando de la cúspide de una enorme fuente. Para ofrecer vuestros respetos y pedir un deseo, debes rodear la fuente a lo largo de una pasarela y lanzar vuestra moneada a Tymora. El conseguir que aterrice sobre su mano extendida es un signo seguro de su favor.

La ciudad del Esplendor ha sido durante mucho tiempo un faro para aventureros que confían sus vidas a la Dama fortuna. Las donaciones de los que se enfrentan a las profundidades de Bajomontaña y sobre todo para contarlos fueron suficientes para construir la torre de la Suerte en tan sólo unos pocos años. No obstante, la Iglesia de Tymora continúa esforzándose todo lo que

puede, en gran medida debido a la falta de seguidores entre la población estable.

30: VILLA ARGÉNTOLA



Mansión Noble

Los Argentola son una familia de marineros y poseen una pequeña flota de cocas y carabelas con las que se dedican al comercio por mar. Ennoblecidos en 1.251 CV, esta familia de origen iluskano tiene fuertes vínculos con la iglesia de Selûne y con la familia Lunastro, así como con la cofradía de Marineros.



PNJs Importantes:

- Lady Alondra "Fuego Salvaje" Argéntola, es la heredera de la casa.

31. LA CASA DEL MILAGRO



Templo de Mystra

Aguas Profundas tiene una sólida tradición tanto de hechiceros como de magos. Los agundinos inclinados a adorar a alguna de las fes de la magia arana (Azuth, Mystra, Savras, o Velsharûn) tradicionalmente han preferido a la dama de los Misterios, lo cual se remonta a la fundación de la Casa del Milagro en el Año de la Luz de Estrellas (1.215 CV).

En Aguas Profundas, la Iglesia de Mystra ha tenido durante mucho tiempo un papel secundario en la Orden Vigilante de magos y protectores, ya que la venta de conjuros y objetos le ha correspondido siempre a la Orden, no a la Iglesia.

La Iglesia de Mystra ha estado tradicionalmente aliada con la iglesia de Selûne y las dos fe se han enfrentado siempre contra los seguidores de Shar.

Durante la Plaga de Conjuros, el templo perdió su función religiosa y se convirtió, durante casi un siglo en una academia de magia. En el 1.479 CV, el maestro Rhinzen Hahnian, bajo los efectos de las drogas, lanzó un enjambre de meteoros contra el edificio, incendiándolo y provocando su casi completa destrucción. El templo fue reconstruido durante los siguientes años, y en la actualidad, ha vuelto a ser consagrado a los dioses de la magia.

32. VILLA ELTÓRKHUL



Mansión Noble

Hace ya casi un siglo y medio, tras heredar el negocio de especias e importaciones de su familia, el señor Zhesp Eltórkhul invirtió las riquezas familiares en instituciones académicas arcana5 y en la adquisición de raros componentes mágicos.



En el Año de la bandera (1.368 CV), el hijo y heredero del señor Zhesp, Ozh Eltórkhul, quedó reducido a un estado semivegetal balbuciente tras haber estado superficialmente implicado en la creación de *esferas de sueños* con el *M'haorkiira*. Las consecuencias del asunto de las *esferas de sueños* casi dejaron en quiebra a la familia, obligándoles a abrir las puertas de la academia Eltórkhul a toda clase de estudiantes que estuviesen dispuestos y fueran capaces de pagar.

PARA EL DM

La Academia de Magia Eltorkhul sigue abierta, ofreciéndose la instrucción en el edificio situado más al Sur en los terrenos de la Villa, adyacente al Callejón de Pharra.

33. BANCO COMERCIAL DE LA COSTA DE LA ESPADA



Negocio

Esta antigua mansión propiedad de Hlezvagi Anteos, alberga en la actualidad la sede del negocio bancario propiedad de la familia noble de los Anteos.



El banco ofrece préstamos así como almacenaje seguro a mercaderes y comerciantes en Aguas profundas. Con filiales en Vado de la Daga y Puerta de Baldur, permite realizar ingresos en este edificio y realizar retiradas de efectivo por el mismo importe en otras de sus sedes.

La información acerca de los importes de las transacciones de la clientela del banco se mantiene en secreto y solo es enviada a las demás sedes mediante métodos mágicos.

34. VILLA NESHER



Mansión Noble

Esta casa de origen Chondathano remonta su título nobiliario al 1.291 CV.

Centrados en las explotaciones madereras, la carpintería y la cetrería, mantienen gran influencia en la Cofradía de Tallistas Finos, siendo uno de sus mayores suministradores de materias primas gracias a sus explotaciones en los bosques del norte y en otros territorios.



35. VILLA GUNDEVYENTO



Mansion Noble

Los Gundviento, una familia de origen iluskano cuyos miembros también se significaron por su arrojo durante las guerras de los trolls, fueron ennoblecidos en 1.251 CV. Desde siempre, y al igual que los Belabranta, se han dedicado a la captura, entrenamiento y cría de monturas aéreas, como por ejemplo hipogrifos.



Los Gundviento mantuvieron un feudo muy duradero contra los Gosts, cuando hace un siglo se descubrió que un antepasado de los Gost había secuestrado y abandonado a su muerto a unos cuantos miembros de los Gundviento dentro del Nivel de la Chimenea (ver Apéndice C). Los Gost se hicieron así con el control de parte de las posesiones de los Gundviento, aunque eventualmente otro miembro de la familia pudo rehacer la fortuna del clan.

Durante la plaga de los conjuros, la mayor parte de la familia fue víctima de los trastornos mágicos subsiguientes, siendo polimorfizado casi todo el clan en gigantes y trolls. Aunque por vínculos matrimoniales el control de las propiedades de la familia quedó durante varias décadas en manos de los Rotabismo, la familia recuperó hace un par de décadas su título y sus propiedades.

36. SUMINISTROS DE CHANSZOBUR



Negocio

Una tienda de productos varios, todos sus productos están muy adornados y llenos de detalles y decoraciones y son muy apreciados por los miembros de la nobleza agúndina. Las mercancías son caras pero de calidad superior.

37. FINAS GEMAS DE OHMTALAKAR



Negocio

Esta fina joyería está regentada por Thanthrabbas Ohmtalakar, un hombre poco llamativo de reputación impecable en la actualidad ya retirado. Su familia es de origen calishita, pero ya reclama dos generaciones de herencia Agúndina. El negocio fue fundado por la madre de Thanthrabbas, Malaerha. En la actualidad son sus dos hijas quien se encargan del día a día del negocio, situado en el segundo piso de este edificio en el lado oeste de la calle del Sul, justo al norte del cruce con la calle Vondil.

Los Ohmtalakar son probablemente los peristas de joyas más fiables en toda Aguas Profundas.



38. TORRE DE TESSALAR



Domicilio de Mago

Esta torre, actualmente en estado semiruinoso, pertenecieron hace ya un siglo a Tessalar Hulicorno, un vanidoso mago que portaba joyería y se enorgullecía de su puntiaguda barba. También era conocido por su aguda voz, la cual era motivo de befa y escarnio a sus espaldas. Incapaz de confiar en nadie, hasta el punto de la paranoia, pasaba la mayor parte del tiempo recluso.

PARA EL DM

Puedes emplear esta localización como la torre abandonada que alberga el encuentro 7 durante el capítulo 6: Un Infierno de Verano tal y como se relata en *Aguas Profundas: El Golpe de los Dragones*.

39. VILLA ÁRTEMEL



Mansión Noble

Los Artemel recibieron su título nobiliario en el 1.233 CV. Al igual que algunas otras familias nobles de la ciudad ofrecían sus servicios como prestamistas y eran famosos por su afición a la caza del Jabalí.



40. VILLA AMMAKYL



Mansión Noble

Los Ammakyl entraron oficialmente en la nobleza Agúndina en 1.248 CV, al igual que muchas otras familias nobles de la ciudad. Dedicados siempre a la agricultura y a la terratenencia, poseen multitud de granjas en los territorios cercanos a Amfel, poseyendo asimismo multitud de viñedos. También al comercio de frutas y verduras exóticas desde los territorios del Sur y tienen fuertes vínculos tanto con la cofradía de tenderos como con la cofradía de Vinateros, Cervecedores y Destiladores, manteniendo una fuerte influencia sobre los consejos de ambas cofradías.

PNJs Importantes:

- Lord Vescaras Ammakyl (CB hombre semielfo turami **Espía**), un semielfo de origen Turami famoso por sus largos cabellos recogidos con trenzas, se encarga de la venta de los excelentes vinos de su familia.



Vescaras es agente de los Arpistas,, y usa los negocios familiares para viajar por la Costa de la Espada obteniendo información.

- Lady Jadzia Ammakyl (CB semielfa turami **Noble**) es la adorable hermana de Lord Vescaras. Astuta y juiciosa, se encarga desde Aguas profundas de la gestión de los negocios de la familia.

41: VILLA SILMERHELVA



Mansión Noble

Los Silmerhelva poseen también abundantes tierras al Noroeste de la aldea de Puente Oeste, varios días de camino al Norte de Alerce Rojo. Allí se levanta la Casa Filohelve, una mansión fortificada que dispone de establos, una casa de huéspedes y dos cabañas de caza cercanas, conectadas a la mansión principal por caminos de tierra. La casa está rodeada por un muro bajo que rodea unos jardines y huertos y un coto de caza con prados y bosques poco frondosos se halla a corta distancia de la mansión.

Varios miembros de la familia Silmerhelva viajan cinco o seis veces al año hasta allí y el resto del tiempo la mansión queda al cuidado del personal permanente de esta. Filohelve nunca ha sido atacada por bandidos o monstruos y las historias dicen que la mansión está protegida por un “fantasma de la familia”.

PNJs Importantes:

- Lord Olrath Silmerhelva (LN humano Iluskano **Noble**) es el actual patriarca de la casa
- Dala Silmerhelva (LN humana Iluskana **Caballero** de Tyr) es la hijade Lord Olrath y heredera de la casa y actúa como principal emisaria de los asuntos de su casa.
- Kylynne Silmerhelve (LN mujer tiflin **Noble**) está casada con uno de los hermanos de Dala y fue nombrada hace unos años Magister de la ciudad.
- Nymmurh (CB **dragón de Bronce Adulto**) ha protegido a la familia noble Agúndina de los Silmerhelva desde hace muchas generaciones, habiendo desarrollado un gran afecto hacia los miembros de esa familia. Aparentemente escogió aleatoriamente a los Silmerhelva en 1032 CV y desde entonces Nymmurh ha manipulado a los miembros de la familia para ser mejores, más bondadosos y más prudentes de lo que era. A veces se le ha aparecido a los miembros de la familia una vez en cada generación, como un ancestro largo tiempo



fallecido que ha vuelto de entre los muertos (normalmente la enloquecida Lady Sarista Silmerhelva).

42. LAS DELICIAS DE VARNEIRA



Casa de Comidas

Las Delicias de Varneira se levanta en el lado oeste de la Calle Vistas Marinas- Regentada por la alegre y todavía atractiva con sus más de sesenta años, Varneira Trosspluma (**Noble** humana kondazhana LN), una mujer ahora más curvilínea, con cabellos largos y rizados que vive encima del establecimiento con su personal, completamente compuesto por mujeres.

Las Delicias es un laberinto de dos pisos de comedores conectados por arcadas cerradas con cortinas y amueblado como el salón de un noble con gustos conservadores (con pequeñas estatuas sobre plintos en todas las esquinas). Una suavemúsica de arpa es tocada en los pasillos entre los salones para proporcionar privacidad. La bodega de vinos es profunda y soberbia.

43. VILLA RULDEGOSTE



Mansión Noble

Los Ruldegoste pueden remontar sus orígenes hasta la baronía de TorreuZh, siendo probablemente una de las familias nobles más antiguas de Aguas Profundas, aunque oficialmente su título les fue otorgado en 1.151 CV.

Con múltiples intereses como el préstamo de dinero, la contrata de mercenarios y la escolta de caravanas, los Ruldegoste poseen además terrenos de caza en las cercanías de Aguas Profundas.

En 1197 CV y debido a profundos desacuerdos respecto a ética y religión, tres miembros de la familia Ruldegoste (dos jóvenes hijos y a una hija de la familia que habían comenzado a adorar a Maskhara e invertido sus riquezas en ayudar a los Ladrones Sombra) fueron desheredados y expulsados de la casa. Los Ruldegoste exiliados acabaron convirtiéndose en la Casa Goste.

La Casa Ruldegost es una familia noble bastante popular en Aguas profundas, con muchos y variados intereses y gestas reconocidas, con una amplia variedad de integrantes famosos por sus hazañas. Todos ellos portan el brillante manto de aventureros veteranos, espónsos de aventureros y ha tenido multitud de éxitos comerciales en los últimos setenta años, incluyendo los legendarios capitanes Urtharl Ruldegost y Tansheira Ruldegost, “La Mujer Lobo de los Mares”.

Los Ruldegost también son propietarios de la mayor parte del Ámbula Comercial Mil Cabezas, cuya central se halla en la ciudad de Berfôska, en Elturgard. Desde allí se contratan las rutas comerciales hacia el Este, hasta Sembia, y hacia el Noroeste, hasta llegar a Aguas Profundas.

Los Ruldegost tienen viejas enemistades con los Anteos, por una reyerta familiar entre las dos familias sucedida en el Año de los Vientos Nivales, 1.335 CV, cuando Lord Econ Ruldegost se enfrentó en duelo, y perdió, contra Lord Hamar Anteos, por haber dejado embarazada a Kyara Ruldegost. Lord Econ maldijo a los Anteos “a quedar sin descendencia hasta que reconocieran la ruina que habían causado”



Kyara como su hija recién nacida fueron luego asesinada por orden de los Anteos y su fantasma se apareció durante los siguientes treinta años ante las puertas de la Villa Anteos hasta la muerte de Lord Hamar.

Los Ruldegoste también mantienen una tensa rivalidad desde hace un siglo con los Lunastro, desde que en 1370 CV, Elene Ruldegoste y Asborn Lunastro se fugaran y casaran en secreto con la desaprobación de ambas familias.

PNJs Importantes:

- Ranthar Ruldegoste (Noble humano Konzahano LN) es el actual patriarca de la familia. Un hombre débil de carácter
- Vrantavvar Ruldegost II (**Asesino** humano kondazhano NM) es el hermano de I actual patriarca y la oveja negra de la familia. Aunque en la actualidad habita en Scornubel, exiliado por la familia por sus turbios negocios, sigue manteniendo contacto con las actividades ilícitas en Puerto Calavera.
- Vrantavvar Ruldegost III (**Espía** humano kondazhano NM, con Resistencia al daño por Veneno) es el menor de los cuatro hijos del actual patriarca de la familia. Durante la última década, el joven Vrantavvar ha construido un imperio comercial con varios elementos de Puerto Calavera y mercaderes turbios de Aguas profundas, e impedido de forma calvmada varios intentos por parte de los agentes de Xanazhar de eliminarlo o hacerse con el control de su estructura comercial. El joven Vrantavvar posee numerosas inversiones en propiedades en Puerta de Baldur, Cormyr y Sembia.
- Ranthar II, Tulvin y Lasheira (**Nobles** humanos LN) son los hermanos mayores de Vrantavvar, ignorantes de las turbias actividades de su hermano menor, son jóvenes populares, activos socialmente y muy apreciados.

44. RUINAS DE LA TORRE DRAGÓN DE MAARIL



Domicilio

La infame torre del Dragón de Maaril, el famoso hechicero conocido como el “Mago Dragón” se alzó en este lugar hasta hace ahora un siglo. Esta torre en forma de dragón rampante resultó destruida durante la plaga de conjuros y nunca se ha vuelto a reconstruir, quedando intacta solo la estructura básica de la torre.

El remate en forma de cabeza de dragón se halla en la actualidad en el segundo rellano de las escaleras de piedra que conducen a la pequeña zona de tumbamonte donde se alza la estatua andante de la Dama Soñadora. La cabeza es ahora parte de una fuente conocida como el Surtidor del dragón.

Se rumorea que bajo la torre hay todavía subterráneos inexplorados pero la posibilidad de que sigan habiendo conjuros defensivos activos ha disuadido a la gente de explorar las ruinas.

PARA EL DM

Puedes emplear esta localización como la torre abandonada que alberga el encuentro 7 durante el capítulo 6: Un Infierno de Verano tal y como se relata en *Aguas Profundas: El Golpe de los Dragones*.

45: VILLA JASTIM



Mansión Noble

Esta familia de origen khondazhano recibió su título nobiliario, al igual que muchas otras casas, en 1.248 CV.

Dedicados a la terratenencia y propietarios de compañías mercenarias, los Jastim tienen la reputación de ser beligerantes y bruscos. Es un hecho generalmente aceptado en Aguas Profundas, que los Jastim obtuvieron su título nobiliario únicamente por la profundidad de sus bolsillos y por las gestas militares que habían realizado, no por ningunas nobles inclinaciones obles que tuvieran



PNJs Importantes:

- Lord Erland Jastim, Patriarca de la casa.

46: VILLA ZULPAIR



Mansión Noble

La familia Zulpair se ha dedicado desde hace generaciones al comercio mercante y junto con los Adarbrento poseen una de las flotas de barcos mercantes más importantes de Aguas Profundas.

También mantienen buenas relaciones con las sacerdotisas del Templo de Umberli en la ciudad y son los primeros en realizar las ofrendas a la Reina Zorra antes de que sus barcos se hagan a la mar.

PNJs Importantes:

- Lady Hamaleiya Zulpair (N humana tezhyria Noble) Matriarca de la Casa.



47: VILLA EIRONTALAR



Mansión Noble

Los Eirontalar, una familia de origen iluskano y en su mayor parte adoradores de Mielikki, fueron ennoblecidos en el 1.282 CV. Interesados en la caza y la exploración, tienen fama de encontrarse entre los mejores cazadores y rastreadores del Norte.



48: LA SIRENA A LOMOS DE UN DELFÍN



Taberna

Esta elegante taberna (más bien una casa de comidas) de dos plantas sirve sobre todo a nobles y mercaderes adinerados. Tienen reservados en la primera planta y una potente fuerza de seguridad compuesta por media docena de **Guardias** y un **Mago** se ocupa de mantener controlados los problemas.

Tienen una excelente selección de vino y uno de los platos más destacables son las anguilas rellenas de faisán.

49: VILLA TESPER "TESPERATRIOS"



Mansión Noble

La familia noble agundina de los Tésper utiliza su villa amurallada para dar fiestas a las que pueden asistir, incluso, plebeyos y forasteros. Los Tésper tienen un ansia casi insaciable de oír tocar música y disfrutar de la dispuesta compañía de desconocidos a los que les gusten la lucha y otros deportes de contacto físico. Todas las dekhana dan una fiesta que dura toda una noche y en la que abundan los juegos de pelota y los torneos improvisados de lucha que provocan a sus participantes una buena cantidad de moratones y magulladuras.

Para asegurarse de que nadie esté desganado durante el transcurso de los mismos, siempre se concede al mejor jugador un premio en metálico de 5 po.

La comida suele ser sencilla (normalmente asado de ave), pero tanto la cerveza como el zzar fluyen libremente. La única razón por la que los plebeyos no se agolpan en la villa hasta resultarles difícil respirar, y menos aún dar un solo paso, es que Tesperatrios está encantada. Esto basta para mantener alejados a la mayoría de los agundinos, ya que todo el mundo en la ciudad conoce la trágica historia de las hermanas Tésper, Silpara y Yulhymbra, que vivieron hace un siglo y medio y crecieron jugando con amigos elfos y demostraron tener cierto dominio de la magia. Por desgracia, en aquellos días la familia temía y odiaba la magia.

Cuando el hecho fue descubierto, la familia fue condenada al ostracismo y las dos hermanas no tardaron en morir a manos de unos asesinos enviados por uno de sus hermanos menores, temeroso de que pudieran utilizar sus Artes para dirigir la familia.

PNJs Importantes:

- Dzarlantra Tesper (**Espía humana CN**): Una habilidosa actriz que juega el papel de joven descerebrada a la que le gusta la ropa, las cosas bonitas y las joyas. Cuando nadie la ve, se mueve como mensajera entre muchas matriarcas y patriarcas nobles, tratando con cortesanos, maestros gremiales y muchos otros. Se rumorea que tiene un guardaespaldas o protector de la familia que la vigila y protege. Dzarlantra es una afamada cantante, bailarina y toca muy bien el arpa (no es una Arpista, aunque estos han intentado reclutarla varias veces). Es delgada, graciosa, hermosa y siempre sonríe.
- Taura Tesper (**Dragón de Acero Adulta LN**), en realidad la dragona de acero Arantaryltaura, escudriña mágicamente a "Dzarra" y suele intervenir en el último momento.
- Silpara y Yulhymbra (**incorpóreos**) aún frecuentan la casa, flotando por sus cámaras y pasillos convertidos en fantasmas silenciosos pero, al parecer, inteligentes. Cuando se las enfurece, lanzan conjuros que producen espectaculares imágenes y sonidos, pero no hacen nada más que llamar la atención. Hoy en día se las considera, tanto un entretenido divertimento para las fiestas, como una especie de "sistema de alarma" de la propiedad, que alerta a la familia de la presencia de ladrones y vándalos, así como de cualquier crimen que se cometa en el lugar.

50. VILLA BRANDARZH



Mansión Noble

El antiguo domicilio de Lord Dagult Nuncascua, esta sencilla y pequeña mansión noble es ahora la vivienda de **Renaer Nuncascua**, (Ver el Apéndice B de *Aguas profundas el Robo de Los Dragones*). Renaer cambió el nombre de la casa por el apellido de su madre, después de romper relaciones con su padre tras su expulsión de Aguas Profundas.

La mansión es un ir y venir interminable de todas las relaciones de Renaer y siempre puede uno encontrarse con gente interesante. La vivienda posee también una estupenda biblioteca que rivaliza en calidad con las de muchas otras bibliotecas y templos de la ciudad.

PNJs Importantes:

- **Renaer Nuncascua** (ver Apéndice B de *Aguas Profundas: El Golpe de los Dragones*) es el propietario de la casa aunque rara vez se le puede ver en la casa, ya que prefiere pasarse el día por la ciudad de jarana (una tapadera que oculta sus verdaderas actividades al servicio de los Arpistas y los Manos Grises).
- Madrak Salibuck (NB mediano corazón fuerte **Noble**), al que Renaer “viejo hin”, es el mayordomo mediano de cabellos grises que cuida la mansión y que se ha encargado de la tutela de Renaer desde que él era pequeño.
- Bramal Salibuck (NB mediano corazón fuerte **Espía**) es el hijo de Madrak, y se encarga de gestionar la mayor parte de los negocios de Renaer en la ciudad.

51: VILLA IRLINGASTRO



Mansión Noble

Los Irlingastro entraron en la nobleza, al igual que muchas otras familias Agúndinas, en el 1248 CV, y han estado dedicados siempre al comercio fletando caravanas así como con intereses en las atarazanas de la ciudad. Los Irlingastro poseen otra mansión en el Barrio del Castillo, cerca de la Torre del Bastón Negro.



La historia de los irlingastro, no obstante, no carece de puntos Negros. Uno de sus antepasados, Fondasecuro Irlingastro, se rebeló contra las esperanzas y dictados de su familia, y se echó a la mar para convertirse en un famoso capitán de barco. Tras una larga y exitosa carrera comercial por la Costa de la Espada se hizo pirata y, según se cuenta, sigue navegando en su barco convertido en tumulario y dando órdenes a una tripulación de zombis. El Viento Lunar, su veloz carabela, es ahora un barco fantasma y aún se la puede ver deslizándose rápidamente por la Costa de la Espada. Fondasecuro intenta abordar todo aquel barco con el que se cruza, excepto cuando lleva rumbo a Aguas Profundas; en lugar de ello pide a sus tripulantes que den un mensaje a los Irlingastro:

"Decidle a mi madre que la quiero, pero que aún no estoy listo para volver a casa."

Hace un siglo, hubo otro escándalo en la casa cuando su heredera fue asesinada y sustituida por un monstruo cambiaformas.

52: VILLA MÁNZHAR



Mansión Noble

Los Manzhaz subieron a la nobleza después de la última Guerra de los Trolls, en 1.265 CV. De origen iluskano, los Manzhaz siempre se han dedicado a la contrata de mercenarios y a la vigilancia de las caravanas, teniendo intereses en Mirabar y trayendo asimismo perfumes y esencias de los territorios del Sur.



Al igual que varias otras familias nobles Agúndinas, los Manzhaz forman parte del culto a Asmodeo dirigido por Victorio y Ammalia Cassalanter.

PNJs Importantes:

- Lord Eskeneldur Manzhaz (LM humano iluskano **Noble**) es el actual patriarca de la casa. Un hombre gordo y de rostro tosco, no exento de atractivo, como un gato gordo y relamido.

53: LA JARRA ARDIENTE



Taberna

Unas escaleras se dirigen hacia abajo nada más atravesar las puertas de este lugar. Tras descender una serie de escalones, ante vuestros ojos se extiende un sótano de mayor tamaño que el exterior del edificio. Sin embargo, seguía habiendo poco espacio para todo el pescado, desechos marinos y equipo de navegación que había apiñado en el lugar.

A izquierda y derecha podeis ver tanques de agua repletos de mentonzaños, lunfaxes, claraletas y peligrosos kgrench, huraños y nadadores. Por todas partes hay redes, boyas de cristal soplado, anclas y mascarones de proa maltratados por las olas. En lo alto hay colgado un asombroso esqueleto de un ojo abisal; tene en sus vacías cuencas oculares unas lámparas que proyectan por todo el lugar una luz siniestra y chispeante.

Este lugar, viejo y apretujado, está situado en el lado occidental de la Calle Rondamar, al otro lado de la Casa de las Manos Inspiradas. Se trata de una reliquia de los tiempos en que los marineros vivían en las marismas situadas al norte del Monte Aguas Profundas y los ricos aún tenían que irse al norte del Castillo Aguas Profundas.

Es un lugar muy famoso entre los marineros de toda la Costa de la Espada, que la visitan hasta abarrotarla siempre que amarran en la ciudad. El interior de La Jarra no es en absoluto el de la taberna cara e impresionante que uno espera encontrarse en el Distrito Marítimo (si eso es lo que buscáis, dirigíos a El Timón o a la Taberna de Gúnar). Sin embargo, al contrario que sucede en las peligrosas cantinas del Distrito del Muelle, el lugar es seguro, como si fuera un refugio contra las tormentas marinas.

Cuando el viento sopla fuerte, la taberna cruje y chirría como si se tratara de un barco. El lugar está bañado de marineros dispuestos a contar historias sobre misterios del mar, acompañándolas de abundante bebida y el pescado más fresco que pueda conseguirse en la ciudad.

También oí a alguien hablar del Fantasma Marino, el espíritu de un pirata ahogado, chorreante y cubierto de algas, que persigue a quienes se entrometen en los asuntos de los piratas. Sin embargo, los clientes habituales me contaron que dichas habladurías no son más que tonterías cuya finalidad es espantar.

En La Jarra, comida significa queso, uvas, pan y grandes cantidades de pescado y marisco que se coge vivo y coleando de los tanques que hay por todo el local y se cocina, rápida y expertamente, ante vuestros ojos. Los marineros pueden traers sus propias capturas para que se las cocinen, pero los clientes más avisados dejan sus paladares al cuidado de los cuatro cocineros, unos marinos viejos y refunfuñones que saben exactamente lo que podría dar mejor sabor a un tipo concreto de pescado o criatura de alta mar. ¡Probad la serpiente marina frita!

Las comidas, sencillas pero estupendas, están a 7 pp la fuente y la bebida se cobra por jarra: 3 de cobre la cerveza mala, 5 la buena y 1 pp el zzar; a partir de aquí, los precios se elevan bastante en lo referente a vinos y licores, llegando a costar 14 po el mejor whisky tripallamas.

PARA EL DM

Se dice que en la húmeda bodega de La Jarra hay un túnel oculto que serpentea por un largo trecho de escaleras descendentes y pozos con escalas hasta unas cavernas cercanas al extraño y anárquico lugar conocido como Puerto Calavera. Los propietarios cobran 5 po por abrir la puerta, fuertemente atrancada y protegida mágicamente, que separa la bodega de la parte superior del túnel.

Todas las aperturas se llevan a cabo junto a media docena de **guardias** armados.

La leyenda del Fantasma Marino es rigurosamente cierta. En la taberna mora un **incorpóreo** con el aspecto de un pirata cadavérico cubierto de algas y percebes que atacará a cualquier intruso que intente asaltar la taberna.

54. LA CASA DE LAS MANOS INSPIRADAS



Templo de Gond

La Casa de las Manos Inspiradas, el templo de Gond en Aguas profundas, se levanta en la esquina entre la Calle Guarda del Mar y la Calle del Tiburón, en el Barrio Marítimo. El templo de Gond está abierto y repleto de actividad durante el día, luego cierra desde el anochecer hasta el alba. Durante la noche los **acólitos** se retiran a sus aposentos para dedicarse a sus propios asuntos.

La priora del templo es Valetta, (N mujer dracónida **sacerdote**, su linaje es de dragón de bronce)

SALÓN DE INVENCIONES EJEMPLARES

El salón principal del templo alberga dos cocenas de pedestales de mármol. Cada uno de ellos contiene una invención receptora de premios o una maqueta de cualquier otra creación extraordinaria.

Entre los objetos hay varios que destacan:

- Una maqueta de 4 pies de altura de una torre del reloj que suena cada hora. Está hecha de madera, hierro, bronce y cristal, con campanillas de latón y las delicadas manijas del reloj hechas de oro.
- Una máquina voladora de madera con alas que se mueven cuando despegas.
- Un modelo en miniatura de un dragón tortuga mecánico con una placa fijada en el pedestal en la que se lee "El Gran Eructador. Hundido en el Puerto de Aguas Profundas en el Día de las Maravillas del año 1363 CV"

- Un "Yelmo de despertarse" completamente funcional, con pequeños brazos y manos articulados que abofetean al portador si este se queda dormido.
- Un modelo en miniatura de un submarino de color rojo con forma de mantarraya que tiene una placa de latón fijada al pedestal en la que se lee "El Marpenoth Escarlata. Sumergible Lantanés. Botado en 1489 CV."

PARA EL DM

En la buhardilla del templo vive un **raudoescolta** (ver Apéndice B de la aventura *El Golpe de los Dragones*) llamado Nim. Nim fue entregado al templo como un regalo por un mago Lantanés que estaba de visita. Nim comprende el Común, pero no puede hablar. Ha desarrollado un lenguaje simple de signos y otros miembros del templo conocen. Nim no puede salir de los terrenos del templo pero en su buhardilla crea pequeños cachivaches y artilugios para entretenerse.

55: POSADA DE DEICER



Posada

Esta posada, vieja y excelente, que está situada al sur del templo de Gond, en la Calle Rondamar, sirve a los marinos adinerados que desean beber hasta las tantas en La Jarra Ardiente y llegan aquí tambaleándose, así como a los peregrinos y demás visitantes que llegan constantemente al templo. En consecuencia, se trata de un lugar muy próspero y bien construido que incorpora todas las innovaciones y mejoras que sugieren las gentes de Gond, como montaplatos que llevan la comida caliente hasta las habitaciones, cerrojos correderos escondidos en las puertas, gongs de alarma en todas las plantas, grifos que llevan agua bombeada a todas las habitaciones, etc. Además, en el lugar se evitan muchos de los adornos ostentosos de que tanto hacen gala los establecimientos que hay al norte del Monte Aguas Profundas.

La Posada de Déicer es un lugar tranquilo y lujoso en el que quedarse, y casi vale las 8 po que se cobra por noche a cada huésped (precio en el que van incluidas las cuerdas y las comidas sencillas).

Para beber sólo hay agua y zzar (a 12 po la botella). El establecimiento se encargará de enviar recaderos a por la comida que queráis encargar a vendedores callejeros o cualquier cocina de la ciudad, y después la llevarán hasta vuestra habitación; ¡un extraño lujo muy apreciado en los días de lluvia!

56: VILLA ILZIMMER



Mansión Noble

Junto con los Bramacuernos y los Thann, los Ilzimmer son una de las tres familias nobles que se encargan del gobierno de la cercana Amphail, los Ilzimmer controlan grandes propiedades al Norte de Aguas Profundas, tanto en Amphail como en el Surco Norte y en Rassalantar.

En la actualidad los Ilzimmer y los Amcazhra se hallan inmersos en luchas intestinas por ver quien se hace con el cargo de Lord Alguacil de Amphail tras haberle arrebatado la elección del puesto a Lord Tylandar Bramacuernos.

PNJs Importantes:

- Dauner Ilzimmer, actual Lord Portavoz de Amphail.



57: LA TABLA DE FLYNTAR



Casa de Comidas

La tabla de Flyntar (o Flyntar a secas para cualquier residente del Distrito Marítimo es uno de los establecimientos más populares en el distrito.

Flyntar recibe su nombre en honor al propietario y regente del establecimiento, Flyntar (**Noble** humano tezhyrio LN), un hombre de un delgado bigote, siempre activo que suele mantener un rostro inespresivo pero que lanza risitas como una niña cuando algo le divierte de verdad.

Tras subir unas escaleras, os abris paso hasta un enorme salón con espacios separados por biombos. En ellos, unos immaculados manteles de lino blanco cubren las mesas. Unos camareros uniformados de rostro impasible permanecen se ajetrean de un lado para ofrecer un rápido servicio, interminables bebidas y en todo momento anticiparse a las necesidades de los comensales.

El servicio es excelente y los camareros muy profesionales (a veces atrapan al vuelo las jarras antes de que estas lleguen a caer al suelo) e incluso llean a los clientes borrachos a unos catres en la parte de atrás para que pueda roncar en privado. Los nobles con frecuencia usan la Tabla de Flyntar para reunirse con gentes a las que no quieren agasajar en sus propios hogares, cuando quieren matener la formalidad y un tono "amigable".

58: PUERTA DEL OESTE



Edificio Público

De todas las puertas de entrada a Aguas Profundas, esta es la menos usada. Esta puerta más pequeña se abre a los Llanos Fangosos, una playa de limo usada por mariscadores, pescadores de ribera y aquellos suficientemente valientes para bañarse en las frias aguas. Aquellos que se ganan la vida pescando con redes y trampastambién usan esta puerta, manteniendo sus pequeños botes en la playa para evitar las tasas de atraque. Los locales se registran con la Guardia cuando entran y salen. Ningún Magister está estacionado aquí, pero no se aceptan recién llegados a Aguas Profundas en este lugar. Una guarnición de 25 soldados (**guardias**) protege permanentemente esta puerta.

59: EL YELMO



Taberna

Este lugar, situado en una esquina justo tras la Puerta del Oeste, tiene mucha menos categoría y está mucho menos limpio y brillante que la Taberna de Gúnar, aunque probablemente sea también la cantina más segura que hayáis visto jamás. Los viejos vienen aquí para ver cómo se les cae el pelo a los demás mientras beben por 4 po el vaso o 10 la botella, el doble si se trata de vinos de calidad.

De todas las tabernas de la ciudad, sólo El Yelmo y la de Gúnar disponen de antesala, y la primera la tiene adornada con un brillante yelmo, tan grande que podía servirle a un titán. Se trata del lugar al que pueden ir aquellos con mucho dinero y demasiados años como para querer entrar en la Taberna de Gúnar.

60: EL DESCANSO DEL PEREGRINO



Posada

Esta posada, situada en la esquina triangular de la parte noroeste del cruce de la Calle Diamante con el Callejón de la Escarcela, es una de las más humildes y baratas de todo el Distrito Marítimo.uele estar abarrotado de fieles devotos que vienen a la ciudad para visitar alguno de sus templos (de ahí el nombre del establecimiento). El lugar no tiene nada de especial, lo que significa que sería una posada de primera en cualquier otra parte de Faerûn.

Se puede conseguir una habitación individual pagando 9 po por noche, precio en el que van incluidas las cuadras y una buena cena. Una doble compartida (con dos camas de matrimonio), de las que suelen ocupar dos parejas, cuesta 6 po por cama y noche, mientras que la habitación común (con 8 camas o más) está a 4 po por huésped y noche.

61. EL LENAURÓ ERRANTE



Posada

Por un alto precio, esta gran posada situada en la esquina de un callejón con dos calles, ofrece habitaciones amplias, bien ventiladas e iluminadas, muebles nuevos, un ambiente limpio y una plantilla numerosa y eficaz (incluyendo vigilantes que se encargan de echar a los indeseables).

En las 10 po por día que cuesta una habitación van incluidas las cuadras, un servicio de ayuda de cámara para limpiar y arreglar ropa y botas, y una botella de vino por noche y huésped, si bien nada de comida. Se trata de un buen lugar para aquellos mercaderes adinerados que no deseen perder el tiempo buscando dónde alojarse.

62. VILLA TCHAZZAM



Mansión Noble

Los Tchazzam son una de las familias nobles de Aguas Profundas de linaje más antiguo, remontándose su ennoblecimiento al 1197 CV. Su primer antepasado fue un arquero de reconocido prestigio en la Primera guerra de los Trolls y su pericia con el arco y las flechas aparece recogida en su escudo heráldico.



Los Tchazzam organizan con frecuencia partidas de caza en el cercano bosque de Arhônido y tienen fuertes vínculos con la Cofradía de Arqueros y Flecheros.

63. POSADA DE MERGHUN



Posada

Esta posada vieja y opulenta, situada en el lado occidental de la Calle del Rumor, está decorada con perfumadas colgaduras de color púrpura, lámparas chispeantes y paneles de madera oscura; se trata, además, de uno de los lugares preferidos por las parejas de corta edad y los "acompañantes de pago" de la ciudad.

No dispone de comida ni bebida, pero podéis llevarla con vos o encargarla. En el establecimiento todo se hace con la mayor discreción posible; así, las habitaciones disponen de cortinas interiores que permiten a los empleados traer o hacer cosas en la parte de las mismas en que no estén los huéspedes, sin que tengan que verse los unos a los otros.

La Posada de Merghun destaca por sus grandes camas redondas, sus batas de seda púrpura gratuitas y su insonorización. La palabra clave es discreción en grado sumo, pues la posada es utilizada por muchos para tratar asuntos delicados.

64. VILLA URMBRUSKO



Mansión Noble

La familia Urmbusko subió a la nobleza hace unos dos siglos y posee amplias propiedades en las zonas cercanas a Aguas Profundas. Sin embargo, la mayor parte de sus ingresos provienen de inversiones en otros negocios así como de sus negocios de préstamos bancarios. Los recientes éxitos financieros de los Cassalanter han dejado a las finanzas de la casa en mal estado.



PNJs Importantes:

- Lady Jelenn Urmbusko (**Noble** humana Tezhryia LN) es una orgullosa mujer en la cincuentena, la cual quiere acabar desesperadamente con las deudas que tiene. Varias malas inversiones arruinaron su negocio de préstamos y dejaron a la familia en graves apuros. Temerosa que de que esto se revelara la llevó a pedir prestado dinero a los Zhentarim, una decisión que ahora lamenta. Por si eso fuera poco, Jelenn es una de los Señores Enmascarados de Aguas Profundas, y la extorsión que sufre a manos de los Zhentarim afecta a sus decisiones.
- Anther Urmbusko (**Veterano** humano Tezhryio CN) es un hombre de buenas maneras, fácil en el trato y bastante atractivo muy apreciado por todo el mundo y que es bien recibido en todo tipo de hermandades, clubes y causas, que siempre está buscando diversiones (desde juegos de cartas a ir de fiesta, pasando por actividades de riesgo como subirse sigilosamente a buques en el puerto durante la noche para trepar por los cordajes y dejar malolientes trofeos en las cofas). Es famoso por sus bromas, las cuales a veces tienen malas consecuencias pero nunca buscan hacer daño.
- Korthul y Morland, los hermanos de lady Jelenn, consideran a Anther un blando. Ambos se dedican a ciertos tratos oscuros y tienen relaciones con el crimen organizado.

65. VILLA ASSUMBAR



Mansión Noble

Los Assumbar, una familia noble con raigambre en Tezhryr, fueron ennoblecidos en 1.273 CV. Poseedores de varios talleres de carpintería y explotaciones madereras, se hallan entre los principales suministradores de muebles, decoraciones exóticas en madera y fabricantes de carruajes para la nobleza. Sus carrozas son altamente valoradas entre la nobleza de Aguas Profundas, y poseer una es un signo de distinción.

También son conocidos por ser de los más fervientes adoradores de Siamorphe, una deidad menor de la nobleza adorada en Aguas Profundas.



PNJs Importantes:

- Lord Halmor Assumbar (truculento, de complexión robusta, con una barba recortada que se torna rojiza a ambos lados de la mandíbula).

66. VILLA CASSALANTER



Mansión Noble

La familia noble de los Cassalanter es una de las familias nobles más antiguas y ricas de Aguas Profundas. El padre del actual señor de la Casa fue Lord Caladorn Cassalanter, quien fue Señor Público de Aguas profundas hace ya casi un siglo.



En la actualidad y sin que casi nadie lo sepa, Lord Victorio Cassalanter, hijo semielfo de Lord Caladorn, y su mujer, Ammalia, hicieron un trato con Asmodeo, Señor de los Nueve Infiernos. Hace tres años intercambiaron las almas de sus hijos para escapar de la ruina financiera. El alma de su hijo mayor, Osvaldo, fue intercambiada inmediatamente. Lo que quedó atrás se transformó en un diablo encadenado, el cual los Cassalanter confinaron en su ático. Sus dos hijos pequeños, Terenzio y Elzerina, están condenados a perder sus almas cuando cumplan nueve años.

Después de llevar a cabo el trato, los Cassalanter experimentaron un golpe de suerte milagroso. Su negocio de banca y préstamos medró mientras que su competencia sufría. La desaparición de su hijo mayor (y en principio heredero) hizo que fueran vistos con simpatía. Sus proyectos filantrópicos les atrajeron legitimidad y nuevos amigos. Se convirtieron en poco tiempo en la envidia de la nobleza Agúndina. Aparantemente bendecidos, los Cassalanter atrajeron a nuevos seguidores a su culto de adoradores de diablos, lo cual había sido el plan de Asmodeo desde el principio.

PNJs Importantes:

- Lord **Victorio Cassalanter**, patriarca de la Casa e hijo de Lord Caladorn. En secreto adorador de Lord Asmodeo, mantiene su tapadera realizando actos filantrópicos y de caridad por toda la ciudad mientras busca el modo de salvar las almas de sus hijos pequeños.
- Lady **Ammalia Cassalanter**, la mujer de Lord Victorio y una poderosa maga, está devastada por la pérdida de su hijo mayor, Osvaldo y busca salvar las almas de sus hijos pequeños a cualquier precio.
- Terenzio y Elzerina, los hijos pequeños de Lord Victorio y Lady Ammalia, tienen 8 años y cumplirán 9 a mitad del verano, momento en el cual sus almas pasarán a manos de Lord Asmodeo, señor de los Nueve Infiernos. Sus padres intentan invocar una cláusula de su pacto infernal para salvar las almas de sus hijos.

PARA EL DM

Los planos de la Villa Cassalanter, así como los de los subterráneos que albergan bajo ella aparecen recogidos en *Waterdeep: El Golpe de los Dragones*.



67. VILLA ZHÓNGOLIR



Mansión Noble

Los Zhongolir ven como su linaje noble ya se remonta a unos tres siglos en la lejana ciudad de Berfôska, en las tierras corazón occidentales, pero no es hasta el 1.248 CV, cuando, al igula que muchas otras familias Agûndinas, fueron ennoblecidos tras las guerras de los Trolls.



Los thongolis tienen relaciones con la cofradía de sastres y la de tintureros y se dedican al comercio de tejidos. Un rasgo poco divulgado es que los Zhóngolir portan en sus venas sangre dracónica, contando entre sus antepasados a varios dragones de acero que se ayuntaron con humanos.

PNJs Importantes:

- Lord Dolphurus Zhongolir (N dracónico de linaje de dragón de cobre **Noble**) es el actual patriarca de la casa

PARA EL DM

Los Zongolir dracónidos tienen siempre los cabellos gris acerado, zonas de piel con escamas grises y un ojo de cada color (uno gris y el otro plateado) y a efectos de juego se les considera dracónicos a pesar de su aspecto mayoritariamente humano. Ganan el siguiente rasgo:

Pueden usar su acción para exhalar un cono de 10 de ácido (pero no puede volver a hacerlo hasta que no finalice un descanso corto o largo); cada criatura en el cono debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 11, sufriendo 2d6 puntos de daño de ácidos si fallan la tirada o la mitad de ese daño si la superan.

- Tienen resistencia al daño de ácido.

68: VILLA ADARGÁGUILA "ALTAGUILERA"



Mansión Noble

Mansion de los Adargáguila, "Altaguilera" se reformó hace una década, reconstruyendo lagélida mansión llena de corrientes de aire que se levantaba en este mismo lugar. En la actualidad es un acogedor lugar lleno de chimeneas, con los suelos cubiertos de alfombras y lo que parece ser una inacabable sucesión de pequeñas estancias de techos bajos. Solo las habitaciones de atrás del último piso, las cuales se hallen en el lado norte, tienen los techos altos. Por eso, Altaguilera solo tiene un puñado de salones de baile o comedores amplios, disfrutando por el contrario de habitaciones más pequeñas en las que uno puede vagabundear y perderse.



Los Adargáguila son una de las familias nobles de Aguas Profundas menos adineradas e importantes aunque se encuentran entre las mejor valoradas. Poseen un taller de tachuelas y un hospicio para animales enfermos en Amphail.

PNJs Importantes:

- Lord Narrovan Adargáguila (NB humano tezhirio **Noble**) es el patriarca de la casa. Enviudó hace unos quince años y vive con sus cuatro hermosas hijas en la mansión. Su mujer, Lady Embrelle, falleció por una intoxicación alimentaria.

69. VILLA DESZLENTYR



Mansión Noble

Los Dezlentyr adquirieron prominencia dentro de la ciudad a lo largo del siglo 13CV. Tienen fama por su experiencia como maestros de caravanas, comerciantes y exploradores, habiendo establecido un cierto número de asentamientos costeros en varias islas a lo largo del Mar de las Espadas.



70. VILLA BELABRANTA



Mansión Noble

La casa Belabranta ha estado dedicada desde hace mucho tiempo a la cría y doma de grifos en la ciudad del Esplendor, y sus entrenadores han criado a la mayoría de los grifos que posee la Milicia de la ciudad de Aguas profundas. Los miembros de la casa Belabranta se remontan hasta Ilizhrew Belabranta, un héroe de la segunda Guerra del troll (940 CV a -952 CV'), famoso por su valentía y pericia a lomos de un grifo.



A comienzos de los 12 años de guerra, Ilizhrew se hizo con una gran cantidad de monedas del tesoro de un gigantesco troll de tres cabezas. Sabiamente, empleó gran parte de su tesoro para encargar una serie de objetos mágicos que aumentasen su efectividad en la batalla. Estos objetos llegaron a ser conocidos como el equipo de monta de grifos de Belabranta.

Tras la segunda Guerra del troll, la casa Belabranta pasó a ser parte de la nobleza mercantil de Aguas profundas, y los patriarcas de la familia exhibieron orgullosamente el arnés y la lanza de Ilizhrew como símbolos de la casa.

PNJs Importantes:

- Savra Belabranta (NB humana tezhryia **Caballero**) está intentando recuperar su honor sirviendo a Tyr como agente de la Orden del Guantelete, compensando así los actos malvados que cometió cuando formaba parte de un malvado culto elemental. Sometida a un lavado de cerebro por los líderes del culto atacó a inocentes desde un alcázar oculto en el valle del Dessarin.

71. VILLA FILOSEMMER



Mansión Noble

Los Filosemmer fueron una de las primeras familias en Aguas Profundas en ser elevados al estatus de la nobleza, habiendo adquirido su título en 1158 CV. Son renombrados espaderos y forjadores de armaduras, y sus obras son claramente reconocibles por lo exótico de sus diseños.



La Casa Filosemmer sufrió graves penurias económicas y tuvo que vender gran parte de sus títulos y tierras durante el último siglo, habiendo recuperado sus títulos nobles después de la reinstauración de la nobleza por parte de Lady Laeral Manoargétea.

72. LA CASA DE LAS SEDAS PÚRPURAS



Posada y Mancebía

Esta mancebía está situada en el lado oriental de la Calle R ondamar, justo al sur del cruce de ésta con la Calle Diamante, y es uno de los palacios del placer más famosos de toda la Costa de la Espada. Durante décadas, su nombre ha sido sinónimo de diversión decadente. La "marca de la casa" son las sedas púrpuras que visten sus señoritas.

Dentro hay una serie de habitaciones, cálidas y alfombradas, llenas de almohadones, clientes descarados y aún más descaradas empleadas; no es un lugar para gente tímida, pero está muy recomendado. Se rumorea que dentro de algunos almohadones, así como debajo de varias alfombras, hay escondidos artículos de contrabando.

73. LA TABERNA DE GUNAR



Taberna

Ésta es una de las tabernas más iluminadas que haya visto jamás. El local brilla y centellea gracias a los cristales espejados y las gemas falsas talladas que plagan el lugar y reflejan la luz de la gran cantidad de globos brillantes que flotan en el aire. La taberna es luminosa porque los ciudadanos acuden a ella tanto para dejarse ver y contemplarse unos a otros, como para relajarse bebiendo un poco.

Las palabras "charlatanería" y "exhibicionismo" se vienen a la mente. Por otro lado, si deseáis haceros notar en la alta sociedad agundina, éste es el lugar adecuado. Contad con pagar 6 po por vaso y el doble de esa cantidad por los vinos de calidad. Las bebidas también pueden comprarse por botellas, a 25 po o más la unidad.

74. LA CASA DE LA LUNA



Templo de Selúne

El más grande y hermoso de los templos dedicados a Selúne es la Casa de la Luna en Aguas profundas, donde la Sacerdotisa de la Luz de Luna Llena (la líder de la iglesia de Selúne) recibe visitas en un templo abovedado cuyas adornadas puertas muestran a Selúne arrojando triunfalmente a Shar desde los tejados de las torres de Aguas Profundas, tal y como los fieles dicen que hizo poc tiempo después del Tiempo de los Trastornos (1358 CV).

En su cúspide, los sacerdotes de Selúne se tumban a la luz de la luna en todas las estaciones. La Iglesia de Selúne es una de las fes más antiguas de la ciudad, ya que los seguidores de la Doncella luna han rendido cuico en las laderas del monte Aguas profundas desde el Año de la media luna (390 CV).

Durante la época de la fortaleza Mano sangrienta, la Iglesia era conocida como el culto de la Luna aullante, y estaba formado por licántropos de alineamiento bueno que se reunían en lo que ahora es la plaza de la Danza. El culto fue expulsado de la ciudad por Nimoar el Saqueador, pero posteriormente regresó.

En el Año de la corona brillante (1.091 CV), dos años después de donar el Plinto (ver Distrito Mercantil) a los Señores de Aguas profundas, los selunicas comenzaron a rendir culto en la recién construida Gran casa de las estrellas. El templo se mantuvo en pie hasta el Año de la tumba (1.182 CV), cuando fue atacado y quemado desde abajo por espías. Los seguidores de la Doncella luna comenzaron entonces a rendir culto en la Casa de la Luna en el Año de las brumas leves (1.188 CV), donde han permanecido desde entonces, llegando a frustrar un intento de incendio en el Año de la silla de montar (1345 CV), en la "Noche de los fuegos de los templos".

En este templo, docenas de sacerdotisas ataviadas con túnicas plancas ribeteadas de plata tocan el arpa en canciones honrando a la luna, o venden bálsamos curativos, pociones que lo mantienen a uno alerta durante toda una noche sin sufrir los efectos de no haber dormido u otras pociones que permiten ver en la oscuridad como si uno tuviera los ojos de un gato.

Los devotos de Selûne acuden aquí en peregrinación para ver la sagrada réplica de la *Varita de las Cuatro Lunas* (ver Apéndice A) dentro de su urna de cristal (protegida siempre en todo momento por cuatro **sacerdotes** de Selûne). Esta maza pesada cuyo extremo acaba en cuatro afilados rebordes con la forma de las cuatro fases de la luna es idéntico en forma al arma que la diosa Selûne empuña en combate. Levita dentro de su urna de cristal y brilla con una suave luz blanco azulada.

Si uno tiene suerte, podría ver llorar a la *Varita de las Cuatro Lunas*. De las gotas se dice que son las lágrimas de Selûne manifestadas en la maza de vez en cuando, y son recogidas por las sacerdotisas para ser usadas en pociones que pueden curar, sanar la licantrópia y ser usadas como agua bendita.

En cualquier noche en Uktar cuando la luna esté llena, los Agûndinos celebran la Bendición de Selûne. La diosa es el centro de adoración durante la fase de luna llena, por supuesto, pero la ceremonia principal de esta noche es una procesión de adoradores que abandonan la Casa de la Luna al salir la luna y se mueven hasta el muelle, donde la alta sacerdotisa empuña la *Varita de las Cuatro Lunas* en una ceremonia de bendición a todos los navegantes. Esta reliquia sagrada se dice que es la maza empuñada por Selûne en su primera batalla contra Shar, y que fue empuñada otra vez durante una lucha contra su hermana durante el Tiempo de los Trastornos.

75. VILLA LUNASTRO



Mansión Noble

La casa Lunastro es una de las familias más antiguas de Aguas profundas, con fuertes lazos con la Iglesia de Selûne, la Cofradía de marinos expertos y la Cofradía de exploradores y cartógrafos.

La historia de la casa Lunastro se relata en gran medida en la descripción de las iglesias de Seltine y Shar. La interminable batalla entre la señora Alazhene (ver más abajo) y su hermano Vanrak consumió durante mucho tiempo a los descendientes de la casa Lunastro. (Para más información revisa el Capítulo sobre el Nivel 18 en *Waterdeep: El Dungeon del Mago Loco*)

PNJs Importantes:

- Lady Wylynd Lunastro (CB humana tezhryia Noble) es la actual matriarca de la casa. Una mujer ya muy anciana (más de 100 años) de la que se dice que ha sobrevivido gracias a *pociones de longevidad*. Dirige aún la casa con mano de hierro. En la actualidad sigue buscando mantener el honor de su casa luchando contra los seguidores de Shar y sus actuales planes consisten en intentar volver a atraer a la luz al dragón Glyster, transformado en un **dragón de sombra** en Bajomontaña.
- Hellion Lunastro (CB semielfo (drow) **acólito**), un semielfo de piel negra y exquisitos modales es el resobriño y heredero de la Casa Lunastro.



76: TORRE OJOS DEL MAR



Edificio Público

77: LA CASA DE LOS HÉROES



Templo de Tempus

Este complejo con tres pisos de altura es uno de los templos más grandes de Aguas Profundas. Los salones del templo honran no solo a los campeones de batalla de la ciudad, sino también a los ganadores de las competiciones deportivas. Los campeones honrados han sido inmortalizados con placas de identificación y bustos de sus rostros.

Este templo proporciona servicios para los diversos combatientes y espectadores del cercano Campo del Triunfo y también apoya a la Academia de Armas que está dedicada a las artes de la lucha. El clero proporciona también servicios de curación.

Después de las competiciones deportivas internas entre jugadores de diferentes distritos de Aguas Profundas, como Arado y Carrera, los ganadores desfilan por los pasillos del templo, llevados sobre los hombros de la multitud.

A principios del invierno del Año de la Silla de Montar, la Casa de los Héroes fue incendiada, junto con las Agujas de la Mañana, en la Noche de los Incendios de los Templos. El edificio fue reconstruido en el Año del Pájaro de Sangre, 1.346 CV.

78: EL CAMPO DEL TRIUNFO



Edificio Público

El Campo del Triunfo está ubicado en el extremo sur de la Calle del Delfín Cantor, frente a la Casa de los Héroes. Limita con la Calle Julthoon, la Zancada de Jelzar, y el Camino del Ojo de Mar. Hasta mitad del siglo pasado estaba también adyacente a la Carrera de los Leones. La entrada principal del estadio está orientada hacia el final de la Calle Gulzindar. Esta puerta es una de las maravillas de Aguas profundas y es conocida como la Puerta del León, ya que sus bloques de piedra están tallados para dar a los visitantes la impresión de que están caminando hacia las fauces de un león gigantesco.

El Campo del Triunfo es el lugar de celebración de muchos espectáculos públicos desde finales de primavera hasta finales de otoño, si el clima lo permite. El Señor Público de Aguas Profundas puede usar el Campo como un foro público para dar proclamas a la ciudad, pero la mayoría de las veces es sede de eventos emocionantes como carreras de caballos, espectáculos de magia e ilusiones, demostraciones marciales de formación y habilidad, combates de gladiadores y exhibiciones de criaturas y monstruos extraños y maravillosos de todo Faerûn y más allá. La asistencia a menudo se cuenta por miles.

Durante la Marea de Waukeen, este coliseo es uno de los edificios en los que los Gremios de Aguas profundas celebran tradicionalmente el festival de gala y la danza de la Reunión de los Gremios en el 9 de Mirtul, el evento final de la fiesta de Arado y Carrera se lleva a cabo aquí. Y en el Día de los Fundadores, el estadio es la sede de espectáculos ilusorios de la historia de Aguas Profundas y exhibiciones marciales por parte de la Guardia de la Ciudad y otros guerreros notables.

Una vez cada cuatro años, durante la Reunión del Escudo, los Señores de Aguas Profundas se reúnen en el Campo del Triunfo para reafirmarse como líderes de la ciudad. Aparecen en persona, sentados en dieciséis tronos y vistiendo yelmos cubiertos y túnicas que disfrazaban sus identidades. En la ciudad todavía se comenta la Reunión del Escudo del Año de la Ola, 1.364 CV, cuando una Bardo loca y el dragón verde Grymnoshtadrano interrumpieron la ceremonia de Reunión del Escudo de los Señores de Waterdeep.

Después de que se construyera el Campo del Triunfo, sus diseños arquitectónicos se mantuvieron dentro de la Casa de los Mapas.

79: LA LANZA ROTA



Taberna

La Lanza Rota es una acogedora taberna frecuentada por los atletas y luchadores del cercano Campo del Triunfo. La taberna tiende a atraer a un escandaloso gentío en los días de eventos en la arena. La taberna tiende a atraer a una clientela bulliciosa y ansiosa de jarana durante los días en los que hay eventos en el Campo del triunfo, y los mensajeros traen con rapidez los resultados de las competiciones a los clientes que no pueden asistir en persona a los juegos y que quieren cobrar sus apuestas con rapidez. La especialidad de la casa es el pastel relleno de anguilas..

80: VILLA SARDELFÍN



Mansión Noble

La casa Sardelfín, aunque no forma parte de la nobleza de la ciudad, es una familia muy rica e influyente en la ciudad debido a su éxito en los negocios. Esto ha motivado que varias familias nobles los han buscado para “colaboraciones comerciales”.

Como resultado, las casas nobles de los Cassalanter, Durinbravo, Gundviento y Lanngolyn han encargado a los Sardelfín que gestionen parte de sus propiedades. Los Sardelfín ha mejorado la eficacia y rendimiento financiero de dichas operaciones, mejorando los ingresos de sus patronos, así como los suyos propios.

Sin que prácticamente nadie fuera de la familia lo sepa, los Sardelfín trabajan de forma subrepticia como agentes del Culto del Dragón en Aguas Profundas, intentando obtener recursos e influencia dentro de la ciudad como parte de sus operaciones para incrementar la influencia del Culto del Dragón en la Costa de la Espada.

PNJs Importantes:

- Dolmund Sardelfín (LN humano tezhirio **Noble**) es el despistado patriarca de la casa. Desconocedor de las actividades de su hermano y sus hijos, sus máximas aspiraciones son la construcción de una nueva bodega en su mansión así como en engrandecimiento de su colección de vinos.
- Travvask (LM humano tezhirio **Espía**) es el hermano de Dolmund y es el agente de mayor rango del Culto del Dragón en Aguas profundas. Aunque afectado por una artritis incapacitante que le obliga a andar con un bastón y moverse lentamente, su agudo intelecto permanece igual de agudo que el filo de una espada.

- Belmeern, Adreth, y Lharant, los hijos mayores de Dolmund (todos ellos LM humanos Tezhirios **Matones**), se ocupan de gestionar varios negocios de la familia.
- Feldelmra (LM mujer tezhirio **Espía**) es la mujer de Dolmund, y se ocupa también de reunir información importante en las reuniones sociales a las que va. Sus otros tres hijos más pequeños (Chelendor y Parldar y la benjamina, Emrythra ignoran completamente la pertenencia de la familia al Culto del Dragón.

81: BELLAS GÉMAS DE JALAZHAR



Negocio

Esta tienda tiene una fachada negra y reluciente, que se mantiene con ayuda de magia, en cuyo centro reluce una centelleante piedra preciosa del tamaño de una cabeza (una mera ilusión). Los que la tocan sienten una descarga, ya que la magia les priva temporalmente de una pequeña cantidad de energía con la que poder mantenerse. Ciertamente, en su interior están las gemas más bellas que se pueden encontrar a la venta, talladas y engarzadas con un gusto exquisito, expuestas con gran sencillez en estuches de cristal y cuatro veces más caras que en cualquier otro lugar. Siendo como es Aguas Profundas, las gemas se venden bien, ya que los compradores se jactan arrogantemente de lo que han pagado por ellas.

CALLEJONES

Los callejones del Distrito Marítimo son los "patios de recreo" de los ricos, famosos, imprudentes e indisciplinados sin remedio, pero están limpios y son cortos y anchos, ofreciendo a cualquier persona armada espacio suficiente para poder defenderse o salir corriendo.

CALLEJÓN DEL CAPOTAZO



Esta ronda, ancha y muy corta, avanza hacia el norte partiendo de la Calle Zarimítar, que se encuentra justo al norte de la Plazoleta del Pozo. Su nombre se debe a un acontecimiento, sucedido hace mucho, relacionado con el mago Miliste Samblino de las Muchas Capas que, tras ser acorralado por ladrones en esta ronda, utilizó su capota para tragárselos a todos con un solo gesto. ¡Jamás se les volvió a ver!

PASEO DEL FANTASMA



Este callejón en forma de media luna es una ramificación que parte de la mitad meridional de la Calle Múrpár y serpentea por el interior de su manzana, facilitando a los negocios y casas de la misma un lugar de acceso para el reparto de mercancías y víveres, y el almacenamiento de basura. Tiene varios sombraltos (árboles trepadores en los que los niños del lugar pasan mucho tiempo jugando), pero también se le conoce por ser el lugar por el que camina el espíritu de un libertino noble, muerto tiempo atrás, que resulta tan inofensivo como espantoso. Porta una espada desenvainada y susurra: "¡Le he matado! ¡Le he matado!" mientras se tambalea y la sangre empieza a derramársele por encima, pero cuando está completamente cubierto por ella acaba por desaparecer.

CALLEJÓN DE FHARRA



Este callejón debe su nombre a la primera maestra de la Casa del Prodigio (el templo de Medynuit, antiguamente de Mystra, junto al que pasa la ronda), que murió hace más de 120 años.

Se trata de un concurrido atajo, utilizado por los mercaderes y sus carros de reparto, que suele estar lleno de aspirantes a mago que vienen a la Casa del Prodigio para probar suerte y ver si algún hechicero les contrata como aprendiz.

Algunos tienen unas ganas locas de impresionar a alguien con su magia y otros, simplemente, están muy, pero que muy nerviosos, y se sabe que a veces se han dejado llevar salvajemente por sus Artes hasta el punto de poner en peligro a los transeúntes.

Sin embargo, no tardan en marcharse cuando el Círculo de las Calaveras aparece en el lugar. Esta aparición taumatúrgica, como la llaman los magos, es todo lo que queda de algunos de los primeros sacerdotes de Mystra que trataron de alcanzar la inmortalidad por sus propios medios (y sólo alcanzaron un estado semejante al de los liches).

A las siniestras calaveras (**cráneos ardientes**) se las ve siempre flotando en círculo y discutiendo unas con otras con voces huecas y resonantes.

Cuando se enfurecen con alguien, escupen conjuros desde sus bocas vacías o lanzan chorros de fuego desde las cuencas de sus ojos, pero son bastante impredecibles y podrían ayudar a alguien dándole información en vez de atacarle.

Parecen estar atadas al Callejón de Fharra y jamás aparecen en ninguna otra parte de la ciudad, si bien la información que comunican hace suponer que son capaces de ver u oír cosas que suceden en otras partes de Aguas Profundas.

CALLEJUELA MIRAGOND



Este callejón recorre el muro meridional de la Casa de las Manos Inspiradas, el templo de Aguas Profundas dedicado a Gond. La puerta principal del mismo se abre a esta ronda, cuyo nombre se debe al hecho de que los lugareños la utilizan para ver las explosiones y demás resultados divertidos de las últimas invenciones dedicadas a Gond.

Cuando los inventos parecen demasiado peligrosos para ser puestos en funcionamiento en el templo, se prueban aquí.

¡La cosa puede resultar muy peligrosa! Los lugareños suelen mostrarse despreocupados y miran de pie mientras los vendedores de comida pasan entre ellos.

CALLEJÓN DE KULZAR



Esta vereda avanza hacia el sur desde la muralla para terminar uniéndose al Callejón del Grajo. Debe su nombre a un famoso marinero local que vivió aquí antes de morir, hace unos 200 inviernos. Kúlzar era el capitán de un barco, llamado con bastante acierto Suerte Perdida, que encalló una noche tormentosa en un banco de arena, cerca de Aguas Profundas, y quedó inútil. Kúlzar, un hombre terriblemente fuerte, llevó cofre a cofre su tesoro personal desde su camarote hasta tierra firme a través del fuerte oleaje y se supone que debió esconderlo en algún lugar subterráneo de este callejón. Son muchos los que lo han buscado, pero jamás se ha logrado encontrar ninguna de sus monedas o piedras preciosas.

Cualquiera que intente cavar para buscarlas llamará la atención de la vigilancia de la ciudad, que le exigirá reemplazar las baldosas una vez haya acabado y le prohibirá cavar túnel alguno en dirección a las murallas de la ciudad. Los excavadores llamarán también la atención de ciertos marinos ancianos, que observarán a los buscadores de tesoros con la esperanza de que descubran la "quincalla" de Kúlzar y la intención de robárselas a continuación.

CALLEJÓN DE FONDASECURE



Este callejón recorre el interior de la manzana rodeada por las Calles Etermiendo, Vóndil, Sul y Délzorin, y debe su nombre a un famoso antepasado de la familia noble de los Irlingastro, cuya villa está rodeada en parte por la propia callejuela. La historia de Fondasecure aparece relatada en la entrada de la Mansión Irlingastro. Los rumores locales afirman que, cuando regrese, ¡este pacífico callejón se convertirá en un mortífero lugar encantado habitado por su tripulación muerta viviente!

CALLEJÓN LUNASTRO



Este callejón serpentea alrededor de la villa amurallada perteneciente a la familia noble a la que debe su nombre.

Antiguamente, el primer templo de la ciudad dedicado a Selune estaba situado en este lugar. Se llamaba Gran Casa de las Estrellas y fue incendiado por un grupo de fieles de Bein, ardiendopasto de las llamas hasta quedar reducido a cenizas. Los devotos de Selune no volvieron a poner jamás un pie en el suelo profanado, construyendo su templo actual una manzana al oeste. Los rumores locales dicen que los sótanos del templo quemado albergan aún

magia y riquezas escondidas, enterradas debajo de los restos del incendio, y que es posible llegar hasta ellas a través de pozos y escaleras ocultos bajo las baldosas del callejón.

PARA EL DM

En realidad fue el señor Vanrak Lunastro y sus compañeros adoradores de Shar destruyeron la Gran casa de las estrellas antes de retirarse a la Infraoscuridad. No obstante, las criptas subterráneas del templo, que conforman la edificación conocida ahora como la bóveda de las Estrellas, sobrevivieron a la conflagración y todavía están en manos de los seguidores de la Doncella luna. La señora Alazhene Lunastro (NB **liche**), ha continuado su interminable guerra contra Vanrak y sus seguidores y emplea la cripta sólo para llevar a cabo sus estudios e investigaciones.

Los aventureros que sepan de la bóveda de las Estrellas pueden sentirse tentados a explorarla, al menos hasta que determinen que han entrado sin ser invitados en la guarida de una liche con una fantástica memoria, un afilado ingenio y ansia por nuevas historias de Aguas profundas. Si causan algún daño antes de ser consciente de que han invadido el lugar de trabajo de "uno de los buenos": pueden encontrarse pagando sus deudas no con monedas sino con servicios a la causa de la Doncella luna.



CAPÍTULO 4: DISTRITO NORTE

M

UCHOS NOBLES VIVEN EN EL Distrito Norte, pero el carácter de este distrito es más pacífico que el del Distrito Marítimo. Aunque tiene tabernas y comercios para contentar a una variedad de gustos, el estilo del área tienden hacia lo reservado y lo educado. La mayor parte de las calles están limitadas por hileras de casas habitadas por las familias deprósperos comerciantes, inversores y empleados de la ciudad. Son todos lo suficientemente ricos como para emplear a un sirviente o dos, o intentan al menos aparentarlo.

Para vivir de la mejor forma el Distrito Norte, id allí justo antes del amanecer, comprar un periódico en formato grande, y aposentaos en un café con vistas a la calle. Mirad como el distrito sale a la vida ante vosotros. Al principio estará todo tan silencioso que podréis escuchar a una vecina del otro lado de la calle abrirse la faja para respirar mejor y aclararse la gargante. Luego comenzará el trino de los pájaros, y a continuación veréis los carros sobre los que llegan los sirvientes.

Estos no son personal de la casa, como los usados por los nobles, sino gente contratada para que venga y trabaje durante el día. La mayor parte de ellos proviene de partes menos acomodadas de la ciudad, llegando con las herramientas de su oficio y vestidos con sus atuendos tradicionales: lavaderos y cocineros de blanco, deshollinadores y sirvientes de negro, mayordomos y niñeras de gris, jardineros y verdes y tutores de azul.

Mientras todos estos sirvientes se desperdigan tocando las puertas y comenzando a trabajar, los residentes del distrito salen, hablando animadamente con esposas e hijos, sus pasos resonando por las aceras o subiéndose a coches de alquiler. En el espacio de únicamente una hora, el Distrito Norte se abre a una ruidosa vida y se asienta el bullicio, hasta más tarde ya avanzado el día cuando el proceso se invierte, mientras los residentes vuelven de trabajar y los sirvientes se marcha.

La parte del distrito más animada, y quizás la más bonita, es la Ronda de la Guardia. En este lugar la meseta sobre la cual descansa Aguas Profundas es tan alta y abrupta que el muro de la ciudad se ve interrumpido a ambos lados del acantilado. Algunas de las más lujosas residencias y tabernas y posadas más lujosas de Aguas Profundas se levantan a lo largo de este espacio, disfrutando de terrazas y balcones que le permiten a uno disfrutar de unas hermosas vistas hacia los campos del este. Y sin embargo uno no necesita pagar sus altos precios, ya que una pasarela pública a lo largo del borde del acantilado ofrece a los peatones amplias oportunidades para disfrutar las vistas.

Los colores del Distrito Norte son el verde y el naranja, y su mascota es una gentil tórtola blanca, mostrada en vuelo. Muchos hogares del Distrito Norte tienen palomares en sus tejados, y las grandes bandadas de pájaros que vuelan sobre la ciudad al amanecer y al ocaso son una delicia que contemplar.

DISTRITO NORTE



La Espadachina

Mirador del Acanilado

La Marca del Faro

LUGARES DE INTERÉS

1: TORRE NORTE

Edificio Público



2: CUARTELES DE LA MILICIA

Edificio Público



3: VILLA BROSPUMA

Mansión Noble

Los Brospluma, una familia noble agundina que recibió su título en 1.220 CV, fueron una adinerada casa con una larga historia de riqueza y prosperidad durante más de 100 años. Con posesiones en bosques cercanos, tenían varias explotaciones madereras y molinos de sierra, así como fuertes vínculos con el gremio de tallistas finos.



4: VILLA ANTEOS

Mansión Noble

Los Anteos son una de las casas nobles de la ciudad y fueron ennoblecidos en 1248 CV. Desde hace ya siglos se han dedicado al comercio y a las operaciones bancarias a lo largo de la región, pero los rumores decían que en el pasado se dedicaban también en secreto, junto con otras familias nobles, al tráfico de esclavos. Hace poco más de un siglo fueron fuente de escándalo en Aguas Profundas al descubrirse que Lord Hlethvagi Anteos, uno de los hijos de la familia, era un poderoso clérigo de Loviatar y líder de un culto a la Dama del Dolor en Aguas Profundas.



Su mansión se sitúa en la calle de su mismo nombre en el Distrito Norte de Aguas profundas, aunque también tienen propiedades en Vado de la Daga y una mansión de invierno cerca de la aldea de Colina de Gillian, a corta distancia de la Carretera del Comercio a cuatro días de viaje desde Aguas Profundas, en mitad de la Marca Abierta.

Actualmente la mayor fuente de ingresos de la familia es “El Banco de Negocios de la Costa de la Espada”, una institución con sedes en Aguas Profundas, Vado de la Daga y Puerta de Baldur que se dedica a gestionar préstamos y cobros y pagos de letras de cambio.

PNJs Importantes:

- Lady Belinda Anteos (LN humana Tezhyria **Noble**), hermana del Patriarca de la Casa, dirige el Banco de Comerciantes de la Costa de la Espada en Vado de la Daga.

5: VILLA FULO



Mansión Noble

La casa Fhul es una de las casas menos llamativas pero que tiene una influencia más importante dentro de la ciudad. De origen Iluskano, fue una de las últimas familias en recibir su título nobiliario, entrando en la nobleza en 1.310 CV.



Conocidos como “Los Amos del Pescado”, los Fhul siempre han participado de forma muy importante en las decisiones de la Cofradía de Pescateros y poseen multitud de pequeños barcos dedicados a la pesca.

Tras la Plaga de Conjuros, evento en el que perdieron una buena parte de sus propiedades, la Casa pasó importantes apuros económicos. En 1.440 CV, un pariente lejano de la Casa, Lord Mhairden Fhul, que se había mudado lejos de Aguas Profundas y que había hecho fortuna, volvió a Aguas Profundas y volvió a establecer la Casa en todo su esplendor.

Las cosas no duraron mucho. El segundo hijo de Lord Mhairden, Blakrho Fuhl, asesió a su hermano mayor, Haelrorn, y culpó a su hermano menor, Felmar. Aunque inicialmente este fue acusado del asesinato, al final se descubrió al verdadero asesino y Lord Blakrho tuvo que huir de la ciudad, estableciéndose como Barón bandido en Amn.

También, hace unos diez años la familia volvió a ser fuente de escándalos cuando el Vraunt de la Princesa Enmascarada (Una cábala formada por miembros de los Caballeros del Unicornio) hizo público en Aguas Profundas que la familia Fulo había estado obteniendo decisiones favorables hacia ella y contratos públicos desde el Palacio del Señor ya que no menos de ocho oficiales superiores de la ciudad le debían ingentes cantidades de dinero a los Fulo.

6: VILLA ESNAME



Mansión Noble

La familia Esnome hizo fortuna estilando cerveza, licores e importando esas mismas mercancías a una sedienta Aguas profundas.



La villa familiar fue construida en el Año del Caballero Audaz, 1.249 CV. Unos años más tarde, en el Año de la Carreta, 1.273 CV, la familia recibió su título nobiliario.

El liderazgo de la familia se saltó una generación ya que el por entonces patriarca, Arrabás Esnome, a la edad de 112 años, había sobrevivido a sus 14 hijos, y tuvo que seleccionar un heredero de entre sus 47 nietos. Thyruellenzha Esnome se sintió ultrajada cuando Arrabás escogió a su primo Dandobar por delante de ella y se distanció de la familia por ello. Una vez Dandobar se convirtió en el patriarca de la familia nombró a Thyriellenthasu heredera pero eso no sirvió para contentar las ansias de la ambiciosa mujer.

PARA EL DM

Durante el periodo entre 1.249 a 1.369 CV, la familia perdió a diecisiete sirviente, siempre durante noches de Reunión del Escudo. Los indicios apuntaban a que habían abandonado su puesto ya habían huido de la ciudad, pero la verdadera casa era un portal existente en la arcada de entrada a una de las secciones de la bodega de la casa que albergaba las colecciones privadas de vino del patriarca. Este portal es un *portal* de dirección única hacia el laberinto de cristal en Bajomontaña que solo permanece activo durante la noche en los días de Reunión del Escudo.

7: TORRE GUARDALEJANA



Edificio Público

Esta torre de vigilancia de cinco pisos de altura está conectada directamente con la Muralla del troll. Siempre ocupada por una veintena de **Guardias** de la Milicia de la Ciudad, está equipada con tres almenaras que pueden encenderse en caso necesario para realizar señales. En el sótano dispone de acceso a uno de los pozos que proporcionan agua dulce a la ciudad y también tiene seis pequeñas celdas que pueden albergar hasta a diez personas

PARA EL DM

Tras una arcada abierta en el lado sudeste de la torre hay un diminuto puesto de guardia en el que cabe una persona que es vigilado con regularidad por la milicia. Este puesto de guardia contiene un *portal* secreto hasta el Refugio de Maldiglas.

8: VILLA CROMMOR



Mansión Noble

Los Crommor, una familia de origen Kondazhano, recibieron su título nobiliario tras las Guerras de los trolls, en 1.248 CV, al igual que muchas otras familias nobles Agündinas.

Los Crommor son la fuerza más influyente dentro de la cofradía de peltreiros y fundidores y la calidad de sus trabajos del bronce es muy apreciada tanto en la ciudad como fuera de ella. También poseen un importante taller y almacén cerca del puerto, al final de la ronda Simblanca, donde fabrican y venden la mayor parte de sus productos.

Una parte importante de su negocio es la fabricación de instrumentos musicales de viento, produciendo clarinetes, cornetas, trompetas y trompas, las cuales son consideradas de una excelente calidad y vendidas incluso en lugares lejanos.



9: VILLA PIIRADOSTE



Mansión Noble

Los Piiradoste crían caballos y tienen varios ranchos de ganado en los terrenos cercanos a Aguas Profundas. Son también una de las familias nobles de más rancio a bolengo de la ciudad, habiendo recibido su título nobiliario en el 1.1178 CV:

En el Año del Escudo, 1.367 CV, hubon rumores en la ciudad de que los Piiradoste estaban involucrados en la trata de esclavos. La repentina desaparición del primogénito de la familia, Farlond, fue causa de todo tipo de habladurías que perjudicaron los negocios de la familia, los cuales casi llevaron a la familia a la quiebra.



10: VILLA TRONASTA



Mansión Noble

Los Tronasta fueron una familia noble, ahora a extinta que hizo fortuna a través de los negocios de caravanas, compañías mercenarias y la magia.



11: VILLA THANN



Mansión Noble

Los Thann son los vinateros más importantes de Aguas Profundas y tiene profundas raíces en la ciudad. La casa Thann puede trazar su historia hasta una familia de comerciantes de esclavos de Velen que se hizo rica transportando esclavos desde el puerto de las Sombras a las tierras del sur, donde la esclavitud era legal. Con el paso del tiempo, la familia se dividió en dos ramas, una asentada en Tezhyr, ahora casi desaparecida, y otra con base en Aguas profundas. En el Año de la sangre derramada (1.315 CV), el señor Rhammas Thann convenció a su anciano padre, el señor Erktos I, para que abandonase el comercio de esclavos, y la fortuna familiar se basa ahora en navíos mercantes, vinos de calidad y tierras. No obstante, los rumores apuntan que la familia ha seguido manteniendo una mano en comercios menos honestos.

PNJs Importantes

- Solara "Hendidora" Thann (LB humana iluskana **Caballero**) es una paladín que ha jurado sus votos para proteger el orden natural. En la actualidad viaja por los territorios del Norte cazando gigantes.
- Cauldar Marskyl (LB humano Iluskano **plebeyo**), es el anciano y olvidadizo mayordomo de la Casa Thann.



12: VILLA VERNDHALCÓN



Mansión Noble

Los Yvernhalcón, que, tradicionalmente, forman una de las ramas más fuertes de la guardia de las ciudad y las tropas de los Señores de Aguas Profundas, cazan en unas extensas haciendas rurales que tienen al norte de Ámfel, donde también crían unos caballos de guerra muy apreciados. Pasan casi todo su tiempo allí y obtienen la mayoría de sus ganancias vendiendo caballos en tiempos de paz. En tiempos de guerra, sirven como guías y generales mercenarios, alquilan sus propias caballerías y trabajan equipando a las tropas, cobrando por ello un alto precio pero con resultados casi inmediatos.

La mejores monturas que crían los Verndhalcón son negras pero tienen plateadas la cola y las crines. Unas cuantas, muy poco comunes, tienen ojos azules que brillan en la oscuridad (poseen una infravisión de 120 pies de alcance y, según juran algunos guerreros, algunos de ellos son capaces de ver hasta 70 pies de distancia las auras de los objetos y criaturas invisibles).



El recinto amurallado de los Yvernhalcón, situado en una esquina estratégica de una manzana de hermosas casas de mercaderes y lujosos alojamientos, está integrado por tres edificios de piedra, con agujas y balconadas, erigidos a modo de castillos en miniatura (con almenas, canalones acabados en gárgolas y ventanas con arcos situadas en las partes más altas de las murallas). La única excepción que se aparta de este diseño es la de los tejados de tejas, altos y apuntados, que, durante el invierno, arrojan copiosas cantidades de nieve sobre los transeúntes. Estos castillos en miniatura están comunicados por sinuosos caminos ajardinados, cubiertos por multitud de árboles viejos, atendidos con sumo cuidado, de cuyas ramas hay colgadas lámparas.

PNJs Importantes:

- Lady Harriana Verndhalcón (LB humana khondazhana **caballero** de Helm) es una noble de Aguas profundas y una campeona del dios de los vigilantes. Se dedica a viajar por los territorios del Norte en busca de amenazas a las que destruir. De vez en cuando vuelve a la morada familiar.

PARA EL DM

La mansión está bien defendida por una docena de **gárgolas** que responderán a las órdenes de mando que les de cualquiera de los miembros de la familia. Una docena de ballestas pesadas animadas están también ocultas detrás de paneles de madera en el exterior de la mansión y pueden ser ordenadas mentalmente por los miembros de la familia para que se activen y ataquen a cualquier blanco que desee el que pronuncie la palabra de mando.

13: EL WAZOO DE AGUAS PROFUNDAS



Negocio

Gaxly Bustotimon (N humano Iluskano **Plebeyo**), es el editor de este periódico de gran formato que se dedica a publicar noticias locales así como chismorreos de todo tipo.

14: VILLA SULTLUE



Mansión Noble

Esta familia noble de origen taslutano ya poseía tierras y títulos en esas lejanas tierras hace ya cuatro siglos. Se mudaron a Aguas Profundas y obtuvieron su título nobiliario en 1.138 CV.



Sus principales negocios han residido desde siempre en la cría de caballos, la contrata de mercenarios y los negocios. Al contrario que otras casas nobles en la Ciudad de los Esplendores, los Sultlue nunca han dejado de participar en la trata de esclavos, habiendo mantenido una fachada de respetabilidad durante siglos. Algunos de sus miembros tienen sangre yuan-ti en sus venas, pero no tienen rasgos físicos inusuales que revelen su herencia.

Dentro de la familia se han mantenido siempre dos facciones: una que mantenía una ignorancia voluntaria de los oscuros tratos y depravaciones de los negocios familiares y la otra que es la que se dedicaba a estas actividades ilícitas.

PNJs Importantes:

- Bromas Sultlue (N humano tashlutano **Noble**)
- Sylsinssath Sultlue (NM yuan-ti purasangre **Mago**), Sylsinssath permanece en éxtasis largos periodos de tiempo dentro de la cripta familiar en la Ciudad de los Muertos, protegido por un puñado de servidores.

15: VILLA LAGOLASPEÑAS



Mansión Noble

La familia Lagolaspeñas fue fundada hace ya más de dos siglos por Rerezh Lagolaspeñas, un hombre proveniente del sur que se dedicaba a las operaciones inmobiliarias y a las operaciones de préstamos. Casándose al poco tiempo con una costurera de Azhkatla, Salarma Meldart, al poco tiempo su familia creció y la fortuna de esta medró. Desde entonces gestionan y alquilan multitud de edificios en la ciudad del Esplendor y se dedican, al igual que otras familias nobles como los Cassalanter o los Anteos, a prestar dinero.



PNJs Importantes

- Telbran Nelarn (N humano Nezherino **Archimago**), más comúnmente conocido en la actualidad como Hurlblar Corzhyn, es un hombre tranquilo y bajo, con piel pálida y cabello negro azabache. Antes de la caída de Nezheril, Telbrán Nelarn era un miserable lavaplatos en las cocinas de Ensul Zhruin, un tranquilo estudioso Nezherino de las relaciones entre la Urdimbre y las fuerzas del mundo natural. Los poderes mágicos de Telbrán fueron despertados después de que un rival celoso derribase la torre de su amo. Después de huir a las zonas deshabitadas y salvajes, Telbrán sobrevivió empleando un conjuro que aprendió de un tomo hurtado a su amo, *robo de alma de Ensul*. Finalmente Telbrán llegó a Aguas profundas, donde ha morado desde entonces, enamorado de su colorido, bullicio e intrigas. Telbrán cambió de nombre a menudo para ocultar su ascenso a la riqueza antes de decidirse por Rerezh Lagolaspeñas. Con el tiempo, los Lagolaspeñas se volvieron muy ricos e influyentes, mientras que "Rerezh" se retiraba a un segundo plano, asumiendo el papel de patriarca de la familia. Vive de un modo discreto, con frecuencia bajo la identidad de "Hurlblar Corzhyn", un coleccionista de libros.

16: TAPICES Y PAÑOS SARSANTYR



Negocio

17: VILLA TALMÁS



Mansión Noble

La Casa Talmás, una de las familias más importantes de Aguas Profundas dedicadas a los textiles y a la peletería controla varias operaciones importantes de comercio de pieles y tamperos en el Norte y provechosos negocios con seda en Calimshan. Sus miembros están asociados con la Liga de Peleteros y Curtidores y la Solemne Orden de Reconocido Furrieros y Laneros.



La Casa Talmás traza su hostira hasta el Reino del Hombre. Ennoblecida primero por el Rey Javilarh II de Delimibiyran por sus servicios durante los últimos días del reino de Phalorm, los mimebors de esta familia gobernaron otrora la Baronía de Talmás, en los territorios al Noreste del Bosque Arhóndo. El reino de Talmás también fue abandonado ante los ataques de los incursores drow en el Año de los Buitres Volando en Círculo (942 DR).

Al contrario que las tierras de los Arpaescudo, las Tierras de Talmás han permanecido en manos de los descendientes de la antigua casa real, y la familia mantiene varias pequeñas cabañas de caza en el territorio, y los guardianes de estas haciendas mantienen guardia sobre los varios rebaños de ovejas y shagguns (un ganado parecido a los bisontes) que pastan en esas zonas.

El antiguo sitio de poder de la familia, el Alcazar Talmás, yace en ruinas casi cinco siglos. An la actualidad es el hogar solo de los espíritus incorpóreos que murieron a manos de los drow.

PNJs Importantes:

- Lady Hyara Talmás (NM **fantasma**) murió bajo extrañas circunstancias en el Año del Arpa Descordada (1371 CV), poco después de haber humillado a Lady Hlanta Melshimber al revelar algunas de sus indiscreciones cuando era joven. Para el horror de todo el mundo, Lady Hyara volvió a la vida entre los muertos y ha continuado jugando el papel de matriarca de la familia. A lo largo del último siglo ha habido varios intentos de destruir al fantasma, pero todos ellos han fallado. Sin que lo sepa nadie, ni siquiera el fantasma, la única forma de devolverle al descanso eterno es recuperar la Corona de Talmás, de la cual se cree que se halla escondida entre las ruinas del alcazar, y colocarla encima de sus restos mortales.
- Lady Brandeleyra Talmás (LN humana Khondazhano **Noble**) es la actual matriarca de la casa. Una mujer ya de edad avanzada pero con la mirada vivaz y atenta. Siempre suele vestir de malva y portar multitud de amatistas.

18: EL ESCUDO SILENCIOSO



Posada/Almacén

Esta posada es conocida por su discreción, y ofrece almacenaje seguro y discreto de objetos y gente que uno quiera esconder, incluyendo aventureros o compañeros heridos o muertos (los cadáveres son mantenidos en hielo, los heridos son cuidados por el personal de la posada. No cuidan a seres monstruosos (desuellantes no, pero elfos drow u orcos si)

La familia Wynkvierno regente el Escudo Silencioso desde hace un siglo, y dirige a un equipo veterano compuesto por antiguos aventureros de varias razas, clases y edades (trátalos como **Veteranos, Magos y Sacerdotes** de varias fes).

La familia es vigilada y asesorada por el fantasma de la familia: el espíritu del tataratatarabuelo Feldrin Wynkvierno. Un aventurero cuando estaba en vida, que en la actualidad espía y vigilan a los que se hospedan en la posada, y del que se sabe que ha llegado a atacar a los ladrones

El Escudo también proporciona equipo para aventureros y puede reparar armas y armadura. Los precios son altos y se paga por adelantado. La comida y las bebidas van incluidas, en el precio de 10 po para un cliente normal, o 20 po al día por uno que esté herido y necesite cuidados. El servicio es rápido y discreto.

PARA EL DM

El Escudo es el hogar de un ser (monstruo, no muerto, maldición... no se sabe) llamado el Yelmo Flotante. El Yelmo es exactamente eso, in viejo yelmo y pesado como el que usaría un gigante que vuela en silencio, recorriendo las salas y extensas bodegas de la posada (y las calles cercanas durante la noche, así como las conexiones a las alcantarillas de la posada. Golpea contra cosas metálicas para hacer sonar la alarma y puede golpear a los intrusos. Trátalo como una **armadura animada**.

19: VILLA MASSALAN



Mansión Noble

Los Massalan han sido siempre una importante presencia dentro de los negocios de gemas y joyería en la región. Los Massalan son joyeros finos y tratan con todo tipo de joyería y orfebrería, sirviendo a aquellos con medios suficientes para comprar sus productos. Los Massalans son de origen Kondazhano y fueron ennoblecidos en el 1.248 CV, Año de la Cocatriz, al igual que muchas otras familias de mercaderes de la ciudad.



20. LIBROS EL TESORO DE LA SIERPE



Negocio

La parte delantera de esta librería está adornada con un encantador símbolo de un dragón dorado enrollado alrededor de un tesoro consistente en libros y pergaminos. En el interior, la tienda está decorada con piezas de madera bellamente talladas y el olor a cuero de libros viejos invade el ambiente. La librería ocupa dos pisos de este edificio de tres plantas, y de alguna forma parece contener más estanterías de las que debería poder albergar.

La tienda es regentada por un dracónido de baja estatura y linaje de dragón dorado llamado Rishaal el Girapáginas, quien vive en el tercer piso. Rishaal, un miembro de la Orden Vigilante de Mágicos y Protectores, es un **mago**, con los siguientes cambios:

- Rishaal es neutral.
- Tiene los siguientes rasgos raciales: Puede usar su acción para exhalar un cono de fuego de 15 pies (pero no puede volver a hacerlo hasta que termine un descanso corto o largo); cada criatura en el cono debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10, sufriendo 2d6 puntos de daño de fuego si falla la tirada, o la mitad de daño si la supera. Tiene resistencia al daño de fuego. Habla Común, Dracónico, Enano y Élfico.

SERVICIOS

La tienda contiene libros de todo tipo. Además, Rishaal tiene una pequeña colección de libros de conjuros y permite a los magos que copien conjuros de ellos al coste listado en la tabla Conjuros a la Venta. Puede escribir cualquier de estos conjuros como un pergamino de conjuros pero cobra dos veces el precio listado por llevar a cabo el servicio.

CONJUROS A LA VENTA

Conjuro	Coste por Conjuro
<i>Comprender lenguajes, detectar magia, caída de pluma, encontrar familiar, armadura de mago, proyectil mágico, escudo, sirviente invisible</i>	25 po
<i>Cerradura arcana, llama continua, visión en la oscuridad, arma mágica, paso brumoso, truco de la cuerda, sugestión</i>	75 po
<i>Clarividencia, contraconjuro, disipar magia, bola de fuego, volar, indetectabilidad, respiración acuática</i>	150 po
<i>Ojo arcano, fabricar, invisibilidad superior, tormenta del hielo, localizar criatura, polimorf</i>	300 po
<i>Mano de Bigby, cono de frío, modificar memoria</i>	750 po

21. EL OJO DEL TIGRE



Negocio

Este negocio de detectives privados no es llamativo en el exterior, su único rasgo distintivo es un signo naranja y negro en forma de ojos de gato. En el interior hay un lujoso apartamento tenuemente iluminado por titilantes lámparas de aceite. La puerta está cerrada, y los visitantes deben tocar o hacer sonar la campana antes de que les dejen entrar.

Serán recibidos por Vincent Trench, un detective humano y propituario del Ojo del Tigre. Habla de forma concisa, se viste con un traje lujoso y fuma con una delgada pipa. Vincent es en realidad un **rakshasa** llamado Valantajar que siempre lanza sobre sí mismo alterar el propio aspecto antes de recibir visitantes. El rakshasa ha vivido en Aguas Profundas durante años, cambiando de identidad siempre que ha sido necesario para mantener oculta su verdadera naturaleza. Se ha acostumbrado a vivir entre mortales y para su sorpresa ha llegado a apreciar mucho Aguas Profundas y a sus ciudadanos.

SERVICIOS

Trench puede, por un precio, descubrir cualquier secreto en Aguas Profundas. Usa tu juicio cuando tases sus servicios; 50 po es suficiente para la mayor parte de investigaciones, pero si los personajes quieren descubrir secretos relacionados con los antagonistas principales de esta aventura, el rakshasa podría requerir algún servicio como pago, como acabar con enemigos que lo están persiguiendo, colocar anuncios de su negocio en su taberna, o seguir a alguien a quien Vincent ha sido contratado para espiar.

22. MANSIÓN CRÁNEO DE TROL



Con cuatro pisos de altura y multitud de balcones, una torrecilla y cinco chimeneas, este edificio abandonado es uno de los más imponentes del Callejón Trolsesera. Esta localización aparece descrita en el libro *Aguas Profundas: El Robo de los Dragones*. Los personajes pueden remozar, reconstruir, renombrar y personalizar de cualquier otra manera su nueva posesión tal y como desee.

23. LA CORONA DE CORELLON



Negocio

Fala Lefaliir, un herbalista y miembro de la Cofradía de Apotecarios y Físicos, opera en esta majestuosa casa de tres plantas, cuyo tercer piso ha sido convertido en un invernadero. Sus muros de cristal traslúcido permiten que cualquiera pueda ver desde la calle el arco iris de flores que crecen en su interior.

Fala Lefaliir es un sociable elfo de los bosques con cabellos largos recogidos en trenzas. Al igual que el dios elfo Corellon Larethian, Fala no es ni hombre ni mujer. Si alguien se le dirige como "hombre" o como "mujer", Fala pedirá cortésmente que se le dirigan como "ambos." Fala mantiene una amistad con un miembro de los Zhentarim llamado Ziraj, quien salvó una vez la vida de Fala. Este visita a Fala de vez en cuando, y Fala tiene apartada para él una habitación en el segundo piso.

Fala es un **druida**, con los siguientes cambios:

- Fala es caótico bueno.
- Fala tiene los siguientes rasgos raciales: Tiene los siguientes rasgos raciales: Tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizado, y la magia no puede hacer que duerma. Tiene una velocidad andando de 35 pies. Tiene visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Habla Común, Druídico y Élfico.

SERVICIOS

Además de los remedios herbales no mágicos, Fala vende pociones de los tipos listados en la tabla Pociones de Fala. Fala mantiene 16 viales de cada poción en armarios cerrados detrás del mostrador de la tienda.

POCIONES DE FALA

Poción	Coste
Poción de Amistad Animal	125 po
Poción de Escalada	50 po
Poción de Curación Mayor	250 po
Poción de Curación	50 po
Poción de Respiración Acuática	250 po

24. VAPOR Y ACERO



Negocio

Durante el día, el humo y el vapor salen a bocanadas de las muchas ventanas alrededor de esta forja donde se fabrican armas de metal, armaduras y herramientas. La forja es propiedad y lugar de trabajo de una pareja: un genasi de fuego llamado Embric y un genasi de agua llamado Avi. Ambos son miembros de la Muy Cuidadosa Orden de Habilidadosos Herreros y Forjadores. Como armero, Avi también pertenece a la Orden Espléndida de Armeros, Cerrajeros y Herreros Finos.

Embric cuida la forja y es un experto forjador de armas. Dice provenir de los ifrits de Calimshan y es proclive a súbitos cambios de humor. Tiene las estadísticas de un **capitán de bandidos**, con los siguientes cambios:

- Embric es neutral bueno.
- Tiene los siguientes rasgos raciales: Puede lanzar a voluntad *producir llama*. (La Constitución es su característica de lanzamiento de conjuros y tiene un bono de +4 a impactar con ataques de conjuros.) Tiene visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies y resistencia al daño por fuego. Habla Común y Primordial.

Avi reverencia a Eldath, diosa de la paz, y usa su magia para enfriar el acero al rojo. Es un experto armero. Avi es directo y habla sin rodeo. Tiene las estadísticas de un **sacerdote**, con los siguientes cambios:

- Avi es neutral bueno.
- Tiene los siguientes rasgos raciales: A voluntad, puede controlar el flujo y forma del agua en un cubo de 5 pies de ancho, o hacer que esta se congele hasta durante 1 hora. Tiene una velocidad de natación de 30 pies y puede respirar aire y agua. Tiene resistencia al daño por ácido. Habla Común y Primordial.

SERVICIOS

La pareja de genasies vende todas las armas, armaduras y escudos de metal listados en el Capítulo 5 del *Manual del Jugador* al precio normal.

25. EL CLAVO TORCIDO



Un pequeño letrero de madera encima de la puerta principal de esta tienda permanece vacío excepto por un gran clavo doblado que sobresale de la madera. La habitación principal contiene muestras de ornamentados muebles de madera, así como una selección de arcos y ballestas. El muro detrás del mostrador está cubierto por filas de bastones de madera finamente tallados, bastones y escudos.

Talisolvanar "Tally" Ramacaída, el propietario y artesano jefe del Clavo Torcido, es un carpintero y tallista semielfo. Es un **plebeyo**, con los siguientes cambios:

- Tally es caótico bueno.
- Tiene los siguientes rasgos raciales: Tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizado, y la magia no puede hacer que duerma. Tiene visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Habla Común y Élfico.

SERVICIOS

Tally vende armas de madera y escudos al precio normal. También vende muebles y esculturas de madera.

26: VILLA YARDEZH



Mansión Noble

Los Yardezh son nobles que se manejan en el negocio de la protección, manteniendo varias compañías mercenarias, servicios de protección y guarniciones en lugares que deben ser protegidos.

De origen Kondazhano, los Yardezh recibieron su título nobiliario tras las Guerras de los trolls, en 1.248 CV, al igual que muchas otras familias nobles Agúndinas.



27: VILLA GRALJUNDO



Mansión Noble

Los graljundo son nobles que negocian con armas y mercenarios, cuyo Lema de la familia es "Vemos los dos lados". La familia Graljundo mantiene un feudo desde hace más de un siglo con los Amcazhra, debido a unas operaciones de ventas de armas que los puso en competencia. Las heridas de aquel suceso todavía no se han cerrado.

De particular interés es el hecho poco conocido que los Graljundo forjaron pactos con diablo en el pasado, dando lugar a un linaje de tiflins. Todos esos miembros de la casa han sido enviados a una finca de los Graljundo cerca de Yartar.

Hace menos de un año, los Graljundo fueron cortejados por agentes de los Zhentarim leales a Manshoon, y los nobles formaron una alianza con ellos. La Casa Graljundo le da a los Zhents dinero y les permite usar la mansión de la familia noble como refugio. A cambio, la casa recoge todos los beneficios que la Red Negra ofrece, incluyendo inteligencia que sus espías han averiguado. Así que mientras los Zhents usan a la casa Graljundo como tapadera, los Graljundo usan a los Zhents para averiguar las identidades y debilidades de los Señores Enmascarados.



PNJs Importantes:

- Lord Orond Graljundo (NM humano Tezhyrrio **Noble** con Inteligencia 9) es el patriarca de la casa, pero no es ni demasiado listo ni demasiado cultivado, y en lo más profundo de su ser lo sabe. Deja la mayor parte de las intrigas y los temas sociales a su mujer, Yalah, a quien adora.
- Lady Yalah Graljundo (NM humana Tezhyria **Noble** con Inteligencia 16) es la consorte de Lord Orond. Yalah intenta mantenerse informada de todos los sucesos que acaecen en la ciudad, manteniendo un férreo control sobre sus hijos (Tomassin, Zartan y Greth) y usa su estatus y la riqueza de su familia para arrancar secretos de boca de nobles, maestros gremiales y plebeyos por igual.
- **Hrabbaz** (ver Apéndice B de *Aguas Profundas: El Robo de los Dragones*) es un musculoso semi-orco con un pabio partido en dos que sirve como guardaespaldas del señor y la señora graljundo. Está bien educado y se viste de forma impecable, una apariencia que le sirve para que todos bajen la guardia mientras oculta el corazón de un asesino. Aunque siente un gran respeto por Lady Yalah Graljundo, siente mucho menos aprecio por su inestable marido.

28: LAS LÁGRIMAS DE UNA DONCELLA



Taberna

Ninguna de las tabernas de este distrito hace la competencia a las demás en cuestión de precios; la bebida es muy apreciada, pero se pone fuerte freno al alboroto. Los nobles que gustan de las peleas, de ponerse colorados o son amantes del peligro suelen ir a divertirse a distritos más meridionales. Este lugar, que debe su nombre a una vieja leyenda de la Costa de la Espada, según la cual, el mejor vino es el de las lágrimas de una doncella cuyo pretendiente le ha dado la espalda (o ha sido asesinado), es mucho más tranquila que la mayoría.

La tenue iluminación, el servicio hábilmente silencioso y sus reservados con cortinas lo convierten en un lugar perfecto y muy popular para las reuniones (ya sea para mantener una "aventura" privada o para relacionarse con las damas de la noche). Una vez os sentáis, es muy raro que veáis a ningún otro cliente, y los ronquidos sirven para revelar cuántos nobles infelices vienen aquí a beber zzar hasta quedar dormidos.

El zzar está a 4 pe la jarra y los vinos van, desde ese mismo precio, hasta las 20 po por una jarra de dracalengua tashlutana. No hay disponible menú alguno, pero todas las bebidas que se piden van acompañadas de galletas saladas, rebanadas de pan con ajo y queso fundido y ramas de apio.

29: EL LEÓN FERROZ



Posada

Esta posada, poco conocida y bastante vieja, está muy recomendada. El lugar está dominado por paneles de madera oscura, alfombras gruesas, aunque gastadas por todas partes, y un estricto reglamento que prohíbe cualquier tipo de fuego, incluyendo el tabaco. Es un tranquilo refugio en el que protegerse contra el bullicio de la ciudad, ya que está lo más cerca posible de la muralla oriental.

El lugar ha sido adoptado por los enanos y, al menos, por tres grupos de aventureras. Todas las habitaciones disponen de su propio baño y armario empotrado, y todas las puertas pueden cerrarse con llave y atrancarse desde dentro. Las ventanas disponen de rejillas metálicas que sólo pueden apartarse hacia arriba desde el interior y en todas las habitaciones hay camas con dosel, de las que suelen estar reservadas a la nobleza o la realeza.

La planta baja está ocupada por las cocinas y un comedor en el que todas las noches puede escogerse entre estofado de ternera, cerdo o cabra, disponibles todos ellos en la modalidad picante, como se prefiere en el Sur, o sazonados con mayor moderación.

Dos enanos, Ilmairén y Yerrun, (LN enanos escudo **Veteranos**) parecen vivir en el salón, trasteando con pequeñas cadenas y cerraduras, tallando varios tipos de maderas exóticas y bebiendo cerveza mientras pasan las horas muertas. Creo que reciben mensajes de enanos y se los pasan a otros de sus semejantes que luego vienen hasta aquí para encontrarse con ellos. A cambio de una jarra o dos me contaron muchas historias interesantes acerca de la ciudad (incluyendo varias cosas relacionadas con un curioso culto, al que pertenecen varios nobles de Aguas Profundas; según parece, en su

día, este culto empleó esta posada como lugar de adoración).

Su templo continúa existiendo, si bien convertido en una bodega llena de toneles, patatas, hongos podridos y cosas por el estilo, aunque en su día fuera un lugar de danza frenética y sacrificios a Kambadlán, la Tortuga Negra de la Noche.

He de admitir que me reí al escuchar aquello pero que, cuando me mostraron el templo y los huesos quemados aún sobre el altar, mis risas no tardaron en abandonarme. Éste es el origen de varios juramentos agundinos que se oyen de vez en cuando: "¡Por la Tortuga Negra!" y "¡Por el caparazón de Kambadlán!" Creo que, actualmente, el culto ha desaparecido. Sin embargo, parte de su misterio, oscuro y peligroso, sigue flotando en este viejo lugar.

30: VILLA KOTHONT



Mansión Noble

Los Kothont han sido desde siempre importantes terratenientes y ganaderos en las zonas cercanas a Aguas Profundas y a Ámphail. En el pasado fueron incluso propietarios de la Mancebía de Madre Gózhai en Ampahil. Ese episodio fue fuente de infamia para la familia hace un par de siglos, ya que uno de sus antepasados, Lord Dalrosz Kothont, un mago de cierto poder, usó la mancebía para experimentar en la artes nigrománticas, injertando miembros y alterando la forma de aquellos a los que secuestraba. Al final, una banda de aventureros acabaron con Lord Dalrosz (o eso se piensa) y la mancebía pasó a otras manos.



Los trastornos producidos por la Plaga de Conjuros les supusieron unos grandes perjuicios económicos a los Kothont, apuros de los que no se recuperaron hasta hace bien poco. Los Kothont comparten fuertes vínculos de sangre con los Thorp, otra de las familias nobles de la ciudad, y tienen una gran implicación con la Liga de Peleteros y Curtidores, ya que sus explotaciones vacunas proporcionan a esta cofradía una importante cantidad del cuero con el que trabajan sus productos.

PNJs Importantes:

- Lord Harlbrittur Kothont (LN humano iluskano **noble**), es el patriarca de la casa. Siempre va bien afeitado y sus rasgos afilados con una nariz aguileña y una barbilla prominente, están siempre fijos en un gesto de desaprobación.
- Lady Kothont.

LA CASA MAERNOS

Los Maernos fueron una familia humana de la nobleza de Aguas Profundas. Dedicada a las actividades financieras como los préstamos bancarios y las inversiones, su escudo heráldico, el cual puede



verse todavía encima de las puertas del edificio, consistía en un par de manos con mangas verdes así como tres puntas de lanza plateadas sobre un campo azul.

Su último patriarca fue Lord Ultas Maernos, un mercenario y notable señor de la guerra cuya mujer e hijos murieron durante la plaga de Amn en el 1.345 CV. Encontró solaz en la fe tras aquello, y sin nadie a quien legar sus posesiones, decidió convertir su villa en un templo a deidades no humanas, arreglando así lo que él veía como una carencia en las necesidades espirituales de Aguas Profundas. Cuando murió en 1.372 CV, la familia Maernos salió de los registros de la nobleza y la Mansión Maernos se convirtió en la Casa de las Manos Sagradas, notable por las estatuas de leones que adornan sus muros.

31: CASA DE LAS MANOS SAGRADAS



Templo de Varias Fes

Anteriormente la Mansión de la familia noble de los Maernos, la Casa de las Manos Sagradas sirven en la actualidad como templo para las Fes no humanas, tal y como dejó recogido en sus últimas voluntades el último patriarca de los Maernos en 1.372 CV. Con la fundación del templo de los Seldarine, la Casa de las Manos Sagradas atienden sobre todo a los panteones de los enanos, gnómos y medianos, junto con un puñado de fes menos representativas.

32: VILLA LANGOLYNN



Mansión Noble

Los Langolynn son de origen Lantano, y tienen fuertes vínculos con la iglesia de Gond, realizando con frecuencia donaciones al templo de las Manos Inspiradas. Dedicados al comercio marítimo desde siempre, los Langolynn recibieron su título nobiliario en 1.309 CV.



Los Langolynn también se dedican a los textiles, y en sus barcos transportan la excelente lana de los territorios del Norte hasta puertos de Amn y Tezhryr, y traen lino y algodón de tierras sureñas. Poseen gran influencia en la cofradía de tejedores y tintoreros.

33: VILLA CANTOFUEGO



Mansión

34: VILLA ULBRINTER



Mansión Noble

Una de las familias nobles mas antiguas de Aguas Profundas, los Ulbrinter obtuvieron su título nobiliario en 1.112 CV. Una familia de marineros, los Ulbrinter siempre han poseído una importante flota de barcos mercantes, así como intereses en la Cofradía de Carpinteros navales.



El ultimo patriarca de la casa, Lord Arthagast Ulbrinter, capitán de barco durante su juventud, creó un importante escándalo en la ciudad al enamorarse de una elfa solar, Remallia Cobijárbol, y casarse con ella. Durante el Alzamiento de Tiamat Lord Ulbrinter resultó asesinado por agentes del Culto del Dragón y su cadáver fue destruido para impedir que fuera resucitado.

La Casa Ulbrinter mantiene en todo momento dos docenas de guardias, contratados en su mayoría de marineros retirados que han navegado en barcos de la flota de los Ulbrinter.

PNJs Importantes:

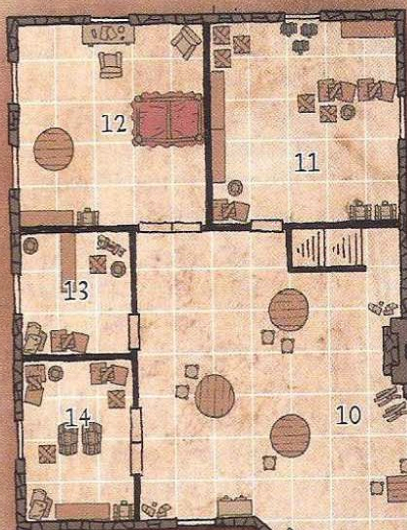
- **Remallia Cobijárbol** (ver Apéndice B) es la señora de la Casa Ulbrinter y un faro de luz y guía de los Arpistas en Aguas Profundas. Se convirtió en una fuerza del bien en la ciudad después de que unos asesinos del Culto del Dragón mataran a su marido, Lord Arthagast Ulbrinter, y destruyeran su cadáver. Una elfa solar, tiene dos hijos adultos (un hijo semielfo llamado Arthius, que estudia música en Luna Plateada, y una hija semielfa llamada Serenore, la cual vive en la isla de Alaron en las Moonshae con su marido e hija). Lady Cobijárbol mantiene un puñado de leales servidores y espías en su mansión.

MANSIÓN ULBRINTER

1. **Sala de Mapas:** Este gran salón es usado tanto para dar la bienvenida a los huéspedes a las veladas organizadas por Lady Remallia así como para recibir a los visitantes que vienen a realizar negocios con la Casa Ulbrinter. Durante la noche Lady Remallia Cobijárbol suele encontrarse aquí reunida con media docena de agentes Arpistas. Durante el día acude una incesante fila de mercaderes que buscan llegar a un trato para transportar mercancías en los barcos de los Ulbrinter. Los muros está cubiertos por grandes tapices que representan en Mar de las Espadas y lugares más lejanos. Unos ribetes de diferentes colores que representan a varios barcos aparecen colgados en los mapas dependiendo de en donde se encuentren o hacia donde naveguen en un momento dado.
2. **Aposentos de los Escribas:** Cuatro escribas (humanos pelebyos) se alojan en esta habitación a sueldo para mantener organizados los negocios de la familia.
3. **Almacén:** Esta cámara es usada para almacenar registros, escritos en largos pergaminos y guardados en cofres de metal cerrados con llave. Una puerta trasera, mantenienda cuidadosamente cerrada con llave y trancada, proporciona una salida secundaria de la mansión.
4. **Aposentos de los Tesoreros:** Una pareja, a sueldo de los Ulbrinter, sirven en la casa como tesoreros. Esta pareja (plebeyos) residen aquí, y en esta sala guardan también otros informes de los negocios de la familia.

5. **Almacén de Cerveza:** Esta cámara abovedada es usada para almacenar 10 grandes barricas de cerveza así como multitud de botellas de vino. Era costumbre de Lord Arthagast el recibir a los clientes y amigos con un buen vino como presente durante sus visitas a la mansión.
6. **Salón de los Vientos:** Este gran salón sirve como el comedor principal de la mansión. Un conjuro menor permanente lanzado sobre la sala crea unas pequeñas corrientes de viento que soplan por toda la sala.
7. **Cocina y Despensa:** Esta gran cámara es usada para almacenar comida y prepararla. Está dominada por un gran fuego en el muro sur.
8. **Aposentos del Senescal:** Esta cámara alberga los aposentos del senescal de la mansión y a su mujer.
9. **Aposentos de Huéspedes:** Como el área 12 (ver más abajo), esta cámara es usada para albergar a visitantes que no son miembros de la familia (aunque a veces sirven a ese propósito durante las reuniones familiares).
10. **Sala Común:** Esta cámara sirve como sala común para los empleados de la casa. Los sirvientes y guardias de la casa pueden ser encontrados aquí en casi cualquier momento del día durante su descanso, apostando en juegos, comiendo o chismorreando.
11. **Almacén:** Esta cámara es usada como almacén.
12. **Aposentos de Huéspedes:** Como el área 9 (ver más arriba), esta cámara es usada para albergar a visitantes que no son miembros de la familia (aunque a veces sirven a ese propósito durante las reuniones familiares).
13. **Almacén:** Esta cámara es usada como almacén.
14. **Almacén:** Esta cámara es usada como almacén.
15. **Antecámara:** Esta sala separa los aposentos de Lady Remallia del resto de la mansión. También sirve como armería y cámara de entrenamiento. Una trampilla en el techo conduce al ático.
16. **Salón de los Ancestros:** Esta gran sala servía como sala común privada para los miembros de la Casa Ulbrinter. Lady Ulbrinter come sola en este lugar. Los muros están cubiertos con retratos de ancestros de los Ulbrinter fallecidos hace mucho tiempo así como con libros y tesoros traídos de tierras distantes.
17. **Aposentos de Huéspedes:** Esta cámara albergó en el pasado a los niños de la Casa, pero en la actualidad sirve como aposentos para huéspedes durante las infrecuentes visitas.
18. **Dormitorio Principal:** Esta cámara es usada por Lady Remallia Cobijárbol. En esta, dentro de un armario protegido por una cerradura de mago, guarda su libro de conjuros.
19. **Dormitorio Secundario:** Esta cámara era también para miembros de la familia pero hace mucho tiempo que no se usa.

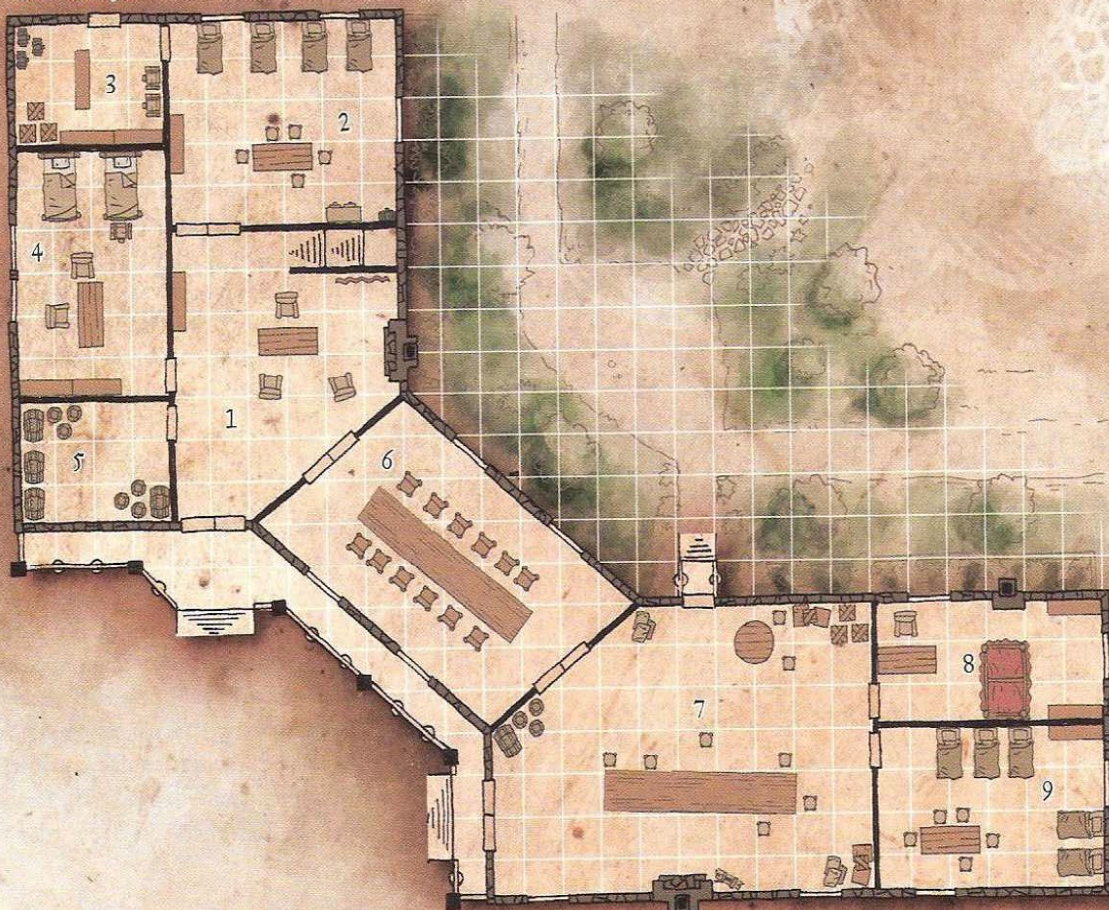
villa ulbrinter



Planta alta



Planta baja



35: VILLA MAERKLOS



Mansión Noble

Esta familia noble puede remontar sus orígenes nobles hasta los remotos tiempos de la antigua Nezheryl, cuando eran conocidos como Marrek. Los Marrek fueron ennoblecidos en Aguas profundas en 1.248 CV, al igual que muchas otras familias nobles Agûndinas. La familia cambió su nombre al de Maerklos en 1332 CV y así han sido conocidos desde entonces.



Los Maerklos tienen fincas en las cercanías de Aguas Profundas en las que crían cerdo y producen cebada y lúpulo, siendo una de las familias nobles con mayor participación en la Cofradía de Cerveceros y Vinateros. La magia corre fuerte por las venas de los Maerklos y varios miembros de la familia han mostrado poseer ciertos talentos innatos relacionados con el don de la profecía y la videncia.

36: VILLA NANDAR



Mansión Noble

Los nobles de la Casa Nandar se han dedicado desde siempre a la caza y a las explotaciones madereras. Los Nandar tenían un pabellón de caza en los límites meridionales del bosque Arhondo hace dos siglos, pero los elfos los forzaron a abandonarlo. Estos sucesos han creado un profundo odio hacia los elfos dentro de la familia.



La historia no termina aquí. Hace diez años Lord Drezlin Nandar (el hermano del Patriarca, Lord Elegal Nandar) y su mujer Lady Velrosa, decidieron que era hora de volver. Construyeron un asentamiento elevado sobre taludes y protegido por una empalizada al sur del Bosque Arhondo, la aldea de Piedra Nocturna, y comenzaron a hacer excursiones en los bosques con amigos para explorar y cazar. Al igual que el pasado, los intereses de los elfos y de los Nandar entraron en conflicto.

Hace dos años, el conflicto llegó a su apogeo, y los elfos atacaron Piedra Nocturna. Drezlin se contó entre los muertos, atravesado y dado muerte por flechas élficas mientras estaba de pie en la torre de su alcázar. Su viuda, Lady Velrosa Nandar, llegó a un acuerdo de paz con los elfos y prometió no realizar más incursiones en el Bosque de Arhondo, pero Lady Velrosa resultó mortalmente herida el año pasado, cuando gigantes de las nubes bombardearon Piedra Nocturna, dejando a la villa sin señor o señora que la gobernara.

PNJs Importantes:

- Lord Elegal Nandar (CN humano iluskano **noble**) patriarca de la casa. Un hombre consumido por el odio hacia los elfos que es además uno de los mayor terratenientes de la ciudad, posyendo multitud de edificios en diferentes distritos.

37: VILLA TEMPESTOSA



Mansión Noble

Esta familia de origen iluskano se ha dedicado desde siempre a los fletes y el comercio por barco.

Ennoblecidos en 1.251 CV, la familia sufrió varapalos económicos a mitad del siglo pasados tras varias expediciones comerciales fallidas, las cuales casi la llevan a la quiebra.



38: LOS CAZADORES DEL CREPÚSCULO



Taberna

39: LA NOBLE SIRENA



Taberna, casa de juegos y mancebía

Al igual que la mancebía de La Sirena Sonrojada que se encuentra en el Distrito del Muelle, sin otra cosa en común con la que nos ocupa, La Noble Sirena es un lugar lujoso sin otro alojamiento que el de unas cuantas celdas subterráneas reservadas a los deudores, estafadores y ladrones. Por otro lado, dispone de las salas de juego más grandes y suntuosas de toda Aguas Profundas (y puede que de todo Faerun).

Su sala de juegos centr al, grande y alfombrada, tiene un techo altísimo y con forma de pabellón a través del cual unas luces, que flotan lentamente a la deriva, representan un espectáculo que cambia continuamente. En la habitación hay, más o menos, una docena de mesas circulares, cubiertas con tapetes, en las que los más adinerados de Aguas Profundas juegan a los dados y las cartas.

La atmósfera del lugar es refinada, distendida, limpia y nada peligrosa. Se puede ver a más de una vieja matrona noble jugando al solitario, o a dos viudas de igual categoría sentadas y sorbiendo sus bebidas favoritas mientras charlan o juegan ambas al solitario.

La atenta plantilla compuesta por más de veinte guardaespaldas, reforzados por magos ausentes pero vigilantes (gracias a conjuros de *ojo de mago*), aseguran que los clientes no sean molestados por ladrones, rufianes o mendigos, ni sufran ningún otro tipo de acoso. Se trata de un lugar para ver y ser visto, o para encontrarse con gente, pero no para hacer negocios (a no ser que el asunto pueda resolverse sin molestar a nadie ya que, de lo contrario, seríais expulsado).

La Noble Sirena, que se encuentra sola en el interior de la manzana rodeada por la Carretera Alta y las Calles del Cobre, Sulpáramo y de Jhassantyr, es una enorme construcción pétrea de magníficas torrecillas y balconadas. Su exterior es el resultado de los esfuerzos de varios propietarios, ricos mercaderes con más dinero que buen gusto, que fueron añadiendo sus ideas a una casa noble abandonada, que ya de por sí era bastante ostentosa.

Dentro, todo son alfombras, tapices, cortinas y colgaduras. Sus pasillos y habitaciones están dominados por las luces tenues, los perfumes ligeros y el calor mágico, lo que convierte a La Sirena en un lugar de atmósfera acogedora, activo tanto de noche como de día, siendo las horas de la tarde las más ajetreadas. Muchos vienen a perder dinero en las mesas de juego, o a gastarlo en los acompañantes de ambos sexos, guapos y encantadores, de la plantilla de La Sirena.

Las plantas superiores han sido transformadas en un laberinto de salones, acogedoras pérgolas, habitaciones privadas y pasadizos secretos que son utilizados tanto por los empleados como por ciertos clientes famosos que no desean ser vistos en público. Al menos uno de esos pasadizos entra en La Sirena desde el subsuelo, comenzando en la parte trasera de una tienda cercana (aunque no pude averiguar de cuál, exactamente).

La Sirena se enorgullece de los lujos de que hace gala, tranquilos y más que extravagantes, para crear una atmósfera que los nobles prefieran a la de sus hogares.

Cualquier tipo de problema es erradicado, rápida y despiadadamente, y se anima a los ricos a pasar todo el tiempo que deseen perdiendo dinero en las mesas de juego. A los menos adinerados se les anima a echar un vistazo paseando, hasta ser guiados escaleras arriba por acompañantes hasta un salón en que cada cliente podrá escoger a alguien con quien pasar un buen rato.

El precio de la comida asciende a una pieza de oro por comensal. Éste da derecho al cliente a un vaso del espumoso que se esté sirviendo en esa mesa, así como a tantos piscobis como se atreva a coger de las fuentes de plata que irán pasando ante él. Los aperitivos son bocadillos de cangrejo, salmón ahumado, dagas de plataleta (lonchas de pescado servidas en rodajas de lima o limón), brochetas de quesos o encurtidos, cuencos de aceitunas o frutos secos, y colines con salsas picantes. Absolutamente deliciosos!

Se pueden pedir vinos y licores de todo tipo, aunque a precios bastante altos: 1 po el vaso o 12 la botella, sin importar lo que se desee beber. Los acompañantes venden su tiempo y servicios desde 60 po la hora hasta 10 veces esa cantidad por toda una noche, dependiendo, claro está, de su fama, su capricho y su belleza. La Sirena se queda con un 20% de todas las propinas reunidas.

En La Sirena hay más de 40 acompañantes, eficaces y trabajadores, una docena de los cuales son varones. En el pasado ha habido, al menos, un caso en que un doppleganger ha sido descubierto entre sus filas, razón por la que, hoy en día, el dueño del establecimiento entrevista y pone a prueba a cada aspirante con sumo cuidado. Para este trabajo se desea a gente hermosa y rica o de modales refinados y naturaleza alegre y sensual. Aguas Profundas atrae a mucha gente de ese tipo y en La Sirena se ignora por completo el pasado de los empleados, siempre y cuando lleven a cabo su trabajo como es debido. Hay más o menos una docena de empleados de seguridad (**matones**) junto con un par de **magos**.

En La Sirena hay una broma muy vieja: "¿No os contentáis con mirar? Pues echad un vistazo al local y un acompañante os ayudará."

Un cliente que sólo pase jugando una parte de la tarde puede contar con gastarse entre 12 y 15 po en propinas y perder dos o tres veces esa cantidad.

Es muy raro que haya premios abundantes, pero los de cuantía pequeña tienden a sucederse con la suficiente asiduidad como para que los clientes vuelvan a por más.

Dejar propina es muy común. Algunos clientes habituales dan el triple de propina por una mesa sólo por conseguir sentarse en su favorita. Para quedarse con toda una mesa o controlar quién puede sentarse en ella, como sucede en el caso de las matronas nobles que vienen a jugar al solitario, hay que pagar 14 po, pero en el precio va incluido un camarero o camarera particular cuyo sexo queda a elección del cliente. La utilización de una de las salas de juego laterales, cubiertas por cortinas y con una sola mesa cada una, cuesta el doble de esa cantidad. La sala de juegos principal se abre a doce de estas salas privadas laterales.

Pan.a que sepa el viaje. o Varias historias relacionan La Sirena con algunos clientes desaparecidos misteriosamente, así como con unos cuantos ganadores afortunados que lograron salir cargados de monedas de oro. Las dos historias más interesantes son también las de carácter más oscuro: el naípe de la muerte y las piezas de ajedrez encantadas, aunque no se trata de temas de discusión muy populares en La Sirena (los que pregunten con demasiado descaro pueden contar con que les pongan rápidamente de patitas en la calle).

PARA EL DM

El naípe de la muerte sigue saliendo de vez en cuando, a pesar de que ninguno de los empleados lo incluye jamás en su baraja y de que no cumple función alguna en ninguno de los juegos. Se cree que es consecuencia de la antigua maldición de un mago que consiste en la aparición, en cualquiera de las barajas utilizadas en La Sirena, de un naípe que representa una calavera sonriente sobre un fondo negro.

Cuando la carta es descubierta, puede oírse una risa espeluznante mientras surge de ella una figura espectral (un **incorpóreo**) y encapuchada que vuela golpeando con su guadaña. La aparición ataca a la criatura que haya robado el naípe de la baraja y su arma puede matar, aunque el contacto con casi cualquier conjuro basta para hacer desaparecer tanto a la figura como al naípe. Los magos vigilantes siempre están alerta por si esta Muerte Encapuchada apareciera. Las piezas de ajedrez encantadas, bien han sido destruidas, bien están escondidas.

Se trata de un conjunto de piezas de origen desconocido, empleadas en un extraño juego traído hasta Aguas Profundas por unos magos que, según se cree popularmente en los Reinos, lo aprendieron en otros mundos. Cuando no se les prestaba atención, tales piezas se movían por voluntad propia sobre el tablero. En sus misteriosas partidas, las piezas "comidas" caían y cambiaban de forma para asemejarse a personas vivas (cuya muerte predecían). Hoy en día nadie sabe, o no quiere revelar, qué era lo que dotaba de vida a tan macabras piezas.

40: LAS BOTELLAS DE BHEFEL



Negocio

Esta tienda vende todo tipo de vinos exóticos.

41: VILLA DURINBRAVO



Mansión Noble

Una casa de origen iluskano, los Durinbravo se han dedicado desde siempre a la agricultura, con intereses variados en las compañías mercenarias, la cría de ganado bovino, y ovino. Al igual que muchas otras familias nobles agundinas, los Druinbravo recibieron su título nobiliario en el 1.248 CV.



PNJs Importantes:PNJs Importantes:

- Velmark Durinbravo (CM humano iluskano **Asesino**) es un miembro que fue exiliado de la casa hace unos quince años. Junto con su compañera Helgramura Gundviento, recorren el Norte narrando los bardos historias de sus hazañas, osados robos y su pasión por asesinar a magos y hacerse con su magia.

42: VILLA ESTELMER



Mansión Noble

Los Estelmer fueron ennoblecidos en Aguas Profundas en 1293 CV, el *Año de la Calavera Parlante*. En el *Año del Bastón*, los Estelmer se hallaron entre aquellas familias que apoyaron el establecimiento del colegio bárdico de Nueva Olamn, y fue gracias a ellos que se consiguieron los fondos para la adquisición de las antiguas villas nobles en las que se estableció el colegio. Desde entonces han continuado apoyándolo financieramente.



Los Estelmer también apoyaron el establecimiento del templo de Oghma en la ciudad, mediante generosas donaciones de fondos destinados a la construcción del edificio. La Fuente del Conocimiento¹ fue completada en Medioverano de 1368 CV, *Año del Estandarte*.

En 1491 CV, el *Año de la Bruja Escarlata*, la matriarca de la Familia, Lady Branathleira Estelmer, fue asesinada durante el breve periodo de tiempo que pasó a ser conocido como la Purga de los Señores. Lady Branathleira se hallaba entre los Señores Ocultos de Aguas Profundas y su asesinato fue uno de los primeros de la purga.

43: VILLA TARM



Mansión Noble

Los Tarm entraron en la nobleza hace unos dos siglos (recibieron su título nobiliario en 1.249 CV), y siempre se han dedicado a la ganadería y al comercio por tierra. Tienen posesiones cerca de Amphail (al igual que los Amcazhra, Ilzimmer, Yhansczils y Bramacuernos) así como unas cuantas granjas y yeguas. Aunque sus caballos no son tan famosos como los de los Yverndhalcon, son muy apreciados en las tierras del Sur. Los Tarm no se involucran en las luchas intestinas por ver quien ostenta el cargo de Lord Protector de Amphail, sino que se recluyen en sus ranchos de caballos de la zona. Los Tarm siempre han tenido una buena relación con el Enclave Esmeralda.



La familia al completo reverencia a Mielikki, y muchos Tarm se han unido al Enclave Esmeralda, brindando su riqueza, influencia y habilidades para mantener el orden Natural. Aunque la casa al completo no se adhiere necesariamente a las tendencias del Enclave, se enorgullecen de los miembros de la familia que trae honor y gloria a su casa a través de sus gestas.

Como parte de estos vínculos con el Enclave Esmeralda, los Tarm también disfrutaban de una larga alianza con la Casa Phaulkon, una casa Noble Cormyreana. Gracias a esta alianza, los matrimonios entre ambas estirpes ocurren cada pocas generaciones.

PNJs Importantes:

- Lord Ralascar Tarm (NB humano tezhirio **Noble**) es el patriarca de la casa y en la actualidad está intentando preparar a su hijo para que lleve los negocios de la familia.
- Lord Elevur (CN humano tezhirio **Plebeyo**) es el hijo primogénito y heredero de los Tarm. Ya en la veintena larga, prefiere la vida disoluta de la nobleza en Aguas Profundas que dedicarse a los negocios de la familia.

- Lord Lonthlur Tarm (NB humano tezhirio **Explorador**) es el hermano menor de Lord Ralascar. Hace más de diez años salió de aventuras y casi quedó invalido debido al ataque de una terrible bestia que estuvo a punto de arrancarle la cabeza, dejándole terribles cicatrices y varias secuelas. Lord Lonthlur rara vez es visto en público, aunque se dice que con frecuencia se cubre con capa y capucha y baja caminando hasta el barrio del muelle, donde la húmeda brisa del puerto le permite relajarse.

44: VILLA MAJARRA



Mansión Noble

El pequeño reino de Arpaescudo fue uno de los pequeños estados que sucedieron a Delimbiyran, el Reino del Hombre, situado a lo largo de los límites meridionales del Bosque de Arhondo.



En el año de los Buitres volando en Círculos (942 CV), después de que una sucesión de feroces ataques por parte de drows azotaran la Costa de la Espada diezmando su población, los supervivientes huyeron Fuerte Nimoar (la actual Aguas Profundas) tras el ofrecimiento de asilo del señor de la Guerra Gharl.

Los Arpaescudo supervivientes acabaron adoptando el nombre de Majarra y entraron en la nobleza Agúndina en 1248 CV, aunque en su escudo heráldico siguen honrando su antiguo nombre.

En la actualidad la riqueza de la familia proviene de sus importantes intereses en minas de plata en la región de los Lagos Helados en los límites del Allendhêlor y en las cercanías de Mirabar aunque siguen manteniendo la esperanza de, algún día, reclamar las ruinas infestadas de orcos del Castillo Arpaescudo, a un día de viaje al Sur del Bosque de Arhondo.

45: LA BARBA BRUMOSA



Taberna

Este interesante lugar está situado en una esquina que hay frente a la muralla oriental de la ciudad, donde su ruido y gentío pueda crear la menor cantidad posible de problemas en tan refinado vecindario. Su letrero representa a un marinero sonriente, con gotas de agua de brillo multicolor por toda la barba. Unos encantamientos menores permiten que las gotitas brillen, centelleen y cambien de tonalidad de vez en cuando.

La Barba es famosa en toda la Costa de la Espada por el hecho de que su plantilla está compuesta, principalmente, por criaturas exóticas o monstruosas de todos los Reinos. Entre los empleados hay, además, otras criaturas capaces de cambiar de forma o de crear ilusiones. Tal como dijo uno de los clientes habituales: "Nunca se sabe lo que se verá allí y, para muchos de nosotros, seguramente sea la única ocasión en que podremos ver a algunas de esas criaturas." Su presencia atrae a muchos amantes del riesgo, así como a muchos congéneres de las propias criaturas.

Esta taberna, limpia y en la que se hace gala de buenos modales (con una compañía tan variada, todo el mundo tiende a ser mucho más educado), ocupa un edificio de piedra de cuatro plantas que tiene aspecto sólido y posee grandes ventanas con arcos, canalones cincelados a modo de hermosas doncellas aladas y un tejado de pizarra muy inclinado.

¹ Ver Capítulo 2: Distrito del Castillo, localización 11

El interior de La Barba Brumosa es un luminoso revoltijo de reservados y sillones acogedores comprados en subastas de toda la ciudad. Todas las habitaciones se abren a un pozo central por el que varias escaleras giran y zigzaguean arriba y abajo, y camareros alados vuelan veloces entre la barra y las mesas llevando las bebidas de una en una.

Estos últimos son duendes a los que se contrata solamente durante un mes, ya que, transcurrido ese tiempo, suelen estar hartos de la ciudad y quieren revolotear hasta sus casas.

La comida en La Barba suele basarse en los colines y la salsa de queso. La manteca al ajo es famosa con justicia, aunque en el local también se elabora una maravillosa mermelada de grosella espinosa. La fruta se trae desde Cerro Alto, una hacienda al noreste de la ciudad. También hay disponible un buen salchichón y una rica sopa de mórkozh, cuyos ingredientes varían. Esta última es el típico mejunje que se tiene todo el día hirviendo a fuego lento y puede acompañar cualquier cosa. La comida suele resultar satisfactoria, si bien bastante sosa. La variada clientela no tiene mucho en común en cuanto a gustos en el aderezo.

En La Barba tienen una bodega más variada y mejor provista que en cualquier otro lugar de Aguas Profundas, a excepción del Palacio del Señor. Los muchos brebajes van desde las 3 pp por una jarra de rubia y 4 por la de zzar (las gangas) hasta las 12 pp por un vaso de casi cualquier vino o bebida exótica. Las botellas siempre cuestan seis veces el precio de un vaso. Las comidas están a 1 pp por comensal e incluyen todo lo que pueda consumirse en una sola noche de lo que haya incluido en el menú.

46: VILLA AGUNDAR



Mansión Noble

Mercenarios, forja de espadas, entrenamiento de guerreros

PNJs Importantes:

PNJs Importantes:

- Lord Relavarr Agundar (CN humano tezhryio **Noble**), un joven lampiño y malcriado, es el heredero de la casa.
- Anthaud Agundar (**Asesino** humano tezhryio NM), el hermano menor de Relavarr, es un hombre delgado y de pequeña estatura, con cabellos engros y ojos azules. Suele hablar poco y mantener una expresión impasible. Hombre vengativo pero paciente, suele hacer secuestrar a sus enemigos para que luego sean vendidos como esclavos. Conoce a algunos “comerciantes” en Scornubel. Anthaud es un soberbio actor que puede fingir convincentemente el miedo, la confusión, la inocencia y la ebriedad, pero siempre está alerta y mantiene una actitud calculadora. Tiende a evitar el combate personal, prefiriendo que otros luchen por él o llevando a sus enemigos hacia trampas que previamente ha preparado.
- Hamnaer Agundar (**Sacerdote** de Talos humano tezhryio NM), el hermano del actual patriarca es el mentor de Anthaud, y suele ayudarlo cuando este necesita ayuda para solucionar sus problemas.



47: VILLA AMCAZHRA



Mansión Noble

La casa Amcazhra tiene una historia larga y distinguida al servicio de Aguas profundas, y una amplia variedad de intereses comerciales. Se puede encontrar a integrantes de la casa Amcazhra como miembros activos de la Orden magnífica de Armeros, cerrajeros y buenos herreros y también de la Cofradía de vinateros, destiladores y cerveceros.

La casa Amcazhra puede trazar su linaje hasta Rorgar Amcazhra, un hábil espadero que construyó una gran granja de caballos en los alrededores de fuerte Rowan (ahora Ámfel) tras la primera Guerra del troll, percibiendo correctamente la necesidad de reabastecer las filas de la enormemente mermada caballería de Aguas profundas. La familia se fue haciendo más rica en los años siguientes, reinvertiendo sus beneficios en viñedos que plantaron en las laderas de las montañas de la Espada y alentando el crecimiento de media docena de aldeas que caían dentro de sus tierras. En el Año de la Cocatriz (1.248 CV), el señor Hargrym Amcazhra, aceptó la oferta de nobleza de Aguas profundas y mudó a su familia a la ciudad, y la casa Amcazhra ha continuado prosperando desde entonces.

En la actualidad es una de las tres familias nobles gobernantes de Amphail y la siguiente casa en línea para ostentar el cargo de Lorg Alguacil en Amphail en 1492 CV.



48: VILLA JÚNABAR



Mansión Noble

La familia Júnabar es conocida por dedicarse a la importación y el comercio de textiles y prendas de vestir.



49: VILLA CASERÍO



Mansión Noble

Los Caserío, una casa noble de origen kondazhano, siempre han tenido intereses en las caravanas comerciales y en las compañías mercenarias. Ennoblecidos en el 1.267 CV, su escudo heráldico revela la fuerte adoración que en la familia se siente hacia Tempus, el Dios de la Guerra.



50: VILLA LAZHKULE



Mansión Noble

Los Lazhkule entraron en la nobleza hace ya más de dos siglos, en 1248 CV, al igual que muchas otras familias nobles y siempre se han dedicado a la joyería, prospección y minería de gemas así como a su talla. Siempre han mantenido buenas relaciones con La Cofradía de Tallistas y la de Joyeros.



51: LA ESPADACHINA



Estatua Andante de Aguas Profundas

Esta estatua parece virtualmente idéntica al Caballero Honorable, excepto por sus formas femenina y yelmo abierto.

Fue derribada durante la Plaga de Conjuros tras haber causado un gran caos y destrucción. Los residentes del Distrito Norte de Aguas Profundas canalizaron gran parte de su frustración e ira desmantelando esta estatua, muchas partes de la cual pueden ser ahora encontradas por todo el Distrito Norte, bien incorporadas en edificios o como pedazos de escultura.

El talón de la Doncella de la Espada yace en mitad de una arboleda en el centro de la manzana del Distrito Norte limitada por la Calle Hassantyr, la Calle Tarsar, el Camino de Whaelgond, y la calle Ussilbran Street. El Centro de su mandíbula y boca han sido Reemplazados por una puerta, la cual lleva a la tienda conocida como Los Hallazgos de Thort. Undevvur Thort (N humano Mago) es un bregado ex-aventurero que se apoya sobre un bastón (del cual dicen muchos locales que es más que un bastón). Vive en la pequeña tienda, cuyos muchos niveles, escaleras y rellanos ocupan el interior ahuecado de la cabeza, la cual está atestada de raros objetos vendidos a Thort por aventureros y otros viajeros. Estos objetos portan pequeñas placas en la bella y fluida letra de Thort que los identifica (o al menos proporciona una suposición acerca de su posible origen y propósito o utilidad). Los nobles y mercaderes adinerados que desean decoración para fiestas temáticas a veces alquilan algunos de los productos de Thort como decoración, y muchos sabios, alquimistas y magos lo visitan con regularidad en busca de objetos potencialmente útiles.

52: VILLA KORMALLIS



Mansión Noble

Reclutamiento, entrenamiento de mercenarios, equipo para viajeros, antiguo interés en el comercio de esclavos. Tiene propiedades en Amphail

PNJs Importantes

- Lord Dresdark Kormallis (LN humano iluskano **Noble**), patriarca de la casa, hombre ancho y bajo, se está quedando calvo, y suele vestir con sedas. Lleva un monóculo y un enorme bigote encerado



53: LA RONDA DEL ACANTILADO



Taberna

En el pasado y hace ya más de un siglo se alzaba en este lugar una vieja posada llamada la Ronda del Acantilado. La posada quedó destruida en un incendio hace ya mucho tiempo. Las historias hablan de pasadizos secretos que descienden hasta bodegas llenas de contrabando y que comunican con otros sótanos navegables.

PARA EL DM

Esta posada era hace ya más de un siglo una tapadera para la cofradía de Xanathar. En lo que queda de los sótanos hay pasadizos secretos, aún expeditos, que conectan con las alcantarillas y con refugios bajo el Distrito Norte que aún hoy en día sigue usando la cofradía de Xanathar.

54: TORRE FINABISMO



Edificio Público

55: VILLA ADARBRENTO



Mansión Noble

La casa Adarbrento es uno de los principales clanes navales de Aguas profundas, con fuertes lazos con la Armada y la Cofradía de marinos expertos.



El señor Royus y su padre llegaron a Aguas profundas desde Cormyr en el Año de las tormentas (1.310 CV). La compañía naviera Adarbrento fue un éxito desde el principio, y la familia se unió a la nobleza en tan solo siete años.

La casa Adarbrento inició la armada del Horizonte, una liga de armadores nobles, y continúa desempeñando un papel clave en la dirección de la flota y la creación de los mapas que elaboran. Inicialmente, el clan Adarbrento logró una fortuna con el comercio con Nueva Aguas profundas, varios de los hermanos de Royus pusieron una tienda en el nuevo mundo. Gracias a la caprichosa mano de Beshaba, la Guerra del agua profunda y el asalto a Eternión dañaron a la flota de los Adarbrento mucho más que a sus socios, lo cual dejó a la casa en graves aprietos financieros.

PNJs Importantes:

- Lady Arilosa Adarbrento (LB humana tezhryia **Caballero** de Tyr) es la actual matriarca de la familia. Arilosa se hizo cargo del título familiar tras la muerte de su tío, Lord Rorgar, tras un truculento episodio de Nigromancia en la Ciudad de los Muertos. Lady Arilosa tiene fuertes vínculos con la Alianza de los Señores.
- Lord Rorgar Adarbrento (LB humano tezhryio **Noble**) es hermano del Patriarca de la Casa. Un hombre ajado y marchito de edad muy avanzada, sigue manteniendo un buen corazón. Presionado por su familia para que no se casara con una plebeya, a la que luego agentes de su casa asesinaron.

56: VILLA PHILUNDE



Mansión Noble

La Familia Philunde, originaria de Tezhyr y ennoblecida en el año de la Serpiente de Orm, 1.295 CV, ha mantenido una larga historia de afición por la caza y el coleccionismo de monstruos. Durante más de un siglo han capturado, criado y vendido monstruos como mascotas, animales guardianes y para luchas en la arena. Aquellos monstruos que no podían ser domados o usados en la arena eran dados muerte como parte de una cacería o se recolectaba de ellos todo aquello que pudiera ser valioso, como carne, piel y huesos. Los Phylund han patrocinado desde hace mucho tiempo partidas de caza y expediciones de aventureros para hacerse con nuevas bestias.



Estos negocios eran lucrativos y las cacerías eran tan rentables que los Philunde contruyeron una cabaña de caza en los confines del Bosque de Arhondo. La cabaña se convirtió en el centro de las actividades mercantiles de la familia durante mucho tiempo, hasta que la tragedia cayó sobre esta en el Año de la Espada, 1.365 CV.

Ese año Lord Urtos II y otros nueve miembros de una partida de caza resultaron muertos cuando fueron atacados por una manada de lobos. Días más tarde, su padre, Lord Urtos I, junto con otros seis trabajadores, murió cuando un oso lechuza se escapó de su jaula en los sótanos del Campo del Triunfo.

En realidad ambos accidentes fueron provocados deliberadamente por la segunda mujer de Lord Urto, Aridaye Philunde, la cual quería hacerse con el control de los negocios de la familia y coronar a su hijo, Lord Urto III, como heredero de los Philunde.

Pero en realidad Lord Urto II no había muerto en el ataque de lobos, pero había resultado afligido por la maldición de la licantrópica. Cuando volvió a Aguas profundas una dekhana después del funeral de su padre, reclamó para sí el título familiar.

A pesar de todo, y tras veredicto de los Señores, en 1.368 CV el título de los Philunde pasó a manos de Lord Urto III, ya que los Señores de Aguas profundas temían que la maldición licantrópica hubiera pasado a los hijos de Lord Urto III.

Al final, el secreto de Urto II fue revelado públicamente y las fortunas de la familia menguaron. La familia abandonó la cabaña de caza en los límites del Bosque de Arhondo e intentaron dejar atrás los terribles recuerdos de lo sucedido allí.

Hace unos 5 años, la cabaña, ahora muy dañada por los años de abandono, fue ocupada por un Mago Rojo de Zhay llamado Thegger Gryn y sus guardaespaldas gnolls, el cual se había dedicado a realizar experimentos nigrománticos en las criptas familiares de los Philunde bajo la cabaña.

57: LA INCANSABLE RUEDA GIRATORIA



Negocio

Curiosidades traídas por caravanas de todos los rincones de Faerûn.

58: VILLA MARGASTER



Mansión Noble

Los Margaster se han dedicado a los fletes desde hace mucho tiempo, aunque también tienen participación en negocios de caravanas hacia las marcas argénteas, manteniendo una pequeña presencia en Lunargétea, poseyendo una mansión y unos almacenes de mercancías.



La historia de la casa se remonta unos cinco siglos. Cuando uno de los antepasados de la familia, Brunyundar Margaster, un paladín afamado que luchó en la Segunda Guerra de los Trolls, se hizo con el control de una fortaleza sita en los límites del Estero de los Hombres Muertos. Esta fortaleza, conocida como el Alcazar del Espino, quedó bajo el control de la Orden de los Caballeros de Samular durante bastante tiempo hasta al fin quedar bajo el control del Clan enano de los Chimeneapétrea.

PNJs Importantes:

- El Patriarca de la Familia es Orn Margaster (LM humano iluskano **espía**), un avaricioso y ambicioso hombre de negocios, que se ha endeudado fuertemente con los Zhentarim.
- Su hija, Xamlyn Margaster (LM humana iluskana **mago**), es responsable los asuntos de la familia Margaster en Luna Argétea.
- Su hijo, Othovir (LN humano iluskano **Bardo**), ha renegado de la familia y se gana la vida como guarnicinoero en la Villa de Triboar.

- Su primo, Alaeros Margaster (LN humano iluskano **Veterano**), un hombre alto y fuerte de cabellos rojizos, es un agente de la Alianza de los Señores. Ha renunciado a su familia y prefiere recorrer solo los territorios del Norte.

59: VILLA BRAMACUERNOS “GRAN CASA BRAMACUERNOS”



Mansión Noble

En esta villa que el noble clan, famoso por sus peleas, celebraciones y modo de vida bravucón y desenfadado, tiene en la ciudad, las fiestas parecen sucederse interminablemente. Casi todo el mundo es bienvenido a tales celebraciones, aunque de todos es sabido que a los Bramacuernos les gusta romperle la cabeza a los vándalos y ladrones frustrados.



Semejantes reuniones pueden llegar a estar tan concurridas y resultar tan ruidosas como para recordar a un rebaño de bueyes en estampida, pero en ellas, los agundinos de mala racha siempre pueden conseguir comida y bebida, además de reunirse para resolver asuntos turbios (si bien esto es como susurrar secretos en una sala llena de oídos atentos).

La hospitalidad de que hacen gala los Bramacuernos ha hecho que la familia sea muy querida entre la ciudadanía de Aguas Profundas. Si lo que buscáis es ambiente, su hogar es como un fuerte abandonado que hubiera sido desvalijado, pero en él se podrá hallar diversión, como mínimo, dos noches por dekhana. A la familia tampoco le faltan voluntarios cuando anuncia que desea contratar mercenarios.

PNJs Importantes:

- Lord Zelraun Bramacuernos (N humano Tezhyrii **Archimago**) es el patriarca de la casa. Es también un miembro de alto rango de los Arpistas y gracias a las *pociones de longevidad* que ha ingerido parece mucho más joven de lo que es. Siempre va acompañado por su guardaespaldas, un **Guardián escudo** que controla gracias a un colgante.
- Lord Tylandar Bramacuernos (LN humano Tezhyrio **Noble**), es el hermano de Lord Zelraun, y desde este año 1492 CV ostenta el cargo de Lord Vigilante de Amphail.

60: VILLA ZUN



Mansión Noble

PNJs Importantes:

- Lord Lungard Zun, Patriarca
- Lord Weverell 'Wever' Zun, el hermano menor de Lord Lundgard, es bajo y robusto y. Aún así retiene un aire de elegancia, incluso cuando está borracho. Tiene preferencia por los hombres y suele buscar compañía en el Distrito del Muelle.



61: ALMACÉN DE LA CASA DE CRISTAL



62: LA CASA DE CRISTAL



Sede de la Cofradía de Sopladores, Vidrieros y Espejeros

Este edificio alberga la sede de la Cofradía de Sopladores, Vidrieros y Espejeros, donde se pueden comprar los espejos y bolas de cristal de mayor calidad, oscilando el precio desde 1 pp por un espejo redondo de mano para damas hasta las 600 po por una esfera perfecta de cristal del tamaño de un escudo pequeño.

63: EL MINOTAURO GALOPANTE



Posada

Esta posada, muy conocida entre los viajeros, ha empezado a descuidar su servicio, confiando en su nombre y buena situación para llenar sus habitaciones de vendedores y compradores del mercado (y suelen estar llenas). Resulta difícil encontrar alojamiento aquí, principalmente porque el posadero ha establecido el primer sistema de reservas con antelación de toda la ciudad. Son tantos los mercaderes que aprecian disponer de garantías para alojarse en Aguas Profundas y han acudido a El Minotauro, que el establecimiento ha tenido que extenderse hasta ocupar un almacén trasero y una tienda adyacente a la posada original. Las habitaciones más baratas son las del antiguo almacén, encima de las cuadras y debajo de las de la servidumbre.

Por dentro, el lugar es muy bullicioso. Los recaderos y "voceadores" (muchachos que llegan cada hora y, a cambio de unas piezas de cobre pagadas por el posadero, "vocean" las últimas noticias a todos los que estén en el salón) están yendo y viniendo continuamente, los mercaderes, henchidos de su propia importancia, cruzan en todas direcciones ("a la vez", como dijo irónicamente una de las camareras) y el murmullo de los negocios llena perpetuamente la planta baja. Esta última está compuesta por un vestíbulo, un salón y cuatro salas privadas de reunión que pueden alquilarse. El salón es una habitación abierta que utilizan tanto la mayoría de los clientes como aquellos que tienen que tratar de negocios.

Siempre que se hace sonar una campanilla tirando de su correspondiente cordón, los sirvientes atienden las habitaciones privadas entrando por túneles ocultos tras paneles de las paredes.

64: BELLAS PIELES DE MÉRADOS



Negocio

En esta tienda se venden pieles elegantes y de buena manufactura (mantos, camisas y gorras de invierno para todo el mundo, así como moda de todas las temporadas para damas de buen gusto, mucha clase y no menos dinero). Es muy coniente que tales prendas dispongan de bolsillos secretos, así como de pequeñas dagas ocultas. Las pieles pueden perfumarse por encargo, aunque esto no suele gustar a los nobles galanes (suele dejar un inconfundible rastro oloroso que indica con quién se ha estado).

Los rumores apuntan a la existencia de un guardián de la tienda. Una de las pieles es, en realidad, una bestia viviente (algunos hablan de un gran felino; otros, de una especie de artero manto peludo) que se alimenta de los que irrumpen en la tienda una vez ésta ha cerrado.

65: MAGNÍFICOS ZAPATOS Y BOTAS DE SALMESTA



Negocio

En este sitio, el calzado puede llegar a costar 10 veces más que en cualquier otra parte de la ciudad, pero cualquier reparación de un producto Salmesta valdrá siempre la mitad; además, muchas de las botas pueden comprarse con garantías de por vida o de recambio gratuito por cualquier motivo distinto del robo. Los zapatos de caballero, así como las botas y zapatillas de ambos sexos, se hacen a la medida para encajar en el pie del cliente.

Las tallas disponibles salen mucho más baratas que los trabajos de encargo, alcanzando solamente el doble del precio normal. Todo el calzado de la tienda posee una gran elegancia.

66. TIENDA DEL CATÁLOGO DE AURORA



Esta es la sucursal que la cadena de venta al por menor, famosa en todo Faerun, tiene en el Distrito Norte. La tienda, cercana a la Casa de la Curación, tiene la entrada por la Carretera Alta y está situada en un viejo edificio, estrecho pero impresionante, cuya parte superior ha sido transformada en lujosos alojamientos.

Su plantilla está compuesta por cuatro **guardias** que trabajan por parejas en cada turno, una dependienta muy hermosa (una **noble**) y un **mag**.

67: LA CASA DE LA CURACIÓN



Sede de la Cofradía de Boticarios y Galenos

La Casa de la Curación es la sede de la Cofradía de Boticarios y Galenos, y cumple una excelente labor como hospital de emergencia y tienda de medicinas y pociones. Se trata de un lugar de Aguas Profundas visitado por muchos enfermos sin esperanzas o los agentes de éstos.

68: PESCADERÍA ESTRELLAS FUGACES



Negocio

Esta pequeña tienda vende pescado fresco del Mar de las Estrellas Fugaces (y provenientes de esa región) y muchos pagan a la familia Firlack (los propietarios) precios desorbitados por sus pescados limpios que aparentemente acaban de ser pescados hace unas pocas horas. Muchos susurran acerca de *portales* mágicos que permiten a los Fyrlack viajar para reunirse con sus misteriosos suministradores.

69: TORRE DEL CLARO VERDE



Pensión

Esta posada de cinco pisos de altura es un lugar muy popular y limpio dentro del distrito Norte.

70: VILLA VARITAS



Mansión Noble

La casa Varitas es uno de los principales clanes de artesanos mágicos de Aguas profundas, con fuertes vínculos con la Orden Vigilante de magos y protectores y con la torre Vara negra. Hay miembros de la familia repartidos por todo Faerûn, aunque en la actualidad solo quedan dos miembros de la rama principal en Aguas Profundas.



La casa Varitas es una de las familias más antiguas de Aguas profundas, capaz de remontar sus antepasados hasta un Magíster de Mystra. El fundador del clan fue Eldrus Bastonsolar, un mago de otro mundo que llegó a Faern en el Año de la huida justa (395 CV), cambió su apellido por Varitas y mató al Magíster gobernante en el Año de los ojos altos (409 CV). Los miembros de la familia siempre han adoptado una aproximación conservadora a la magia que muchos lanzadores de conjuros arcanos encuentran increíblemente restrictiva. No obstante, la casa Varitas ha jugado un papel crítico en asegurar que Aguas profundas no caiga víctima de los excesos mágicos que consumieron a la antaño orgullosa ciudad de Ascalorno.

PNJs Importantes:

- Torlyn Varitas (LB humano tezhryio **Mago**) es el actual heredero de la casa, después de que sus padres murieran hace unos quince años y lo ejaran solo a cargo de la casa y de su hermana. Es un hombre recién entrado en la treintena con una barba castaña y siempre bien recortada que mantiene la afición de su familia por el estudio de la Magia. Es también un gran estudioso y posee una gran colección de libros dentro de la mansión familiar. Mantiene cierto grado de contacto con los Arpistas y con la Alianza de los Señores y es un buen amigo de Renaer Nuncascua.
- Nharaen Varitas (LB humana tezhryia **Noble**) es la hermana pequeña de Torlyn, y en apariencia es el epítome de una noble alocada a la que solo gustan las fiestas y el mantenerse a la última moda. En realidad tiene una mente avispada y se mantiene informada de todo lo que sucede dentro de los círculos de la clase alta de la ciudad.

71: VILLA JÓZHEMER



Mansión Noble

La Casa Johemer obtuvo sus fortunas a través del comercio, y es propietario de una gran flota de caravanas y carretas.

La familia recibió su título nobiliario en el Año de la Cocatriz, 1.248 CV.

La casa fue testigo hace más de un siglo (en el 1.367 CV) de un triste evento, cuando, bajo la influencia de una magia maligna, Chynna Jozhmer, la hija más joven del por entonces patriarca de la familia Malas Jozhmer, fue transformada en un troll, matando de forma accidental a sus dos hermanos mayores, Hathin y Robin. Su aflicción fue sanada poco después gracias a la intervención de Lord Maskar Varitas, el por entonces patriarca de la familia Varitas.



72: RESIDENCIA THANN



Domicilio

Esta casa en la calle Suldown es la residencia de Corylus Than (NM humano iluskano **Noble**) es uno de los vinateros más señalados de Aguas Profundas, y sin que los sepa mucha gente es uno de los Señores Enmascarados de la ciudad. Corylus, al contrario que el resto de su familia es racista y carece de los valores morales típicos en la familia Than. Siempre va escoltado por ocho **Guardias** de la Milicia de la Ciudad y es reservado ante cualquiera que sospeche que busca ganarse su favor.



73: TORRE DE YARGHORN



Domicilio

En este edificio rematado con una torre en un esquina vive un sabio reconocido como el mayor experto en Dragones en Aguas Profundas.

Chazlauth Yarghorn (CN humano Iluskano **mago**) tiene como compañero a una **cría de dragón plateado** llamado Irizzorl que mantiene oculto en su torre, junto con varios gatos a los que el dragón gusta de aterrorizar. El tumulto en la torre es constante durante la visita del grupo.

Yarghorn es un verdadero estudioso acerca de los dragones en el Norte y puede reconocer y contar historias sobre la mayor parte de las Serpes famosas en los territorios del Norte y las Tierras Corazón Occidentales.

74: VILLA ILVASTARR



Mansión Noble

Los Ilvastarr deben gran parte de su riqueza y éxito a sus gestas y habilidades como cazadores de monstruos.

En el interior de sus posesiones, frescos en las paredes ofrecen una casi ilimitada colección de imágenes de sus miembros sometiendo y domando a bestias fantásticas como quimeras, mantócoras, serpientes gigantes e incluso dragones. Además, la familia posee intereses culinarios especializados en carnes de "sabor exótico".

Además de la mansión familiar, los Ilvastarr poseen en secreto una bóveda secreta bajo un almacén sin elementos llamativos en el distrito del Puerto. En ella se encuentran los registros históricos de la familia, los restos de sus antepasados así como unas reliquias familiares, incluyendo el *Baluarto de Ilvastarr*, un *Escudo Pesado +1*, que porta el emblema de la familia y que fue enarbolado por Lord Haran Ilvastarr de la Milicia de la ciudad, cuando este retiró a sus tropas de la calle durante las guerras de los Gremios, permitiendo que los miembros de una familia aliada exterminaran completamente a la familia Zoar.

La familia Ilvastarr se haya también profundamente enemistada con los Belabranta desde la Batalla de las Espadas Ensangrentadas durante la Segunda Guerra de los Trolls. Durante la derrota de la Horda de la Mano Negra, miembros de la familia Ilvastarr saquearon el cadáver de Lord Palinor Belabrante y robaron el *equipo de Monta de Belabranta*, el cual sigue, hoy en día, guardado dentro de la bóveda, protegido por un **golem de piedra**, un par de **gárgolas** y un **espectador** llamado Q'inax.



75: EL LEÓN BURLÓN



Taberna

Este lugar, escondido dentro de una manzana de casas y comercios justo al norte de la gran curva que hay en la Calle de la Serpiente Dorada, está adornado con trofeos de batalla de todo Faerun (que podrían ser falsos) y es una de las tabernas más escandalosas de todo el Distrito Norte. Según una vieja broma, la tienda el Escudo Quebrado envía aquí todos los escudos que ya no tienen arreglo para que los cuelguen en las paredes.

La música suena muy alta y los bailarines, tanto hombres como mujeres, vestidos con armaduras de imitación, tan elegantes como descarados, se balancean y hacen piruetas entre las mesas.

Por todas las paredes hay colgadas armas auténticas, si bien bastante viejas, con las que los guardaespaldas se encargan de sofocar rápidamente cualquier disputa. Según me dijo alguien, su método de agarrar a un cliente por el labio superior resulta completamente eficaz para arrastrarlo hasta la salida.

La comida consiste, exclusivamente, en fuentes de cebollas y anguilas fritas. La gente viene aquí a beber y lo hacen copiosamente, al precio de 3 pe la jarra de zzar, y de ahí para arriba (casi todos los vinos están a 2 pp el vaso).

PARA EL DM

Justo al oeste del barril de lluvia que descansa en el lado Norte de la taberna se halla una piedra marcada con el glifo de mago de Maldiglas. Esta piedra contiene un *portal* secreto hasta el Refugio de Maldiglas.

76: VILLA GOSTE



Mansión Noble

La casa Goste se escindió de la Casa Ruldegoste en 1197 CV debido a profundos desacuerdos respecto a ética y religión. Los Ruldegoste, banqueros e inversores en caravanas (y mercenarios, principalmente escoltas de caravanas y cazarecompensas) que veneraban a Waukin y Tempus, expulsaron a dos jóvenes hijos y a una hija de la familia que habían comenzado a adorar a Maskhara e invertido sus riquezas en ayudar a los Ladrones Sombra. Los Ruldegoste exiliados acabaron convirtiéndose en la Casa Goste, y se les relaciono con el saqueo de tumbas, timos a las cofradías, secuestros (incluyendo a algunos miembros de la Casa Gundviento) y con su relación con algunos yuan-ti.

El nivel de la Chimenea², llamado así por la Compañía de aventureros locos, se encuentra bajo el extremo meridional del barrio Norte, justo al norte de la ciudad de los Muertos. Construido por un antiguo miembro de la familia Goste, el nivel de la Chimenea sirvió en el pasado como el origen de la fortuna de la familia y como lugar para guardar sus ganancias ilícitas. Aunque el complejo es mencionado en diarios privados que aún conserva la familia Goste, los miembros actuales del clan todavía no han descubierto cómo alcanzar el complejo, y ni siquiera están seguros de si existe.



La entrada principal al Nivel de la Chimenea se encuentra en una escalera secreta en el sótano de la villa Goste, desconocida para todos menos para **Artor Morlin** (ver Apéndice B). La parte de la puerta que da al subterráneo está custodiada por un rostro gigante ilusorio de Kbelben “Bastón Negro” Arunsun, creado por un conjuro de ilusión, que ruge “¡Regresad, quienquiera que seáis! Penetrar en esta zona está prohibido!”

77: VILLA FORTEYELMO



Mansión Noble

Los Forteyelmo han mantenido siempre relación con los fletes navales y las atarazanas, y también mantenían rutas comerciales y posesiones en Nueva Aguas profundas en Maztica.

La familia recibió su título nobiliario en el Año de las Olas Vagabundas, 1292 CV. En el Año 1.357 CV, Lady Durndatha Greatgaunt de Cormyr se casó con Lord Harmantle Forteyelmo. Sin embargo, en 1.358 CV, fue asesinada por un agente de los Zhentarim, enviado para asesinarla. Lady Forteyelmo se las había arreglado para frustrar una conspiración para envenenar varias bodegas de vino a lo largo y ancho de la ciudad, pero al final murió durante un ataque.

Durante la década de 1.370, la Casa Foreyelmo formó parte de una expedición esponsorizada hacia Maztica, estableciendo una conexión con Aguas Profundas y creando el asentamiento de Nueva Aguas Profundas.



78: VILLA JASTÍM



Mansión Noble

Esta mansión es también propiedad de los Jastím.

79: HOSPICIO DE SAN LAUPSENN



Templo de Ilmater

En la Ciudad de los Esplendores, la adoración a la Tríada (Tyr, Torm e Ilmater) se ha visto desde hace mucho tiempo dominada por los Salones de la Justicia (Localización 12 en el Distrito del Castillo), el templo de Tyr en Aguas Profundas. Tras el Tiempo de los Trastornos, un gran número de los habitantes de la ciudad se vieron afligidos por plagas demoníacas. Aunque muchos se recuperaron gracias a los cuidados de los clérigos, para algunos, los efectos de la afección continuaron, resistentes a los efectos sanadores de las plegarias curativas.

Ya que pocos Agundinos querían tener contacto con los aquejados por las aflicciones demoníacas, por miedo a infectarse otra vez de la plaga, los seguidores del Dios que Lloro decidieron crear un lugar para los afectados.

Los Ilmatari erigieron el Hospicio de San Lausenn, llamado así por el sacerdote que cuidaba a aquellos afligidos de manera similar tras el final de la Guerra de las ágrimas, y han continuado hasta el día de hoy ofreciendo sus servicios.

El hospicio está financiado por la caridad así como por donaciones privadas (parte de las cuales provienen de los cofres personales de los Señores) así como de los diezmos de la Iglesia de Tyr.

² Aparece mas Información sobre el Nivel de la Chimenea en Waterdeep: Dungeon of the Mad Mage

80: ESTANCO DOWYNBARBA



Negocio

Una pequeña tienda en la que cuando uno entra le invaden los olores a hierba de fumar, tabaco y rapé. Sus propietarios, la familia de medianos Dowynbarba, una familia proveniente de Kro Dowynbarba, un aventurero mediano emigrado desde Luiren, se gana un buen dinero proporcionando un servicio a medida, fabricando pipas de madera con símbolos tallados a mano así como escudos heráldicos.

81: ARPAS DE MILOMYR



Negocio

Este negocio está especializado en instrumentos de cuerda, sobre todo arpas. Fundado hace un siglo por la Arpista Jahndess Millomyr, sigue siendo un punto de contacto para los Arpistas de Aguas Profundas.

PARA EL DM

Aunque ya no se utiliza y probablemente esté inutilizado, en el segundo piso hay una habitación secreta que contiene un *círculo de teleportación* que conduce al Refugio de los Arpistas bajo el Monte Aguas Profundas.

82: RESIDENCIA DE LOS ILZIMMER



Vivienda privada

Esta mansión es también propiedad de los Ilzimmer.

83: BUENOS BOLLOS DE JRIAT



Negocio

Esta tienda es un lugar bullicioso frente al que los lugareños suelen colocarse en fila en cuanto el olor les dice que una nueva hornada de lo que sea está lista para ser comida.

El establecimiento de Jriat no sólo es conocido por sus dulces, también por sus productos salados, principalmente las porciones de empanada y los panes-vitualla. En cuanto a dulces, están especialmente sabrosas las tartaletas azucaradas de almendra y manzana, que cuestan 1 pe. Las porciones de empanada de cerdo, ternera o carne variada al cun y cuestan 2 pe y las de pescado variado, solamente 1.

Los panes-vitualla, originales de Jriat, son unos panes con forma de huevo, tan grandes como dos manos humanas y rellenos de una mezcla de verduras sofritas y carne con una salsa picante de champiñón, capaces de hacer que los mercaderes de visita estén dispuestos a cruzar la ciudad para probarlos.

Todos estos productos están hechos de modo que se puedan comer por la calle mientras se va caminando, por eso Jriat también vende preciosas toallas de tela que pueden colgarse al cinto. ¡La comida de Jriat es un placer sencillo del que nadie debería privarse!

CALLEJONES

Las veredas del Distrito Norte son, con mucho, las más seguras de cualquier distrito de Aguas Profundas. Se sabe que las noches que hay buena luz de luna los niños pueden jugar en ellas sin peligro, aunque no se les preste atención. Los guías portadores de lámparas tienden a ser hombres o jóvenes solitarios y, en algunas ocasiones, incluso doncellas; además, las callejuelas tienen más fama de lugar en que los borrachos pueden dormir la mona tranquilamente, que de sitios peligrosos que sería mejor evitar.

CALLEJÓN DEL PERRO NEGRO



Esta corta callejuela zigzaguea por el interior de una manzana que hay justo al sur de la Torre Guardalejana y comunica con el Callejón de la Vigilancia.

Debe su nombre al fantasma silencioso de un perro negro que, muchas noches, puede verse caminando a ritmo constante por este lugar. El sabueso lleva puesto un collar con púas, que podría ser de caza o de guerra, es tan alto como una cabra y tiene unos brillantes ojos rojos.

Nunca mira a nadie directamente, limitándose a atravesar tanto a personas como a objetos.

CALLEJÓN ATRAPALADRÓN



Esta callejuela, corta y estrecha, avanza hacia el norte desde la Calle de la Serpiente Dorada, a lo largo de la pared oriental de la villa propiedad de la familia noble de los Forteyelmo.

Debe su nombre al hecho de haber sido el lugar en que cayó el infame ladrón IBúryk Málogh que murió en este lugar, hace muchos inviernos, víctima de una lluvia de flechas envenenadas. Esto sucedió después de que el ladrón matara en una pelea de taberna a las cabezas de dos familias nobles y se burlase de sus parientes al revelar que pertenecía a la desaparecida Cofradía de Ladrones, habiéndole sido ordenado que causara la desgracia de ambos clanes.

Logró escapar a las cloacas y sótanos de la ciudad, que conocía mejor que nadie, pero la citada Cofradía pensó que había enloquecido y que pondría en peligro a los demás integrantes, así que envió a varios agentes a la ciudad para que lo mataran. Los enviados de la Cofradía le cogieron en este callejón; algunos juran haber llegado a oír el susurro espectral y burbujeante de sus últimas palabras, maldiciendo a todos los que le traicionaron y quejándose de lo mucho que quemaba el veneno.

Hay rumores continuos según los cuales el ladrón realizó un detallado mapa de los sótanos y cloacas en el que aparecían trampas, barreras y cerraduras.

Si éste existe realmente, jamás ha llegado a salir a la luz.

El callejón también es digno de mención debido al hecho de que, en cierta ocasión, ¡fue destruido desde abajo por un dragón! En la ciudad hay una antigua leyenda que cuenta que más de una docena de crías de dragón, pertenecientes a un importador de huevos de esta especie, salieron demasiado pronto del cascarón y lograron quedar libres al alcanzar las cloacas.

Aquí, se alimentaron de ratas, ladrones y otros merodeadores, creciendo lentamente tanto en tamaño como en poderes.

Lo más probable es que el relato se haya ido exagerando con el tiempo, pero el hecho es que, hace unos 170 inviernos, un dragón rompió un sótano, celda o cloaca de la parte más ancha de este callejón y salió volando de la ciudad en dirección a las cercanas montañas del norte. El origen de la criatura se ha olvidado, si es que aún se conocía en el momento de su aparición.

CALLEJÓN MUCHOSGATOS



Este callejón cruza dos manzanas de la ciudad y serpentea por el interior de una tercera, entre la Calle Yalzhun y la Vía del Comerciante, yendo paralelo a ellas durante casi todo su recorrido.

Pasa justo al sur de la villa de la familia noble de los Adarbrento y no destaca solamente por la gran cantidad de gatos que lo pueblan (a los que debe su nombre) y que se alimentan de los desperdicios de las carnicerías que hay en él, sino también por la buena cantidad de cabezas de piedra cincelada que adornan los edificios a lo largo de todo su recorrido.

Las cabezas son de ambos sexos, de varias razas y tienen un aspecto muy real (razón por la que la gente imaginativa defiende que son cabezas petrificadas y seccionadas de criaturas que en su día estuvieron vivas). Sea cual sea su origen, en la ciudad están convencidos de que las cabezas hablan de vez en cuando y profieren mensajes enigmáticos.

CALLEJÓN CANTARO ROTO



Esta corta callejuela gira hacia el sur desde el Callejón del Marino Apuñalado para volver a encontrarse con éste rodeando la villa de la familia noble de los Margáster. Debe su nombre a un acontecimiento, sucedido hace muchos veranos, cuyo protagonista fue un mago: Fantamos del Manto Púrpura, que llegó a ser muy poderoso en su manejo del Arte y se convirtió en toda una leyenda en el Norte. Este mago estaba aprendiendo a volar por medio de la magia y se abalanzó salvajemente contra un carro cargado de cántaros que se disponía a hacer una entrega en una tienda del lugar.

CALLEJÓN DEL MARINERO APUÑALADO



Esta callejuela comunica la Calle Vhezor con el Camino Whelgond. En su parte central hay un conjunto magnífico de árboles sombraltos, muy altos (unos 90') y ancianos, que dan sombra a las calles de alrededor y permiten que los pájaros puedan anidar. También comunica con el Callejón Cantarañicos y está unida al norte con la Calle de la Manticora a través de la callejuela conocida como Tajo de Saltágar.

Tanto el Tajo como el Marino Apuñalado recibieron sus nombres después de una sangrienta lucha callejera, acontecida hace años, en la que varios ciudadanos combatieron con seguidores del Culto del Oso Danzante y, bien acabaron con la secta, bien la obligaron a huir bajo tierra. En nuestros días, el callejón es una vía de reparto concurrida pero segura. En los días calurosos y soleados, su sombra ayuda a que sea uno de los lugares favoritos para pasear.

CALLEJÓN CRÁNEO DE TROL



Esta callejuela, estrecha y poco conocida, serpentea por el interior de una manzana situada justo al norte del extremo oriental de la Calle Délzorin, a la que también es paralela. Este callejón sin salida es uno de los lugares favoritos que frecuentan las pandillas de jugadores: jóvenes adinerados y aburridos que malgastan su dinero en apuestas y juegos de azar.

Durante el día, la callejuela es segura y suele estar llena de carros de basura y mercancías que han de entregarse en los negocios con salida trasera a este lugar.

Durante la noche, es un lugar frecuentado por muchachos agresivos de ambos sexos (que suelen tirar piedras a las patrullas de la vigilancia de la ciudad).

CALLEJÓN DE LA VIGILANCIA



Esta calleja, un corto camino que avanza hacia el sur desde la Torre Guardalejana antes de girar para llegar de nuevo a su principio, sirve a las patrullas de la vigilancia de la ciudad tanto de lugar de reunión como de vía rápida hacia el sur (de ahí su nombre). Es tan segura como un callejón puede llegar a ser, salvo por una cosa curiosa a la que aún no se ha encontrado explicación: de vez en cuando se encuentra en él un pie humano descalzo, seccionado y manchado de sangre.



CAPÍTULO 5: LA CIUDAD DE LOS MUERTOS



PODRÍA ESCRIBIRSE UN LIBRO ACERCA DE la Ciudad de los Muertos. Es un lugar tan fascinante, lleno de tanta historia y tantas historias... Sin embargo, habría pocos compradores para la Guía de Volo de la Ciudad de los Muertos, dado que solo sería de interés principalmente para los Agúndinos, y el tema del libro es algo acerca de lo que sus conocimientos ya son muy amplios.

La Ciudad de los Muertos no es un cementerio corriente. Es un gran parque de colinas ocupadas por prados, lechos de flores arreglados, bosquecillos y matorrales cuidadosamente plantados. Bellas esculturas, una sorprendente arquitectura y caminos de grava que serpentean de forma intrigante alrededor de todo esto. Hace mucho tiempo, los Agúndinos abandonaron la práctica de enterrar a sus muertos en el suelo, sinó que los enterraban en mausoleos. Durante siglos los mausoleos principales en este lugar han estado todos conectados a un espacio extradimensional donde los muertos son llevados llorados y enterrados.

Aquellos que se lo pueden permitir recuerdan a los muertos con esculturas, haciendo de la Ciudad de los Muertos un museo al aire libre que dispone de las estatuas más sorprendentes, aterradoras, melancólicas y directamente terribles jamás esculpidas en mármol o bronce.

Los nobles y mercaderes potentados han competidos por erigir los mayores mausoleos para sus muertos lo que ha llevado a una amplia variedad de estilos y conceptos credos por artistas en la cúspide de su nivel artístico.

Una de las atracciones más impresionantes del cementerio es el mMonumento a los Guerreros. Esta intrincada escultura de sesenta pies muestra a ún círculo de hombres y mujeres golpeando hacia abajo contra trolls, orcos, hobgoblins, osgos y bárbaros, todos los cuales caen hacia atrás y alrededor de los guerreros. Por encima de todos ellos, un grifo en vuelo atraviesa con su lanza a un caballero esqueleto cuya coraza porta el símbolo de Myrkul, dios de los Muertos. Pero esta estatua es también una fuente, y de las heridas de los guerreros mana el agua!!! No os la imaginéis e id a verla como lo hacen los Agúndinos: empaquetad algo de comida, haced un picnic y luego dar un pase a través de la belleza que encierra este lugar.

DISTRITO COMERCIAL

CIUDAD DE LOS MUERTOS

El Caballero Honorable



LUGARES DE INTERÉS

1: EL FINAL DEL CAMINO



Tumba

Esta pequeña tumba es el lugar de descanso final para los viajeros que murieron mientras estaban en la ciudad. Cualquier posesión sin reclamar es enterrada con el cuerpo (menos cualquier deuda que tuviese, incluido el coste del funeral). Esta tumba siempre ha sido un objetivo frecuente para los ladrones, habitualmente siguiendo rumores de aventureros ricos que han sido enterrados con importante magia y oro.

2: LA CASA DE LOS DESAMPARADOS



Tumba

Este es un enorme mausoleo con una hilera de escalones bajos que ascienden hacia sus altas puertas de metal. El portal de Anacáster (un arco opaco lleno de energía al final de un recibidor vacío y resonante) conduce a un laberinto aparentemente interminable de cavernas subterráneas. La ciudad paga a la Cofradía de veleros y lampareros para que mantengan iluminadas esas cuevas. Allí yacen todos los muertos de Aguas Profundas que no se merecían o no tenían un lugar en ninguna otra tumba. Si se conocen sus nombres, estos siempre son grabados en la roca sobre el agujero donde se entierran sus cenizas.

3: LA ESTATUA DE ANGHAIRON



Punto de Interés

Esta alta escultura de mármol es una representación increíblemente fiel del mago, con barba y túnica, con la apariencia que tenía a los 70 años (su momento de mayor esplendor). Anghairon se alza sobre unos escalones concéntricos, mirando al oeste y con sus manos extendidas para abarcar la ciudad de Aguas profundas que le rodea, y con una sonrisa en el rostro.

Durante la noche los escalones están iluminados por filas de antorchas, y durante el día son uno de los puntos de encuentro favoritos.

PARA EL DM

La losa que se halla bajo el tacón derecho de la estatua de Anghairon alberga uno de los *portales* que conducen hacia el Refugio de Maldiglas. Al igual que el resto de portales, estas piedras se activan mediante el contacto y decir en voz alta el nombre del Magister que las creó: *Maldiglas*. Parecen ser piedras normales, incluso cuando se usa magia como conjuros de *detectar magia*, a no ser que el que lo use se halle a menos de 3 pies de distancia de ellas.

4. EL DESCANSO DE LOS MERCADERES



Tumba

También conocido como el "Ataúd de las monedas": este lugar de reposo está reservado a los que pagaron por adelantado para tener el honor de ser enterrados aquí. La tumba contiene uno de los portales de Anacáster, que conduce a una región ligeramente boscosa con losas de roca incrustadas en el suelo que señalan los lugares de los enterramientos.

5. EL MONUMENTO A LOS COMBATIENTES



Punto de Interés

Esta impresionante escultura de piedra de 60' de alto muestra a un círculo de tres hombres y dos mujeres derribando a trolls, trasgoides, orcos y bárbaros, todos los cuales están cayendo hacia atrás (hacia el exterior) en torno a ellos. Tras la Era de los trastornos, la estatua fue renovada y alterada mágicamente para añadir a un jinete de grifo volando sobre los demás combatientes y alanceando a un siervo de Myrkul.

6. EL DESCANSO DE LOS SEÑORES



Tumba

Esta pequeña tumba de mármol negro es el lugar de reposo final de aquellos Señores que desearon ser enterrados con pompa y ceremoniá. En tres de sus lados cuenta con estatuas de los Señores públicos (Anghairon [norte], Beron [este] y Lhestyn [sur]). No hay ninguna estatua en el muro oeste, sino que allí se encuentra un *portal* aparentemente hecho del mismo material brumoso que los yelmos de los Señores, que impide que nadie vea o entre dentro de la tumba.

7. EL SALÓN DE LOS SABIOS



Tumba

Esta es una tumba especial para sabios, un mausoleo pequeño y polvoriento con sólo unos 80 sabios enterrados en su interior. Lo que la hace interesante para algunos cazadores de tesoros ilícitos es el rumor de que muchos de los tomos y libros más raros de esos estudiosos fueron sepultados con sus restos incinerados (un falso rumor manido por Léral y otros para sacar a la luz a los comerciantes de conocimiento prohibido).

8. EL SALÓN DE LOS HÉROES



Tumba

Esta es la tumba oficial de los combatientes de Aguas profundas, para guerreros y todos aquellos que cayeron en batalla. Sus muros de mármol azul encierran una sala de trofeos con muchos recuerdos de los caídos, incluida la empuñadura de la espada de Ráuror (la hoja se transformó hace tiempo en el esqueleto de un áspid). En el extremo final de la sala hay uno de los portales de Anacáster, que conduce a los agradables prados ondulados de un plano "vacío" cubierto de hierba donde los guerreros son enterrados fila tras fila.

9. EL DESCANSO DE LOS MARINEROS



Tumba

Decorada con tallas de coral y construida con bloques de mármol verde, el Descanso de los Marineros es la tumba destinada para todos aquellos ahogados en el mar, y para todos los capitanes de barco, sin importar como hubiera muerto.

Anacaster construyó en esta tumba un portal especial que lleva a un plano con un espacio infinito para enterramientos alrededor de las orillas de un tranquilo y plácido lago.

PARA EL DM

En el lado oeste del edificio, bajo un canalón que recoge agua del tejado se hallan unas losas desgastadas que albergan uno de los *portales* que conducen hacia el Refugio de Maldiglas. Al igual que el resto de portales, estas piedras se activan mediante el contacto y decir en voz alta el nombre del Magister que las creó: *Maldiglas*.

Parecen ser piedras normales, incluso cuando se usa magia como conjuros de *detectar magia*, a no ser que el que lo use se halle a menos de 3 pies de distancia de ellas.

10. MAUSOLEO DE LOS PLENOINVIERNO



Tumba

El Mausoleo Plenoinvierno es la tumba de la desaparecida familia plenoinvierno, y lleva mucho tiempo descuidada.. También contiene la principal entrada al subterráneo de la Cripta. Esta tumba se halla al norte del gigantesco cementerio amurallado La Casa Plenoinvierno, una casa noble Agündina que se extinguió durante las guerras de los gremios (1259-1260 CV) construyó el Mausoleo Plenoinvierno en la cúspide de las fortunas de la familia, en el *Año del Cormorán Dorado* (1129 CV).

Sin que la familia lo supiera el lugar seleccionado para el mausoleo había sido escogido por un prospector que había sido dominado mentalmente por Artor Morlin, el Señor Vampiro de Aguas Profundas.



EXTERIOR

El Mausoleo Penoivierno se halla a la sombra del muro norte del cementerio, justo al lado de uno de los caminos principales. Los muros del mausoleo están agrietados y manchados con líquenes, y la vegetación cubre gran parte de la estructura. Bajo la capa de hiedras, los muros externos del mausoleo están tallados con paisajes norteños cubiertos de nieve. En el extremo sur del mausoleo, dos grandes puertas reforzadas con hierro se levantan, ligeramente abiertas.

Las puertas conducen a la antecámara del mausoleo (área 1). Las cerraduras que una vez sellaron el mausoleo ya no funcionan y requieren de una tirada de habilidad de Destreza CD 15 para ser reemplazadas. A no ser que se cierren de alguna forma, las puertas se moverán, quedando ligeramente abiertas.

Una tirada de habilidad de Inteligencia (Religión) CD 10 revelará que las tallas de la bóveda están entremezcladas con iconos religiosos de la Fe de Auril. Una tirada de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 indicará que el mausoleo recibe visitas irregulares (pero no infrecuentes) por varias criaturas humanoides.

1. ANTECÁMARA

Esta otrora gran cámara ocupa el tercio sur del mausoleo. La sala está innaturalmente fría, una delgada capa de escarcha y hielo cubre el suelo y las paredes, y pequeñas estalagmitas cuelgan del techo. Desde debajo del hielo, desvahlidos frescos dan una muestra de las glorias pasadas de los constructores del mausoleo, y una serie de pedestales que llegan a la altura de la cintura se levantan a metro y medio de los límites de la sala. Estos podrían haber mostrado reliquias familias, pero frustrados saqueadores de tumbas en busca de cavidades ocultan han destruido casi todos ellos.

En el centro de la sala se halla el escudo de armas de la familia que una vez construyó este lugar: una montaña cubierta de nieve, con un gran y estilizado copo de nieve arriba y a la izquierda del pico nevado.

Una estrecha puerta enfrente de la entrada principal lleva hacia las profundidades del mausoleo.

Aunque esta cámara es usada ocasionalmente para reuniones discretas, la mayor parte de las criaturas que se dirigen al subterráneo de la cripta la atraviesan rápidamente en su camino hacia las profundidades.

En el momento de su construcción, el mausoleo de los Plenoinvierno disponía de conjuros de custodia tan potentes como los del resto de tumbas dentro de la Ciudad de los Muertos. Sin embargo, con el paso de los siglos, sus custodias se han debilitado y no han sido renovadas. Los restos de una antigua trampa todavía afectan esta habitación, manteniendo la temperatura en 0°C. Los efectos del clima frío aparecen en la *Guia del Dungeon Master*.

Una tirada de Inteligencia (Historia) CD 20 revela que el mausoleo y el escudo de armas pertenecían a la ahora extinta casa de los Plenoinvierno.

CONTENIDO DE LAS CRIPTAS

Los nichos mortuorios de estas criptas hace ya mucho tiempo que fueron registrados y saqueados pero todavía es posible encontrar algunos objetos en su interior.

Consulta la siguiente tabla para generar de forma fácil y rápida los contenidos de cualquiera de los nichos mortuorios presentes en el mausoleo.



d100 Contenidos

1-45	Nicho saqueado y vacío
46-65	Nicho sin usar y vacío.
66-70	Nicho sin saquear. Contiene un esqueleto, unos ropajes podridos y joyería por valor de 10 po
71-85	Nicho saqueado o vacío pero que ahora contiene un mensaje críptico escrito en un rollo de pergamino muy deteriorado
86-90	Nicho saqueado o vacío pero que ahora contiene un mensaje críptico escrito en un rollo de pergamino reciente
91-98	Nicho saqueado o vacío pero que ahora contiene un objeto robado por valor de 10d10 po.
99-00	Nicho saqueado o vacío pero que ahora contiene un cadáver reciente (no se trata de un Noble Pleno invierno)

2. CRIPTAS DE LOS PLENOINVIERNO

Dos estrechos pasadizos conducen hacia la oscuridad, sus muros cubiertos con filas de nichos mortuorios. En el pasado cada nicho mortuario estaba sellada con una losa de piedra grabada con el nombre de su ocupante y el año de su muerte, pero la mayor parte de esas losas han sido destruidas desde entonces. El suelo está cubierto de huesos y trozos de piedra, lo que sugiere que saqueadores de tumbas hace ya mucho que despojaron el lugar de cualquier objeto de interés.

En el pasado la mayor parte de estas criptas están ocupadas por los restos del Clan Pleno invierno. Muchas de ellas han sido saqueadas, y las que quedan incólumnas no es probable que contengan más que unas piezas de bisutería además de los huesos de su antiguo ocupante.

3. SALÓN DEL PATRIARCA

Esta gran sala rectangular está dominada por un gran sepulcro de piedra sobre el que descansa un gigantesco sarcófago. La tapa del sarcófago está tallada para parecerse a una forma humana, equipada con armadura completa y escudo, la cabeza situada en el lado derecho de la sala, y sosteniendo un mandoble sobre su pecho. La figura está cubierta por un espeso manto de nieve, desdibujando sus rasgos. En el lado sur varias filas de nichos mortuorios se abren en los muros.

Los nichos mortuorios son iguales a los encontrados en el área 2.

Trampilla: La tapa del sarcófago se desliza fácilmente hacia la izquierda sobre unos railes tallados en la piedra, parándose cuando el sarcófago está abierto en dos tercios. El sarcófago contiene los restos desmoronados de un patriarca de los Pleno invierno ya olvidado. Los daños presentes en el esqueleto sugieren que más de un frustrado saqueador de tumbas ha pagado su frustración sobre los restos.

Si el sarcófago se mantiene abierto exactamente 3 pulgadas abierto libera un tope que impide que el sarcófago gire. Entonces se puede empujar la parte de la cabeza del sarcófago de tal forma que este rotará acabando la cabeza de este apuntando hacia el Norte, no hacia el Este. Si se hace girar, esto revelará unas estrechas escaleras de piedra que llevan hacia abajo y hacia el oeste hasta el Subterráneo de la Cripta.

Una tirada de Inteligencia (Investigación) CD 15 o de Sabiduría (Percepción) CD 15 revelará pequeñas marcas de rozaduras en el suelo que sugieren que el sarcófago se puede hacer girar.

4 - 5. SALONES DE LOS CAÍDOS

Estas dos salas laterales más pequeñas son virtualmente idénticas en descripción y contenidos que el área 3, excepto por la escalera oculta que conduce hacia el Subterráneo de la Cripta

11. TORRE VIGILACAMINO



Construcción Pública

12. TORRE DE LA MILICIA



Construcción Pública

13. TORRE DE LA ALMENARA



Construcción Pública

14. BÓVEDA SULTLUE



Tumba

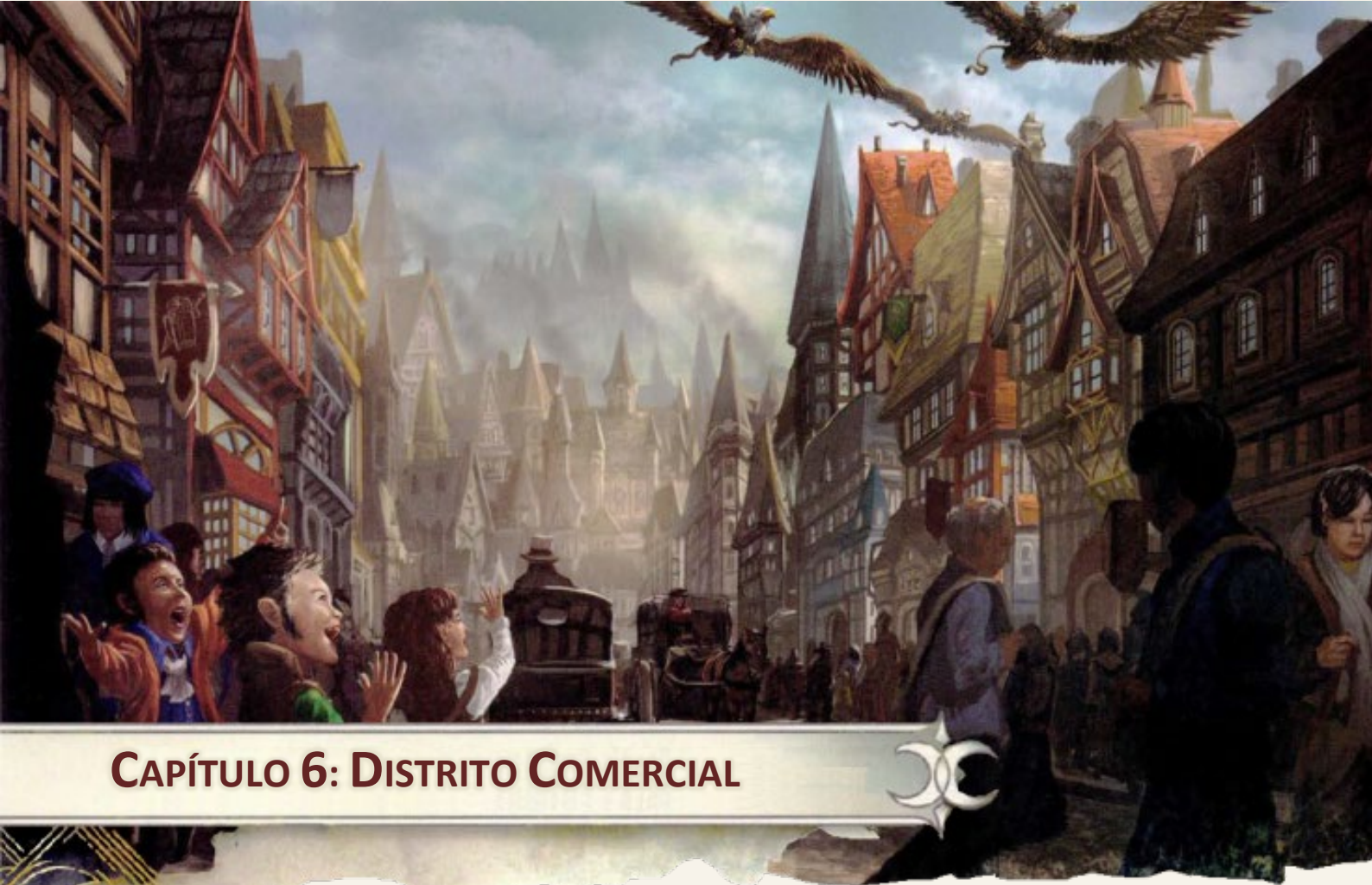
En las profundidades de esta tumba estrechamente custodiada duerme Sylsinssazh Sultlue (**Archimago** yuan-ti puracasta CM) de la casa Eselemas. Expulsado de Charca lozana por su primo y mayor rival, se asentó en Aguas profundas hace más o menos unos dos siglos y rápidamente reconstruyó su fortuna. Los miembros de la casa Sultlue realizan visitas regulares a esta tumba para atender sus necesidades, y hay un pequeño grupo de **corruptos** que incluso vive dentro de la tumba.

15. MAUSOLEO DE LOS CASSALANTER



Tumba

Esta localización aparece descrita en la aventura *Aguas Profundas: El Golpe de los Dragones*.



CAPÍTULO 6: DISTRITO COMERCIAL



COMPRAS, COMPRAS POR DOQUIER! O comida, comida comida! O bebida, bebida bebida! O lujosos alojamientos, o finas piezas de arte o fiestas legendarias! El Mercado en el Distrito del Castillo es la plaza de mercado más grande en la ciudad, pero el Distrito Comercial es como una villa de mercado en si misma y fácilmente con tres veces el tamaño del Mercado.

Este distrito resuena día y noche con actividad, tanto en las calles como en las pasarelas y balcones que recorren todos los bloques, que a veces alcanzan los cinco pisos de altura.

Los signos de las tiendas parecen saltar de los edificios, cuyos laterales está cubiertos por anuncios de todo tipo, todos ellos luchando por atraer vuestros ojos. Guanterías, zapaterías, joyerías, perfumerías, floristerías, resposterías, tabernas, cafés, teterías, posadas, oenones, escuelas, academias de baile, verdulerías, alfarerías, vendedores e armaduras... siempre que no sea ilegal, lo podéis encontrar en el Distrito del Comercio. Pero si estais buscando algo ilegal, el Distrito del Comercio será probablemente también el lugar donde podréis obtenerlo.

No lo hagáis de forma demasiado ruidosa, sin embargo. La Milicia de la Ciudad tiene una fuerte presencia en este distrito, tanto en forma de patrullas abiertas como en forma de oficiales de incógnito.

Como procede en un lugar con tantos negocios, muchas cofradías tienen sus salones gremiales en este distrito. De particular interés es la Casa de la Luz, el salón gremial de la Cofradía de Candeleros y Lampistas. En el exterior del edificio un montículo de cera del tamaño de un carro con cientos de pávilos es mantenido iluminado día y noche mientras es continuamente reconstruido con nuevas velas. En el interior, los mejores trabajos de la cofradía son mostrados y vendidos, incluyendo no solo velas de varios colores, lámparas y candelabros, sino también elaboradas construcciones en cera que muestran todo tipos de temas y personajes importantes, desde dragones hasta complejos diseños, todos ellos representados como velas de fantasía.

El Distrito Comercial usa el verde y el púrpura como sus colores, y su mascota es un mimeto. Esta tradición surgió supuestamente porque cuando se eligieron las mascotas por primera vez, el Distrito Comercial escogió un cofre de oro como la suya, y hubo unánimes burlas por parte de los ciudadanos de otros distritos por no haber escogido una criatura. Ahora, cada cuatro años, el distrito presenta un nuevo objeto como su mascota, declarando que es el mimeto.

La naturaleza del objeto es fuente de mucha especulación y rumores hasta que es desvelada. Durante meses el objeto pasa a ser objeto de muchas bromas en Aguas Profundas. Los gnomos de las rocas y los magos hacen que bocas surjan de versiones reales del objeto, los artesanos crean bellas réplicas en tartas o papel que son aplastadas cuando se asumen que es real, etc. En el momento de publicación de este enquiridión, el actual mimeto es una jarra de cerveza.

DISTRITO COMERCIAL

CIUDAD DE LOS MUERTOS

El Caballero Honorable



LUGARES DE INTERÉS

1: MONASTERIO DEL SOL



Templo y Monasterio

Durante la Edad de Nezheril, los nezherinos veneraron a Amaunator, Guardián del sol eterno, como el señor de la burocracia, los contratos, la ley, el orden, el sol y el gobierno. La orden de monjes itinerantes conocida como la Hermandad del Sol servía a los fieles del campo, llevando las palabras de consuelo de Amaunator a los campesinos y los plebeyos.

Aunque la Hermandad del Sol sobrevivió a la caída de Netheril y la muerte del Dios amarillo, nunca se unió en torno a un sucesor de Amaunator. En lugar de ello cada monasterio eligió por sí mismo a qué dios servir, decantándose finalmente la mayoría por Lazhándér (dios del alba) o Selüne (diosa de la luna y las estrellas) aunque unos pocos eligieron a Sune Cabello de fuego.

Hoy en día la Hermandad del Sol es conocida como la Orden del Alma solar, y la asociación original del grupo con la Iglesia de Amaunator ha sido olvidada casi completamente. En la actualidad la Orden admite tanto a hombres como a mujeres, pero conserva su naturaleza itinerante y su dedicación ancestral al servicio de las clases populares de los Reinos.

La Orden del Alma solar mantiene un gran monasterio en la ciudad de Aguas profundas, debido en gran medida a la presencia de iglesias prominentes de Lazhándér, Selune y Sune.

2: MONEDAS DE KHAMMERAL



Negocio

Esta tienda está especializada en numismática y monedas raras.

3: POSADA DE LA DAGA ENSANGRENTADA



Taberna y posada

Esta posada, antigua y acogedora, está situada en el lado oriental de la Carretera Alta, al sur de la Calle Séldut y al norte del Coso del Ataúd. Se la conoce por ser una de las tabernas y lugares de descanso favorito de los mercenarios, y la fama de las alegres payasadas cometidas por éstos ayuda a mantener alejados de sus puertas a los mercaderes y peregrinos más tímidos.

La taberna dispone de una planta baja con suelo de piedra y sus paredes están perforadas solamente por unas cuantas ventanas bajas, con arcos y barrotes de hierro. En su fachada hay una hilera de lámparas, fabricadas de hierro y cristal de ámbar, que iluminan tanto el letrero colgante, que representa una daga chorreante, como la puerta de entrada, que está cubierta por multitud de manchas de sangre y marcas de armas. El propietario solía dejar clavadas en ésta las armas que las produjeron a modo de adornos truculentos, pero éstas demostraron estar demasiado a mano de todo el que pasara por delante y quisiera armar algo de jaleo, por lo que la vigilancia de la ciudad le pidió que las quitara.

La madera con la que están construidas las plantas superiores ha exigido la prohibición de fumar o encender fuego en el establecimiento, salvo si se está en el propio bodegón. Estas dos plantas están compuestas por cómodas habitaciones, un desván con un armario secreto para ocultar pruebas de algún crimen (como, por ejemplo, un cadáver) a ojos de la milicia de la ciudad y una azotea plana sobre la que hay grifos de piedra cincelada; estos últimos no sólo sirven para que los adornen las palomas, también se utilizan para observar a la vigilancia escondido en el tejado o simplemente para disfrutar de la vista de la ciudad apoyando la

espalda en alguna parte. Las estatuas disponen de anillas metálicas para facilitar la atadura de sus bestias a todo aquel visitante de la posada que disponga de montura alada.

Tras la posada, un poco hacia el sur, hay unas cuadras a las que se llega por un callejón que sale de la Calle del Huso, así como unos árboles, viejos y retorcidos, bajo los que uno puede relajarse.

Este callejón suele estar lleno de hombres practicando la lucha.

Por dentro, la posada tiene un bodegón oscuro y de techo bajo, parecido al de muchas tabernas. Junto a la barra hay una escalera que sube a las habitaciones de la posada y, tras la propia escalera, un comedor privado que, en el transcurso de los años, ha sido utilizado para multitud de concilios de guerra y reuniones para resolver asuntos privados.

El lugar es sencillo, pero está cómodamente amueblado y resulta muy acogedor. Los guerreros que se hospedan aquí parecen relajarse por completo, riendo, bromeando y jugando a los dados, las cartas o a juegos de tablero, o practicando cualquier otro divertimento sencillo y pasivo. También son muy comunes las canciones e interpretaciones, como aquellas en que un guerrero peludo flirtea de un lado a otro imitando a una dama de la nobleza o a algún mercader pomposo con el que se haya cruzado durante el día.

La risa suele resonar a menudo en este bodegón, y salta a la vista por qué el lugar gusta tanto a sus parroquianos y les anima a convertirse en clientes habituales. A los hombres que no se dedican a la lucha se les da una bienvenida afable y se les trata con cortesía, en lugar de despreciárseles y hacerles

Las habitaciones cuestan 5 pp al día, de un mediodía al siguiente, incluidas las cuadras, o bien 20 pp a la dekhana. Los petates (para dormir en el desván junto a otras personas) cuestan 1 pp por noche. En el precio de estos últimos van incluidos un cuenco de sopa, una jarra de cerveza y un pan redondo.

PARA EL DM

Muchos mercenarios y grupos de aventureros famosos se han alojado aquí durante su estancia en Aguas Profundas.

De común acuerdo, la posada se considera territorio neutral donde los rivales y enemigos declarados deben comportarse amistosamente, o al menos tolerarse unos a otros. Antes de construirse su propia fortaleza (que, desde entonces, ya ha sido destruida), la Compañía de Aventureros Locos vivió en este lugar al que, además, siempre consideraron su lugar favorito para beber.

Los clientes más veteranos aún hablan de cuando aquéllos utilizaron un conjuro de *deseo* para teleportarse desde un subterráneo cercano, escapando al desastre pero destruyendo la barra con su llegada. Por desgracia, aparecieron sin nada de su equipo, ¡y seguidos de cerca por sus enemigos, capaces también de teleportarse!

Hay muchos relatos más relacionados con La Daga Ensangrentada, pero sólo incluiré aquí uno más. Cuando aún era una niña, Alusair Nacacia, princesa de Cormyr, logró escabullirse de sus guardianes y acompañantes mientras su padre estaba reunido con Piergeiron.

La muchacha llegó hasta aquí y se dedicó a jugar felizmente con los guerreros que había en el bodegón mientras la guardia y la vigilancia peinaban la ciudad a la desesperada en su busca, temerosos de pedir ayuda mágica a Khelben, ya que, en caso de hacerlo, el padre de la desaparecida se enteraría sin duda alguna de lo sucedido. Tras fingir peleas con ella, los clientes de La Daga fueron lanzándose unos a otros hasta que la muchacha se mareó, le dejaron beber sorbos de las cosas fuertes que tenía prohibido probar, y la desarmaron y enseñaron cómo hacer lo mismo a otras

personas. Los parroquianos estaban enseñándole a lanzar dagas en el momento en que la vigilancia de la ciudad entró en el local. Es de agradecer que el oficial de la guardia que iba delante fuera tan rápido, ya que Alusair acababa de lanzar una daga contra la puerta en el preciso momento en que ésta se abrió. El hecho más sorprendente, según comentó más tarde el mismo oficial, es que ninguno de los que había en La Daga sabía que la muchacha era una princesa.

4: EL ESCUDO QUEBRADO



Negocio

Esta tienda es famosa en toda la Costa de la Espada por su surtido, amplio y variado, de armas y armaduras de segunda mano, en el que hay incluidas muchas reliquias famosas de aventureros caídos o jubilados. Los objetos más famosos no están en venta, o bien lo están a precios muy elevados (miles de piezas de oro). Sin embargo, en el establecimiento hay muchas armas carentes de historia que siguen sirviendo perfectamente a quien las necesite, desde las diminutas dagas utilizadas por damas de la nobleza, hasta las pesadas espadas bastardas que gustan tanto a los bárbaros. Cada día suelen venderse docenas de armas en esta tienda.

Nadie se siente tentado a robar las piezas más valiosas, ya que de todos es sabido que algunos de los escudos mágicos colgados de las vigas tienen monstruos encerrados mágicamente en su interior y que estos pueden ser liberados para luchar del lado de quien los porte. También se sabe que uno de los artículos de la tienda (aunque nadie sabe cuál a ciencia cierta y el propietario se niega a decir nada al respecto) es un centinela que siempre está alerta y vigilante.

5: CASA ESPLENDON



Domicilio

La academia de esgrima de Esplendon es famosa desde hace un siglo cuando fue creada por su fundador, Myrmith Esplendon, el Maestro de armas.

6: TORRE DE MHAIR



Domicilio

Esta es la torre de una antigua maestra gremia de la Orden de Magos y Protectores, Mhair Szeltune. Mhair era conocida por su carácter sereno pero firme. Era capaz de juzgar el carácter de los demás y nunca se equivocaba a la hora de valorar las intrigas dentro de Aguas Profundas.

La torre tiene cinco pisos de altura y está rematada en un tejado cónico. Sus puertas ovaladas están fabricadas en cobre y mithral.

7: ATAÚDES Y COFRES HEUNDEVER

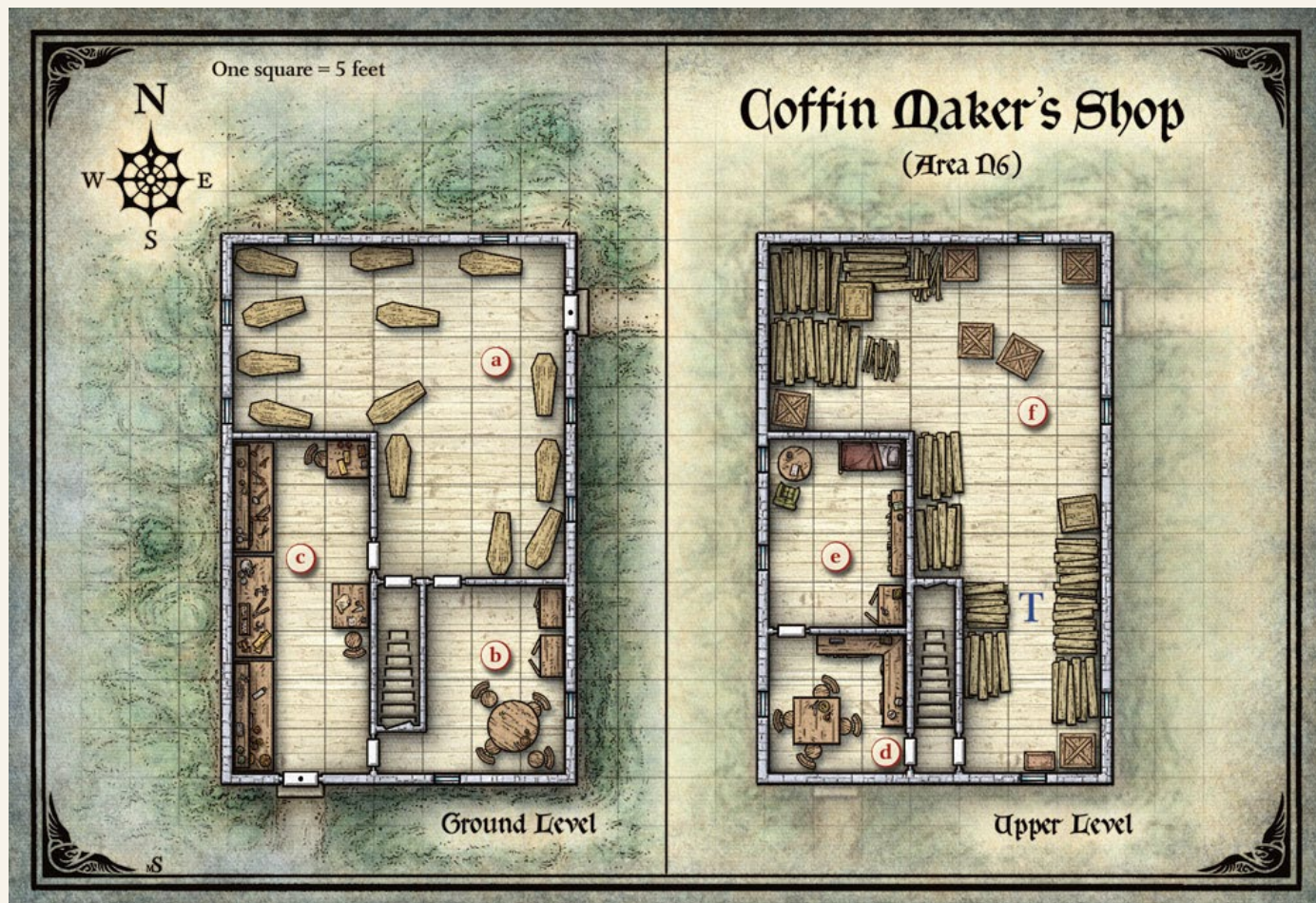


Negocio

La familia Heundevert, ha trabajado fabricando adornados ataúdes desde hace más de un siglo en este taller. Miembros de la Cofradía de tallistas finos, los ataúdes de Heundevert son reconocidos como obras de arte en varios lugares del Norte.

a: ALMACÉN DE ATAÚDES

Españados desordenadamente por el suelo de esta mohosa sala en forma de L hay trece ataúdes de madera.



Los Hendeuver almacenan y muestran los ataúdes que tienen en esta habitación. Todos ellos están vacíos.

b: TRASTERO

Una mesa con cuatro sillas se levanta en una esquina de esta sala, con una linterna colgando de una cadena directamente encima de la mesa. Dos armarios de buena factura se hallan en la pared este.

Los armarios están llenos de objetos inútiles que los Hendeuver han ido acumulando durante años.

c: TALLER

This workshop contains everything a carpenter needs to make coffins and furniture. Three sturdy worktables stretch the length of the west wall.

Los Hendeuver construyen ataúdes y mantienen aquí sus herramientas de carpintero.

d: COCINA

Esta cocina alberga una mesa cuadrada rodeada de sillas y en las paredes hay varias estanterías llenas de comida y provisiones.

Los Hendeuver preparan aquí sus comidas.

e: DORMITORIO

Este modesto dormitorio alberga un catre y varios muebles de buena manufactura, incluyendo una mesa, una silla acolchada, una estantería y un armario. La Estantería contiene unos cuantos libros de novelas, y manuales de carpintería que han sido pasados de generación en generación.

Tesoro. El armario en la esquina sudeste contiene un compartimento secreto en su base, el cual requiere de una tirada exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 15 para ser descubierto. Dentro del compartimento hay una pequeña saca que contiene 30 pp y 12 pe.

f: ALMACÉN

Esta gran estancia llena de corrientes de aire y cubierta de telarañas ocupa la mayor parte del piso superior. Planchas de madera descansan entre cajas marcadas con la etiqueta de basura.

8: COMPAÑÍA DE TECHADORES DUNESTALLO

Negocio

Uno de los talleres más importantes pertenecientes a la cofradía de Carpinteros, Techadores y Argamaseros. Por cada día de trabajo el taller carga 1 po por trabajador, 5 por un maestro de obra, 10 po para “gastos logísticos, como comida y bebida, todo ellos aparte del coste de los materiales

9: CASA GONDALIM



Posada

Esta vieja posada, grande y cómoda, está situada en el ángulo en que la Senda del Invierno y el Camino del Carro Quemado van a dar a la Carretera Alta. Se trata de un lugar ajado por el tiempo al que le falta una remodelación pero es muy acogedor y, gracias a su sólida estructura, también es un sitio muy tranquilo. Durante la noche sólo escucharéis, y eso en raras ocasiones, a los demás huéspedes.

Las habitaciones van de las 2 a las 7 po por noche, dependiendo de su tamaño y los servicios que incluyan. Las más caras son en realidad grandes suites en las que pueden dormir cómodamente hasta 10 personas. En todos los casos van incluidas tanto las cuadras como el desayuno (o almuerzo, como suele llamársele formalmente en este lugar). En definitiva, se trata de un lugar muy agradable y céntrico en el que alojarse.

Al atravesar el vestíbulo que hay entre la escalera que va a las habitaciones y el comedor, un visitante observador podrá ver una mancha oscura en la puerta de las cocinas (como si algo la hubiera salpicado justo por encima de la mitad y hubiera chorreado hasta el suelo). Hay que decir que la mancha no está ahí por ninguna deficiencia en la limpieza, sino que continúa en el lugar en que, hace unos 200 inviernos, fue asesinada la princesa Sherglynda de Tezhyr. Murió por la estocada de una espada y quedó clavada a la puerta; su sangre formó la mancha oscura que hay en ella.

Resulta imposible limpiarla y jamás pierde color o desaparece. Incluso cuando la puerta es reemplazada (cosa que se ha hecho por lo menos dos veces), la mancha reaparece lentamente.

10: MORTUORIO DE REJVAIK



Negocio

Un mortuario bastante convencional, regentado por la familia Revjaik desde hace más de un siglo. Venden ataúdes de madera y preparan también cadáveres para su entierro.

11: BUENAS ESPADAS DE SAERN



Armería

Esta tienda está situada en la esquina sureste del cruce del Carretera Alta con el Camino del Carro Quemado. Se trata de un edificio de piedra, viejo y enorme, con barrotes en todas las ventanas, almenas en el tejado de losa y una puerta, estrecha, descubierta y con bandas de hierro, cubierta de hendeduras de flecha; en resumen, una fortaleza en miniatura.

Dispone de un abundante surtido de espadas, incluyendo unas cuantas fabricadas por Szwarcjarba el Espadero, famoso artesano de Tezhyr que antes de morir, hace unos 200 inviernos, había aprendido a forjar hojas que podían doblarse formando casi un círculo sin romperse ni quedar deformadas para siempre. En esta tienda no se fabrican las espadas a medida de su usuario, pero sí se las afila (y hasta se las aligera pulimentando la hoja). La amplia selección ayuda a que la mayoría de los compradores puedan encontrar una espada que se ajuste a su fuerza y estatura.

Una buena espada larga cuesta unas 20 po (incluyendo la pieza de oro que cuesta la tasa de la ciudad) y una daga de calidad unas 4 po.

12: CIUDADELA DE LA FLECHA



Sede de Cofradía de Arqueros y Flecheros

Esta cofradía tiene una actitud “despreocupada y abierta”. Sus miembros son en su mayoría jóvenes y no están particularmente interesados en mantener una competencia feroz. Hay suficiente demanda de sus productos como para mantener ocupados a todos sus miembros, y la cofradía tiene un respetado programa de inspección (para asegurarse de que las flechas son rectas, las plumas están bien fijadas y las puntas de flecha son simétricas y afiladas, lo que resulta en un vuelo certero) lo que por su parte garantiza que los arqueros y flecheros no pertenecientes a la Cofradía nunca se harán con una parte grande del mercado.

La cofradía tiene fuertes vínculos con la familia noble de los Tchazzam y en el pasado más de un Tchazzam ha sido maestro cofrade. En la actualidad la cofradía está ahora negociando para quedarse con los derechos exclusivos para producir los grandes virotes de balista que armarán a los futuros barcos de la nueva armada de Aguas Profundas.

13: CASA DEL SASTRE



Sede de Cofradía de la Orden de Maestros Costureros, Guanteros y Merceros

Esta ocupada cofradía tiene mas de seiscientos miembros, los cuales importan telas y otros suministros (como hilo) y usan muchos otros productos producidos por las demás Cofradías Agündinas (como cuero, textiles, botones fundidos y tallados, agujas etc...) para crear ropa, literalmente toneladas de ropa, de todo tipo y aspecto, desde máscaras de baile para las damas de la nobleza hasta los calzones de cuero de un herrero o un estibador. Cada miembro de la cofradía tiene su propia especialidad (como guantes o vestidos) y los precios, rapidez en el trabajo y resistencia de la prenda varían mucho. La Cofradía sirve sobre todo para ahorrarle dinero a sus miembros importando los suministros necesarios a granel, obteniendo así mejores precios.

14: BOTAS DE ZHENTAVVAN



Negocio

Esta tienda, vieja y estrecha, situada en la Ronda de Verlarr, esta adornada con representaciones cinceladas en piedra de ninfas alegres y pegados. Dentro, el establecimiento esta repleto y huele a cuero. Sus botas altas de señorita, elegantes y con puntera, son famosas y estan muy solicitadas, a pesar, incluso, de su elevado precio de 10 po y el periodo de espera, que no suele ser inferior a nueve dias. La tienda esta tambien repleta de zapatillas, botas camperas y otros tipos de calzado.

El trabajo de Zhentavvan es de la mejor calidad y es conocido tanto por durar muchos años, como por ser igualmente resistente al barro y a la humedad.

15: EL LAMENTO DEL CONTEMPLADOR



Posada/Taberna

Una de las bases agündinas más importantes de los Arpistas está escondida dentro de una posada y taberna llamada el Lamento del Contemplador, situada en el Distrito Comercial. No es la mejor posada ni la más bonita que uno puede escoger (y hay unas cuantas ceca) pero tampoco es la más infame (aquellos que quiera un lugar barato aunque sucio tampoco vendrán a este lugar).

Varias custodias mágicas lanzadas sobre el edificio impiden que los enemigos de los Arpistas escudriñen mágicamente muchas de

las habitaciones. Para aquellos que entren en este refugio secreto de los Arpistas en Aguas Profundas, la dueña, Nera, no es más que una posadera gruñona, del tipo que cualquier aventurero podría encontrarse en cualquier lygar de Faerûn, pero en realidad Nera fue una vez una espía al servicio del Señor Público de Aguas Profundas, hasta que recibió un impacto de flecha en la rodilla. Ahora su agudo intelecto y memoria sirven fielmente a Tam Zawad, uno de los líderes de los Arpistas en Aguas profundas, ya que sirven como guardiana de las habitaciones ocultas que sirven como refugio de los Arpistas

Esta posada ha sido un escondrijo secreto de los Arpistas durante casi una década, pero recientemente los Altos Arpistas han estado debatiendo si mover los refugios. Nera ha dejado su pasado atrás, pero recientemente ha encontrado varios símbolos grabados en los muros de la taberna, y no son símbolos de los Arpistas. No recuerda haber visto ninguno de estos símbolos anteriormente, pero la posibilidad de que algún antiguo enemigo la haya localizado es algo que le preocupa.

16: LA MUESCA DEL REMOLINO



Posada

Esta posada, cuyos servicios son bastante normales, es apreciada sobre todo por su excelente cocina. Como casa de comidas está especializada en cocinas todo tipo de mariscos. Su salsa secreta de mantequilla es también muy apreciada, teniendo enorme éxito entre los diferentes gremios.

17: OFICINA DE LA LIGA DE CESTEROS Y MIMBREROS



Sede de la Cofradía de la Liga de Cesteros y Mimbreros

Esta pobre y discreta cofradía tiene muchos miembros por toda la ciudad (ya que los trabajos de cestería pueden ser realizados fácilmente en viviendas privadas, encima de las tiendas), normalmente mas de 1400. Su Maestro Cofrade, ayudado por su familia, obtiene buenos beneficios proporcionándoles suministros para su trabajo: hacez cortados y trenzados de mimbre y de cañamo.

18: TIENDA DE LA LIGA DE CESTEROS Y MIMBREROS



Almacén

19: CASA DE LA LIMPIEZA



Sede de Cofradía

Los miembros de esta Cofradía son un grupo de gente sobrexplotado y escasamente pagado (la mayor parte de sus miembros son empresas familiares, con los miembros de la familia trabajando en turnos) que se dedican a lavar las prendas de vestir sucias de los Agündinos, normalmente moviendo la ropa con largas pértigas (los “honestos” con una pértiga de 10 pies) dentro del pilas abiertas llenas con agua hirviendo y jabones aromáticos.

Cada lavandero usa su propio aroma: algunos usan sidra, otros perfumes, algunos hierbas aromáticas. La Cofradía proporciona varios jabones a precios bajos (1 po por barril de 10 galones). Estos jabones son mezclas gelatinosas, no pastillas. Un lavandero nunca garantizará que la prenda de ropa sobreviva al lavado, y los Agûndinos no esperan la perfección (los nobles normalmente hacen que sus sirvientes laven las prendas difíciles o delicadas, y compran nuevas ropas con frecuencia).

El lavado puede hacerse mientras uno espera (2 pp por prenda, uno se la vuelve a poner mojada y se seca en el cuerpo) o con la entrega al día siguiente (1 pp por prenda). La mayor parte de los lavaderos tienen pilas numeradas (con etiquetas de madera) para la recogida de la ropa. Cuando las prendas se dejan para su lavado se entrega al dueño de estas la etiqueta de madera, la cual se vuelve a entregar tras la recogida de las prendas ya lavadas.

20: PALACETE DE HUULFOR



Negocio

21: LA VIEJA SEDE GREMIAL



Sede de Cofradía

La cofradía de fontaneros y sotaneros tiene aquí su sede. Este gremio es pequeño, sus miembros están altamente entrenados, y tienen una cierta rivalidad con los tarugos de la cofradía de Carpinteros, techadores y argamaseros, con cuyos miembros chocan con frecuencia durante el transcurso de sus trabajos. La Cofradía está constantemente entregada a pequeños trabajos de reapaciones por toda la ciudad, y es responsable de las reparaciones de la superficie de cualquier calle o patio en el que excave, inmediatamente después de terminar cualquier trabajo.

Su recompensa por horas de mucho trabajo de pico y pala son las tasas más altas por servicio de cualquiera de las cofradías de la ciudad: 2 po por hombre por día o fracción (la mayor parte de los equipos están formados por dos o tres hombres, mas materiales y “gastos” (los cuales incluyen comida y bebida) de 10 po por día o fracción.

Sus miembros son fácilmente reconocibles por sus gorras y tabardos naranjas bordeados de rojo.

22: EL CUERNO DEL UNICORNIO



Posada

Esta posada es bastante nueva y está situada en el lugar más estratégico de Aguas Profundas: la esquina noreste del cruce entre la Carretera Alta y el camino de Aguas Profundas. Como cabe esperar, los precios de las habitaciones son tan altos como un mediano subido encima de varios barriles: ¡entre 10 y 25 po por noche! En la planta superior (la sexta) hay, incluso, una Suite Imperial que cuesta 40 po por noche y que tiene magníficas vistas de la ciudad por las ventanas de tres de sus lados.

El mobiliario es muy opulento pero, ciertamente, carece de buen gusto. Por todas partes pueden verse enormes tapices y grandes muebles sobrecargados de decoración. Las camas con dosel son el único lugar cómodo para sentarse de toda la posada.

Los empleados llevarán vuestros bártulos, guiarán vuestras monturas hasta las cuadras, os llevarán a la habitación una ligera cena con vino por la noche y, por la mañana, un vino fuertemente especiado y agua caliente para un baño.



El servicio se limita a esto, aunque en el precio de la habitación también va incluido el derecho a utilizar un almacén vigilado en el que pueden guardarse carros, carretas y carruajes.

En resumen, se trata de un lugar muy impresionante, pero que no resulta relajante ni vale lo que cuesta. Alojaos en un lugar más barato y asistid a una fiesta de la nobleza si queréis que os asombren con un exceso de lujo.

23: TIENDA DEL CATÁLOGO DE AURORA



Negocio

Éste es el punto de venta que la cadena de venta al por menor, famosa en todo Faerún, tiene en el Distrito Comercial.

Esta tienda, situada en la esquina noroeste del cruce entre la Calle de los Colmillos y la Carretera Alta, dispone de una plantilla compuesta por seis **guardias** (que hacen turnos de tres en tres), una dependienta de mediana edad (una **Noble**), y un **mago**.

24: IMPORTACIONES ORSABBÁS



Negocio

En este lugar podeis pagar cantidades exageradas a cambio de cosas que jamas hubierais esperado encontrar a la venta en una tienda: articulos procedentes de lugares alejados de Faerun.

La tienda sirve principalmente a los nostalgicos, para los que dispone de colgaduras perfumadas de Calimshan, una lanza de Tezhyr adornada con el craneo de un miembro de la familia real, piedras de Mirabar y muchísimas cosas mas.

Los nobles que necesitan un traje para una fiesta suelen venir a este lugar para alquilar o comprar autentica Indumentaria de pirata del Mar de las Estrellas Fugaces, pieles de un barbaro del lejano y gelido Norte, tunicas de seda de Zhay e, incluso, tocados de las profundidades del desierto de Anaurokh. Otros vienen directamente en busca de disfraces.

A esta tienda se entra subiendo un empinado tramo de escaleras. La planta principal del establecimiento, situada unos doce pies por encima de la calle, esta adornada por una enorme ventana con arco cuyo borde esta hecho a base de cristales multicolores. Durante la noche, esta brilla ligeramente debido a los poderosos conjuros con que esta encantada, y que sirven para desviar los golpes y proyectiles, evitando así que se rompa.

25: CASA DE LA CANCIÓN



Sede de Cofradía del Consejo de Músicos, Instrumentistas y Coristas

Este Gremio elige a su Maestro Cofrade cada Siete años, nominando solo a candidatos que los forman parte de él, y eliminando al candidato menos popular en votaciones sucesivas hasta que se escoge a un nuevo Maestro.

Este Gremio solo admite como miembros de pleno derecho a habilidosos artistas de éxito, y sus miembros disfruten de una honrosa reputación de ser artistas de calidad, y por lo tanto cargan precios altos (normalmente 6 po/día por intérprete y de 1 po/día para fabricantes de Instrumentos, con un largo intervalo de días dedicado a la fabricanción de un instrumento en particular).

En Aguas Profundas, los verdaderos profesionales de la música no son “prima donas” con caracteres difíciles o una necesidad de autoexpresarse que se superponga a sus necesidades. Por el contrario, se enorgullecen de proporcionarle a un cliente exactamente lo que ese desea o necesitan, interpretando las piezas de forma soberbia. A veces los clientes escriben canciones

o letras terribles para que un miembro del Gremio las interprete em fiestas privadas, bodas o ceremonias.

Los miembros de este gremio pueden embellecer estos esfuerzos para hacer que suenen mejor (ensayándolos en privado antes de la interpretación para asegurarse de la aprobación del cliente), pero nunca cambian los trabajos de un cliente “porque saben lo que se juegan”. Esa es una cosa que simplemente no se hace. Los aprendices incapaces de controlarse seguirán siendo aprendices.

Los miembros del Gremio a veces enseñan a no músicos, y dan sus propios conciertos. Entre los habitantes más ricos de Aguas Profundas, el albergar en casa (y esponsorizar) estos conciertos una tarde es uno de los pasatiempos favorito.

Ciertos miembros de este Gremio crean instrumentos de calidad reconocida en todos los reinos, y con la ciudad, los miembros del Gremio tienen un contrato duradero para proporcionar los cuernos de alarma (también conocidos como “cuernos de guerra” o trompetas de batalla”) que usa la Milicia.

26: DEDOS PACIENTES, ARTESANÍA DE CALIDAD



Negocio

Esta tienda de tallas de madera de dos pisos de altura es conocida también por la calidad de sus juguetes tallados. Sus dueños, la familia Lisosar, han regentado este establecimiento desde hace más de un siglo, siendo unos de los miembros más importantes de la Cofradía de Tallistas finos.

27: CARNES DE BELMONDER



Negocio

Esta tienda siempre está llena. Desde que el establecimiento abre al amanecer hasta que cierra al caer el los, sus dependiente se pasan las horas cortando y envolviendo carne para satisfacer a las interminables colas de clientes que se agolpan en el local para conseguir género fresco.

La familia Belmonder lleva regentando este negocio desde hace más de un siglo y desde ya ese tiempo es la carnicería más popular de la ciudad.

28: CRISTALES Y VIDRIERA DE ZHOND



Negocio

29: EL ZOARASTRO



Sede de la Cofradía de Amanuenses, Escribas y Secretarios

Esta Cofradía está compuesta por hombres y mujeres altamente educados y muy profesionales que se dedican copiar, disbujar (a veces delante de una audiencia, trs ser contratados por un noble), componer y escribir cartas, trascribir dictados, diseñar escrituras ornammentales, escribir documentos legales y trascribir archivos, contratos y cuentas. Muchos miembros de la Cofradía falsificarán o copiarán documentos (por precios muy caros, incluso de varios cientos de monedas de oro por documento, ya que la pena por falsificación es muy severa: expulsión de la Cofradía y la ciudad en casos muy serios (con la amputación de dedos y pulgar si la falsificación puede considerarse además como acto de sedición o traición contra la ciudad o que pueda alterar la paz en esta).

El Palació del Señor mantiene a una docena de miembros de la Cofradía en todo momento para transcribir registros de todo lo que se dice, y retiene a un escriba de la cofradía para cada uno de los

Magisters (para que realice las mismas tareas). La Milicia también emplea a miembros de la Cofradía para que dibujen retratos de fugitivos tal y como estos puedan ser descritos por los testigos, de tal forma que los oficiales de la milicia puedan portar estos dibujos cuando están patrullando.

30: CASA DE LOS TEJIDOS



Sede de la Cofradía de la Excelentísima Orden de Tejedores y Tintoreros

Esta cofradía es rica y ofende a pocos. Sus productos tienen un precio razonable y sus tintes son buenos, destiñen y manchan poco, y tardan tiempo en que las prendas pierdan el color. Los miembros de la cofradía teñirán con gusto prendas por encargo, aunque los diseños e imágenes no deben burlarse, imitar o duplicar la heráldica de la Ciudad, Señores de Aguas profundas o familias nobles. Esto es el resultado de un edicto de Ños Señores que esta obedecido de forma estricta por la Cofradía. Las Cofradías, nobles y otros con derecho para usar esos diseños puede, por supuesto, ordenar trabajos a la cofradía que los porten, un rproceso por escrito que requiere de la firma de un Magister (o del Señor Público de la Ciudad).

La orden tiene más de dos mil miembros, la mayor parte de ellos humanos, y más de la mitad de ellos muejres. Tradicionalmente, la familia noble de los Lanngolyn ha dirigido esta cofradía, y siempre ha tenido cuidado de evitar que entre sus miembros hubieran discusiones, tratos ilegales o grandes gastos, todo lo cual hace que esta cofradía sea de escaso interés para los aventureros.

31: EL CUERNO DORADO



Casa de Juego y Taberna

Este palacio de reluciente mármol pulido con adornos dorados está situado en el lago oriental de la Calle del Caracol, dominando la curva en que la vía gira bruscamente hacia el este a l aproximarse a su extremo septentrional.

El interior es todo rojo y lujoso: alfombras rojas, sofás rojos, cortinas rojas, bailarinas con vestidos de pura seda roja (¡con faldas cortas y escotes amplios!) e incluso el techo pintado de ese color. La luz de las lámparas es bastante débil, supongo que para oc ultar a los clientes el mayor número posible de trampas. Cuando alguien se da cuenta y pone cualquier reparo, los 16 **guardias** del local se reúnen en torno a él, como si se tratase de estirges sedientas, y se libran rápida y silenciosamente de la molestia. Además, tratad de descubrir cuanto antes con cuál de los otros tres bromea más la casa (¡un agente de incógnito!).

Merece la pena visitar el lugar una vez, aunque sólo sea para sentirse apabullado por la rojiza atmósfera (y contemplar los sensuales bailes). Si ganáis un premio importante (según me han dicho, sucede más o menos una vez al año) se añadirá a vuestros beneficios el misterioso contenido del cuerno dorado que cuelga sobre la enorme chimenea. Sin embargo, sed cautelosos: ¡supongo que las monedas del cuerno irán tratadas con algún agente paralizante de acción retardada o esconderán algún monstruo polimorfado que asegure la recuperación del dinero por parte de la casa!

32: CASA DE LOS IMPRESORES



Sede de Cofradía

Los miembros de este gremio se encargan de la fabricación de tintas y de papel de pergamino, así como otras calidades de papeles menos resistentes. También fabrican sellos, suministran cera para lacres, tinta dorada para iluminar documentos, fabrican plumines de metal, así como importan muchas grandes plumas del Sur para convertirlas en plumas de escritura.

Todos los miembros de la cofradía tienen sus propias recetas para fabricar papel, pero la cofradía proporciona a sus miembros papel y pergaminos de buena calidad (fabricados aquí) y los demás instrumentos de su oficio, a un precio más bajo.

33: ARMERÍA DE RIÓTAR



Negocio

A esta tienda se entra por la Carretera Alta, justo al este de la Calle de los Colmillos y encontrareis en ella un buen surtido de armas, la mayoría de segunda mano. Destaca por ser el lugar en que se venden las mejores flechas, arcos largos y cuerdas para arco de toda Aguas Profundas.

En el tejado de la tienda puede verse una reliquia del pasado de Aguas Profundas: una figura femenina agachada, con unos colmillos mas que aparentes y con las alas extendidas; no es ninguna estatua ornamental, sino una verdadera arpia petrificada. Su historia se remonta a la Guerra de los Cinco Magos, acontecida hace mucho, cuando, una terrible noche, cinco hechiceros combatieron en las alturas cruzando la ciudad, compitiendo por la supremacía en la Cofradía de Magos de la época (y destruyendo en el proceso buena parte de la urbe).

Esta arpia, jun to a otras dos, fue teleportada hasta Aguas Profundas desde lejos por uno de los magos, mientras que otro de los contendientes se encargó de petrificarlas. Las otras dos cayeron en picado hacia la calle, donde se hicieron añicos y aplastaron al mago que las habia convocado. Se rumorea que, de vez en cuando, un hechicero de la ciudad libera a esta arpia para que vuele y asesine siguiendo sus órdenes y, despues, la obliga a volver a su postura acostumbrada, transformandola de nuevo en

pie dra; sin embargo, jamas se ha demostrado que esto sea mas que una historia descabellada.

34: LA CASA DE LA LUZ



Sede de Cofradía

Esta Cofradía es la única cofradía de Aguas Profundas cuyos miembros son predominantemente jóvenes. Dejando aparte al Maestro Cofrade y a los cuatro miembros más veteranos, tres de los cuales actúan como pelotón móvil de protección para los miembros más jóvenes, el resto de los miembros de la cofradía son jóvenes o incluso adolescentes.

Durante el día fabrican velas (sobre todo de seba) en la Casa de la Luz, y reparan lámparas. Durante la noche se mueven por la ciudad con lámparas, pinzas y pértigas, encendiendo lámparas para la ciudad (mediante un contrato, esta paga una cantidad a la Cofradía, la cual representa la mayor parte de sus ingresos) y para personas individuales, normalmente nobles. Los miembros de la Cofradía también venden velas y, a cambio de un dinero, guíaran (o porporcionarán luz a un viajero que conozca el camino) a través de la ciudad durante la noche.

La mayor parte de esos chavales vuelven a la Casa de la Luz para dar sus ingresos al Maestro Cofrade, ya que todos saben lo tentador que es un tintineante “lampista” cargado de dinero para

los ladrones, borrachos y otros jóvenes. Un puñado de monedas envueltas en una camiseta u otra tela se convierte en una eficaz porra. Todos los lampistas están entrenados para usar ese arma improvisada y lanzar gritos de alarma si se da esa eventualidad.

35: ALMACÉN DE LA CASA DE LA LUZ



Almacén

36: EL BUEN DESCANSO



Posada

Por norma, el viajero que viene a Aguas Profundas siempre se gasta más de lo que espera cuando se aloja en el Distrito Comercial y, por supuesto, esta posada no es ninguna excepción en lo que se refiere a tan práctica expectativa.

La posada, que tiene cinco plantas, está situada en la parte de la Carretera Alta donde éste empieza a girar hacia poniente para unirse con el Camino Aguas Profundas. Es grande y está bien situada (y, por lo que te cobran, no es para menos: ¡6 po por noche y habitación!).

En el precio no va incluida ninguna comida, pero sí el vino de la casa y baños de agua caliente. En todas las habitaciones hay una bañera de cobre con desagüe en el suelo (por cierto, ¡bastante ruidoso!) y tapón. En el precio va incluido también un completo servicio de habitaciones.

37: ESTABLOS DE EL BUEN DESCANSO



38: RESIDENCIA DE LOS ILIFAR



Domicilio Privado

39: EL POTRERO GREMIAL



Sede de la Cofradía de Establos y Herradores

Esta cofradía representa a todos aquellos que crían, entrenan, captura y doman, alberga y cuidan a caballos y otros animales de monta, incluyendo monturas aladas (pero no criaturas acuáticas, lagartos o grandes felinos), y establece unos estándares para su cuidado. La Cofradía también proporciona a sus miembros ayuda veterinaria, y bajos precios en la comida comprando a granel. La cofradía mantiene un registro de pedigrees y hierros para desalentar los robos y ayuda a la Milica a la hora de encontrar animales si estos son robados. Los precios para las monturas para los miembros de la Cofradía son los que aparecen en el Manual del Jugador. También aceptan monturas “desfondadas” por un precio menor de mercado

40: FINAS SEDAS DE MEIROZH



Negocio

41: LAS ENTRAÑAS DE LA TIERRA



Taberna

El establecimiento ante vosotros ocupa un viejo edificio de piedra cuya inclinación hacia el norte, es decir, hacia la Calle de los Ingenios, salta a la vista. Las ventanas están cubiertas por gruesos postigos de madera atrancados por dentro, ya que hace mucho que perdieron sus cristales y visillos. En el letrero colgante de la entrada, que se encuentra en la Calle del Caracol, puede verse representada, con viveza, una montaña de estiércol atravesada por una pala.

Esta taberna, ruidosa y peligrosa, está situada en la esquina sureste del cruce de las Calles del Caracol y la de los Ingenios, justo al oeste de la Plaza de Vírgenes. Se trata de un antro barato, aunque acogedor, muy popular entre mercenarios y aventureros. Si pertenecéis a los primeros o a los segundos, o buscáis a uno de ellos para contratarlo, éste es el lugar al que habéis de ir (es decir, siempre que seáis varón y dé la impresión de que resultaríais duro de pelar en una pelea). Las aventureras suelen ser lo bastante valientes como para entrar en el lugar, ¡pero a veces tienen que vaciarlo a base de conjuros o puñetazos para ganarse un respeto y poder quedarse sin que las molesten!

Tanto a los chicos del lugar como a los carreteros les gusta practicar un viejo juego consistente en lanzar paladas o puñados de excrementos contra el letrero, intentando que golpeen justo donde está dibujada la mencionada montaña.

Por dentro, Las Entrañas de la Tierra es principalmente memorable por su oscuridad, ya que la única iluminación procede de la linterna sorda de vela que hay en cada mesa. No resulta muy difícil imaginarse una espada siendo desenvainada en silencio, y entrando y saliendo entre las costillas de un hombre, sin que nadie se dé cuenta hasta oírle desplomarse sobre la mesa (y estoy seguro de que así habrá sucedido una o dos veces).

Desde el bodegón puede accederse a varias habitaciones privadas de alquiler. Se trata de cubículos muy austeros que tienen, como único mobiliario, lámparas sujetas por cadenas que cuelgan sobre mesas y bancos empotrados.

Las cocinas están detrás de la barra, a cuyo lado se encuentra también una puerta que se abre al callejón que hay tras la taberna. Unas escaleras suben a una letrina o pozo negro que hay en la parte trasera del establecimiento, a un conjunto de antiguas habitaciones empleadas ahora como almacén, y a un desván cubierto de polvo. Tras la barra hay otras escaleras que descienden hasta una bodega de techo bajo, llena de barriles tan altos como un hombre y tan anchos como cuatro. Antes, incluso, de encontrar la trampilla que éstos esconden, podréis advertir que el lugar debe estar comunicado con las cloacas.

Entonces, ¿por qué los aventureros, que normalmente pueden permitirse otra cosa, vienen a este tugurio? Pues bien, porque los precios son reducidos, la chimenea ayuda a que el lugar esté caldeado en invierno y, en la penumbra, siempre pueden contarse o escucharse historias sobre dragones voladores domesticados, liches o baatezu despedazados miembro a miembro, o la resistencia a la magia lanzada por archimagos y contempladores.

Sin abandonar la seguridad de su asiento, el oyente podrá visitar rincones lejanos y exóticos de Toril: desde la fabulosa Etemion hasta el gélido Gran Glaciar, y desde el Reino Profundo de los enanos hasta el insoportable calor de Zakhara, la Tierra del Sino.

Pero más importante aún es el hecho de que, escuchando en silencio, puede que fumando a oscuras, siempre suele haber una o más personas que habrán venido a contratar aventureros o, incluso, mercenarios para que realicen una tarea determinada. Se sientan, escuchan, evalúan al orador y pueden terminar entregando una moneda para que una espada de alquiler se ponga a su servicio.

En Las Entrañas, la comida es bastante sencilla: pescado de río y rebanadas redondas de un sabroso pan de centeno oscuro servidas para acompañar trozos de queso, salchichas y paté de ave.

También hay sopa, normalmente una espesa mezcolanza de guisantes y lentejas hervidos a fuego lento junto a todas las sobras de carne, la grasa y los huesos que se dejen caer cerca del establecimiento.

Para ayudar a bajar todo eso, hay bastantes tipos de bebida (y en abundancia), si bien la selección no es de muy buena calidad. Podréis conseguir cualquier cosa capaz de quemar el gaznate

y que no sea muy apreciada, pero si os sentís encaprichado de un vino de calidad, lo mejor es que vayáis a otro lugar.

En la oscuridad resulta difícil reconocer a los clientes habituales, si bien podría decirse lo mismo de los agentes de incógnito de la guardia que suelen venir a espiar aquí o de Mirt el Prestamista,

el robusto y pintoresco exmercenario.

Las bebidas se cobran por jarra: 1 de cobre por una cerveza mala, 3 por una buena, 7 por el zzar y entre 1 y 6 de plata por el vino y los licores, dependiendo de su calidad. Las fuentes de

comida se cobran a 1 pe. El cuenco de sopa cuesta 1 pe pero siempre va incluido uno con cada fuente de cualquier otra cosa.

PARA EL DM

En el pasado, la taberna ha sido propiedad de más de un mago y en la ciudad se dice que en ella aún debe haber escondidos tesoros mágicos. Han sido muchos los que han lanzado conjuros de detección disimuladamente, sólo para descubrir que todo el lugar irradiaba un aura mágica formada por diversas capas ¡y que ni siquiera un *disipar magia* servía para aclarar las cosas!

42: CASA DE ZAPATEROS Y BOTEROS



Sede de la Cofradía de la Orden de Zapateros y Boteros

Esta cofradía es un grupo de artesanos discretos, siempre atareados, y bastante ricos, los cuales fabrican y reparan zapatos, botas y todo tipo de calzado, incluyendo zuecos de madera de suela gruesa y raquetas para su uso cuando llueva o nieve. Esta no es una profesión para vagos, los habitantes de Aguas Profundas mantienen a los miembros de esta cofradía trabajando de forma incansable y siempre intentando que sus zapatos o botas sean remendadas (o terminadas) antes que los de los demás, pagando un extra y prometiendo un extra incluso mayor. Cuando una docena de clientes hacen esto uno detrás de otro, en las tiendas de algunos miembros de la Cofradía se vive un ritmo frenético. La mayor parte de los aprendices, sin embargo, viendo como se mueve el dinero y teniendo en cuenta sus tasas (los aprendices pagan más que los miembros de pleno derecho) sufren deseando que llegue el momento de ser miembros de pleno derecho, aunque el consejo intenta mantener el número de miembros activos en la ciudad en unos 80 o así. Según las reglas de la cofradía, cada miembro puede tener hasta nueve aprendices.

Las tasas de la Cofradía se usan sobre todo para hacer grandes pedidos cuando llega el otoño (y se sacrifica a los animales que no pueden ser alimentados durante el invierno) a la liga de Peleteros y Curtidores, comprando cuero terminado y resistente de color marrón para su uso en la fabricación de calzado por parte de la Cofradía. Estos pedidos anuales son de varias toneladas de cuero, y son férreamente protegidos por ambas cofradías, y la Orden obtiene el cuero a precios ventajosos a cambio de proporcionar unos ingresos seguros y constantes a la liga de peleteros y Curtidores cada invierno. De los miembros de la Orden se sabe que o bien son unos acaparadores (poseen ingentes cantidades de dinero a buen recaudo en la ciudad) o agresivos inversores, los cuales gastan su dinero en docenas de negocios o propiedades (hay un viejo dicho en Aguas Profundas, “La mayor parte de los Caseros son Zapateros, saben cuando y como dar mejor la patada”).

43: EL PLINTO



Espacio Público

En este lugar se levantaba, hace ya más de un siglo, El Plinto, un templo consagrado a todas las Fes, el cual destacaba, con sus seis pisos, por encima del resto de edificios del Distrito. El Plinto se colapsó cuando varios encantamientos lanzados sobre el edificio fallaron como resultado de la Plaga de Conjuros en el Año del Fuego Azul, 1.385 CV.

El Plinto era una torre de seis pisos de planta cuadrada y parecida a un delgado obelisco pero con su cima plana. En todas sus caras se abrían balcones en todos los niveles, y su tjeado a veces era usado para aterrizar con monturas voladoras.

Los restos del edificio son uno de los lugares donde, por tradición, se siguen entregando violetas como ofrenda durante el Día de Anghairon.

44: EL DESATINO DE FELZUN



Taberna

Esta taberna repleta de ventanas es un establecimiento ruidoso y abarrotado en el que muchos mercaderes y compradores se toman una jarra y un pisolabis.

Su fachada de tres plantas está adornada con un toldo y se encuentra en la esquina noroeste del lugar en el que la Plaza del Río se abre a la Calle Sálabar.

En este lugar, pisolabis equivale a un bocadillo de salchicha o a una empanadilla de queso y pollo acom pañado, cuando es tiempo, de espárragos frescos con manteca fundida o bien ostras frescas enteras. Por tradición, los que tienen un estómago fuerte suelen venir aquí a comer ostras crudas. Las comidas normales cuestan 4 pp (una auténtica ganga) y las raciones de delicias de temporada 6 pp. En este establecimiento hay poca variedad en lo que a bebidas se refiere. La jarra de cerveza rubia cuesta 1 pp, la amarga vale 2 pp y el vaso de vino o de zzar, 4 pp. Normalmente suele haber disponibles seis tipos de vino blanco (incluyendo el dulce néctar de Noyvern) y tres de vino tinto.

He oído rumores según los cuales, en este lugar es posible vender objetos robados, pero no logré averiguar nada más³³. Entre tanta bulla y confusión, ¡aquí podría haber una guerra sin que nadie se enterara!

El propietario, Felzun Zhar, el de la Barba Erizada, es el temerario enano (**veterano**) que dirige El Desatino y al que siempre puede verse ajetreando por el local.

45: METALES DE SURTLAN



Negocio

Los Surtlan siempre han mantenido excelentes relaciones con el gremio de metalistas y con el gremio de Peltberos y Fundidores.

Están especializados en el comercio al por mayor de metales y mantienen relaciones con explotaciones mineras tanto en las Colinas Olvidadas como al Norte en el Espinazo del Mundo.

46: INFOLIOS DE SOLIZEPH



Negocio

Uza Solizeph (LB humana Mulan **Plebeya**) es una vieja mujer que vende libros en este estrecho edificio de tres pisos situado al final de la Calle Som en el Distrito Comercial. Vive acompañada de su gata, Filipa. Uza posee multitud de textos no mágicos así como una pequeña colección de libros de conjuros que contienen todo tipo de conjuros de 1º y 2º nivel.

47: EL VIROTE CHAMUSCADO



Taberna

48: MANSIÓN VARITAS



Domicilio Privado

Este edificio es propiedad de la familia noble de los Varitas

49: LA CASA DE LA RUEDA



Sede Gremial

La sede de la Cofradía de ruederos, los miembros de esta Cofradía fabrican ruedas de carro, carruaje y otros remolques, así como de piezas de madera cocidas al vapor y dobladas para que luego sean reforzadas con bandas de hierro. Si tienen materiales a mano, pueden hacer esto en cuestión de horas. Fabricar una rueda de recambio para un carruaje que se aproximen al diseño y apariencia exactos puede llevar un día y medio, mientras que simplemente recambiar una rueda por una “normal” que tengan en sus almacenes puede tomar pocos minutos si tienen una del mismo tamaño, o unas dos horas si se debe fabricar una nueva (aunque no se puede usar inmediatamente o podría romperse la banda de metal, ya que esta debe enfriarse primero).

50: LA PUERTA DEL RÍO



Edificio Público

51: BRIZZENBRILLO



Negocio

El teatro Brizzenbrillo, llamado así en honor de Malkolm Brizzenbrillo, su propietario muerto, ha tenido problemas financieros durante los últimos años. Permanece abierto pero le cuesta atraer a la clientela.

El propietario, Malkolm Brizzenbrillo, ahora un **fantasma**, saluda a todos los visitantes en el vestíbulo, vestido con un traje, con el cabello descuidado y agitando las manos en gestos de saludo. Los lugareños están acostumbrados a su forma espectral y a su frase de bienvenida: “Que este rostro acosado no los ahuyente, caballeros y hermosas damas, porque yo no soy más que su amable anfitrión.

¿Qué bellas artes hemos hecho para ustedes este día? ¡Comprenden sus entradas y he aquí! ¡No quedarán decepcionados!

El fantasma puede conversar. Está ligado al teatro porque el alma de Malkolm no podía soportar abandonar el lugar. Solo arrasar o quemar el teatro hasta los cimientos podría obligar al espíritu a partir para siempre.

52: DESTILADOS WEIRDBOTTLE



Negocio

Esta tienda de pociones y destilados alquímicos es propiedad de **Skeemo Weirdbottle**, un gnomo antiguo miembro de los Zhentarim que en secreto se haya bajo las órdenes de Manshoon de los Zhentarim.

53: EL CABALLERO HONORABLE



Estatua Andante de Aguas Profundas

El Caballero Honorable es la estatua de un guerrero que viste armadura de placas y porta un escudo y una espada larga. Cuando las estatuas andantes se detuvieron, esta hizo una reverencia ante la gente que tenía delante, se irguió, envainó su espada y guardó el escudo, colocándolo en el suelo, de pie, a un lado. En esta posición se quedó parada, encarada hacia el sudoeste, hacia el puerto, y mirando al mundo entero como si fuera el guardia de un castillo en posición de descanso. La postura que adquirió llevó a que recibiera este nombre, y los ciudadanos de los distritos meridionales la contemplan con respeto

54: LA SERPIENTE GRIS



Posada

Este establecimiento de clase alta, elegante, caro y bastante nuevo, está situado en el lado oriental del Camino del Dragón, no muy al norte de su intersección con la Calle Drakiir. Las habitaciones cuestan unas excesivas 6 po por noche (tanto las dobles como las sencillas), pero el mobiliario está tan limpio y es tan lujoso ¡que hace palidecer algunas de las villas de la nobleza que he visto! En el precio de la habitación van incluidas las cuerdas y el vino fino de la casa, pero nada de comida.

Gracias a un acuerdo especial, siempre hay disponibles aprendices de la Cofradía de Lavaderos y de la Orden de Maestros Costureros que se encargan de llevarse la ropa para lavarla, remendarla o hacerle cambios. Se trata de un lugar íntimo y tranquilo que le hace sentir a uno en la gloria.

55: CASA PIEDRANEGRA



Domicilio

Esta casa de tres pisos es alta y elegante, y debe su nombre por haber sido construida con granito de color negro.

La Casa Piedranegra es propiedad de Elaitzh “La Serpiente” Craulnober.

56: LA INFRAOSCURIDAD



Taberna

Esta taberna de mala reputación tiene un pasadizo secreto que lleva hasta Bajomontaña en la parte de atrás del sótano de establecimiento. El pasadizo está escondido tras una estantería llena de suministros en la esquina del fondo. Tras la estantería hay una puerta trabada con una barra de hierro que lleva a una larga escalera envuelta en la oscuridad que acaba finalmente en Puerto Calavera.

CALLEJONES

Normalmente, las callejuelas del Distrito Comercial están llenas de basura, mercancías entregadas o almacenadas o, simplemente, cajas. Siempre están abarrotadas de gente y pueden llegar a ser rutas tan lentas como las calles mayores entre las que serpentean.

Muchos camorristas han descubierto que las estrechuras pueden impedir el uso de un arma favorita demasiado larga, o provocar un vergonzoso derrumbamiento de cajas capaz de sepultarte!

PLAZA DE LAS CARAVANAS



La Plaza de Caravanas, situada más al sur, es un lugar popular en el que tanto los viejos como los holgazanes suelen sentarse (para lo cual, muchos de ellos se llevan cajas o taburetes) para ver cómo trabajan y profieren maldiciones los demás, cómo braman y causan estrépito los animales y, en general, observar la actividad, frenética y a veces peligrosa, de las caravanas que se forman o separan.

PLAZUELA DEL TORO BLANCO



Lo más parecido a un bazar que hay en Aguas Profundas (es decir, un mercado al aire libre, repleto de tenderetes siempre distintos), es la Plazuela del Toro Blanco. Dicho sea de paso, el nombre del lugar proviene de una taberna, famosa en su día pero ya desaparecida, que ocupaba gran parte de lo que ahora es la plaza, pero que quedó destruida en medio de una impresionante explosión durante la infame batalla que enfrentó al archimago Zhongalar el Poderoso contra el hechicero maligno Shile Raurétilar y sus aprendices.

En la tormenta de conjuros que aconteció aquí, perecieron Shile y todos sus aprendices y se desgarró el propio tejido de Faerûn, por lo que Azut el Supremo tuvo que aparecer para arreglar las cosas. Se dice que, incluso hoy en día, la magia se "tuerce" de vez en cuando en la Plaza; por esta razón, en ella están prohibidos los objetos mágicos, los pergaminos, componentes y demás demostraciones mágicas.

A su vez, la taberna del Toro Blanco debe su nombre al toro albino que le nació en este lugar al asombrado dueño de una caravana, cuando la zona era aún un espacio al aire libre en el que se reunían ganado y caravanas. El nacimiento se consideró un buen presagio.

PARA EL DM

Se considera que tanto la propia Plaza, como todas las calles en una manzana a la redonda, son regiones de magia salvaje. Siempre que se lance cualquier tipo de magia y se obtenga un resultado de 4 u 8 en 1d12, los efectos de la misma serán de magia salvaje. Tu DM puede usar las tablas de efecto de la *Varita de Maravillas* que aparece en la *Guía del Dungeon Master* para generar sus efectos mágicos aleatorios. El área aproximada en el mapa aparece determinada con un círculo rojo.

PLAZA DE LA VÍRGEN



Este lugar no tiene forma cuadrada, sino más bien redondeada. Las mujeres agundinas suelen venir hasta aquí para lanzar miraditas y quedarse boquiabiertas viendo a los hombres de aspecto siniestro, procedentes de todo Faerûn, que se pavonean por la plaza armados hasta los dientes, con la esperanza de conseguir empleo como mercenarios. Se rumorea que cada vez que agentes del Culto del Dragón Visitan Aguas Profundas, la Plaza de las Vírgenes es su lugar de encuentro tradicional.

La plaza debe su nombre a una leyenda local según la cual, hace mucho, antes de existir siquiera la ciudad de Aguas Profundas, este lugar era utilizado para sacrificar vírgenes (tanto hombres como mujeres) a los dragones. Algunas tribus bárbaras de la Costa de la Espada poseen leyendas que hablan de un Dios Dragón que les impedía asaltar la región, y cuentan que el Monte Aguas Profundas era guarida de criaturas draconianas.

Según estas gentes, si algún día volvieran a atraer la atención de los dragones de Aguas Profundas, las criaturas devorarían a cuantos bárbaros fueran necesarios para igualar los sacrificios de vírgenes que les son debidos desde que, hace tiempo inmemorial, las tribus nómadas dejaron de venir aquí.

Curiosamente, en la ciudad hay gran cantidad de leyendas recientes que hablan de tesoros de dragones escondidos en el Monte Aguas Profundas, que aún no han sido recuperados ni por la guardia de la ciudad, que tiene ocupados varios túneles y cavernas de la montaña (comunicadas con el Castillo Aguas Profundas), ni por los contrabandistas que operan en Puerto Calavera, mucho más abajo.

Aún hay más leyendas relacionadas con la Plaza de Vírgenes. En una ocasión, un mimeto se las arregló para llegar hasta ella y adoptar la forma de una estatua. Pasaron dos inviernos sin que fuera descubierto hasta que las continuas desapariciones de borrachos, siempre en las noches más oscuras, hicieron que se abriese una investigación.

La estatua no resultaba muy familiar al escultor que la había creado y, para colmo, se descubrió que la cloaca que tenía debajo estaba completamente taponada (hasta una profundidad de casi 60 pies) ¡por la estatua original cubierta por una montaña de huesos!

Esto sucedió después de que dos vigilantes de la ciudad, que no esperaban encontrar nada raro, clavaran imprudentemente sus lanzas en la estatua falsa que, a modo de respuesta, alargó sus extremidades y los devoró.

ATAJO DE LAZHIN



Esta corta callejuela comunica el Plinto y la Calle Yélabril con la Carretera Alta. Debe su nombre al hombre que, para mayor comodidad de los devotos, derruyó su propia casa para crear la callejuela.

Tanto los ciudadanos como los visitantes la utilizan como punto de referencia, atajo y lugar de reunión.

CALLEJÓN ALBESO



Esta corta callejuela comunica el Callejón del Zampar con la Plaza de Vírgenes y muchos hombres vestidos con galas o de librea la utilizan como atajo. De vez en cuando, los rateros acechan en este pasaje para cebarse con ellos, pero no es fácil, pues las patrullas de la vigilancia también pasan con frecuencia.

CALLEJÓN DEL BOTÍN



Este callejón de aspecto inofensivo, que sirve de acceso a la parte trasera de las tiendas y que avanza hacia el oeste desde el extremo más meridional del Callejón Cálamó, era el lugar en que la antigua Cofradía de Ladrones solía separarse por las calles para llevar a cabo su labor nocturna. Ahora es un sitio tranquilo y lleno de cajas, aunque aún se utiliza para llevar a cabo turbias reuniones.

Es un lugar particularmente bueno para cambiarse de ropa o ponerse un disfraz.

CALLEJÓN BRINDUL



Este callejón con forma de media luna está situado entre las Calles Sorn y del Río. En ella suele tener lugar una peligrosa aparición que, antiguamente, solía encontrarse más a menudo en el muelle, pero que lleva varios inviernos siendo vista aquí: la Mano que Canta.

La aparición, una mano animada con una boca en la palma, ha sido vista en más de una ocasión en el Callejón Brindul o flotando en sus inmediaciones. La extraña mano se parece mucho al emblema de Moander el maldito, una antigua y maligna deidad que jamás ha llegado a desaparecer totalmente.

Según se cuenta, cuando la Mano se le aparece a alguien, agarra todas aquellas cosas valiosas que se le antojan (especialmente si son mágicas) aunque, en algunas ocasiones, ha llegado a atacar a la gente en la oscuridad, ya fuera estrangulándola o dejándola caer desde una altura mortal. Sin embargo, la mayoría de las veces no parece prestar atención a los que la siguen, limitándose a flotar a la deriva, cantando siniestramente viejos fragmentos de baladas y canciones de amor de la Costa de la Espada mientras vaga en mitad de la noche.

CALLEJÓN DE LOS CAZADORES



Este estrecho callejón avanza hacia el este desde el Camino del Dragón, como si se tratara de una prolongación del Camino de Adivinos. Debe su nombre a dos valientes hermanos que recorrieron los Reinos cuando aún eran jóvenes. Uno de ellos se convirtió en un señor del saber de los Reinos y el otro se convirtió en duque. Como si fueran de su casta, los que cruzan esta callejuela suelen llevar a cabo un recorrido alocado pero seguro.

CALLEJÓN DE CHÉLOR



Este corto callejón avanza hacia el oeste desde la Plaza del Toro Blanco. Por la noche está iluminado por multitud de lámparas situadas en las ventanas de la antigua morada del hombre a quien debe su nombre (un mercader al que le encantaban las velas); por esta razón, en él suelen reunirse tanto los que necesitan luz para leer (para comprobar mapas y contratos, por ejemplo), como las patrullas de la guardia o la vigilancia cuando tienen que comprobar alguna prueba.

CALLEJÓN CORNONEGRO



Este callejón, el más septentrional de los que atraviesan las manzanas que hay entre la Carretera Alta y el del Dragón, debe su nombre a un zapatero de cierto renombre, fallecido hace mucho, que vivía en él y se llamaba Alsible Cornonegro. Actualmente, se puede ver en ella ratas marrones tan grandes como liebres, razón por la que la gente pobre suele cazarlas usando clavos o arrojándoles cajas vacías.

CALLEJÓN DELÚN



Esta vía es utilizada para llevar a cabo entregas en la parte trasera de las tiendas, a la que se accede desde el Callejón de Chélór, por lo que siempre está llena de cajas, barriles y demás.

Por la noche, las ratas (tanto humanas como roedoras) acechan en el lugar, puesto que las cajas resultan fáciles de subir y pueden utilizarse para bloquear la salida, sorprendiendo a las víctimas.

CALLEJÓN DEL DERROCHE



Hace mucho que este antiguo callejón creció hasta convertirse en una importante calle de la localidad, si bien conserva la característica a la que debe su nombre: el bazar de tenderetes y vendedores callejeros, donde todo se vende muy barato. Este "don de los dioses" para los compradores no cierra nunca; por la noche, todo su recorrido está brillantemente iluminado y los negocios continúan abiertos. Es el mejor lugar al que se puede ir a buscar fruslerías, botones, cordones y cualquier cosa que no encontréis en otra parte. Es muy probable que se encuentre atestado de gente, así que cuidaos de los ladrones.

CALLEJÓN DEL GUARDACUARTOS



Esta callejuela avanza hacia el sur y el este desde el extremo oriental del Callejón Pocogasto, comunicándolo con el extremo más meridional de la Ronda de Vérlarr. Por la noche está muy oscuro y suele ser uno de los lugares favoritos de los malhechores, algunos de los cuales utilizan niños para que pongan la zancadilla o roben a los transeúntes. En medio del callejón, justo detrás de Cristales y Vidrieras de Zhond, hay un depósito para agua de lluvia con el que deberíais tener cuidado. Su fondo fue perforado hace mucho y los delincuentes lo utilizan para agacharse en su interior y vigilar a sus presas a través de agujeros.

CALLEJÓN DE MHAER



Esta corta callejuela ha crecido hasta convertirse en una auténtica calle que comunica el Camino de la Muralla, que recorre el límite meridional de la Ciudad de los Muertos, con el Callejón Pocogasto.

En ella se halla la mayor concentración de tiendas de hilos, cuerdas, sogas, alambres y adornos de toda Aguas Profundas.

CALLEJÓN OSCURO



Este callejón, estrecho y sinuoso, avanza hacia el este desde la Calle del Broche, al sur de la del Río y paralela a ella. Está ensombrecido por altos edificios a ambos lados, por lo que está oscuro incluso a mediodía y, de noche, es tan negro como la pez.

Por esto, media docena de **bandidos** del lugar lo utilizan para llevar a cabo sus asaltos. No es un lugar que convenga atravesar después de oscurecer.

CALLEJÓN PLÁLAMO



Esta callejuela, que ya es una calle propiamente dicha, es el lugar del distrito en que tradicionalmente vivían los amanuenses, cartógrafos y secretarios, aunque todavía es posible encontrar muchos en la zona. Debe su nombre a las plumas que la mayoría de las gentes de letras emplea para escribir.

A lo largo de esta calleja, el visitante verá multitud de escaleras exteriores serpenteando arriba y abajo por los desvencijados edificios. A los niños les encanta jugar subiéndose por ellas y, de noche, también a los ladrones.

CALLEJÓN DE THELN



Esta corta travesía comunica el Camino de Irimar con la Calle de Ándamar en el extremo septentrional del Distrito Comercial.

Es una ronda, por la que resuena el eco, repleta de balcones desde los que las "muchachas de moral distraída" dejan caer escalas de cuerda para sus clientes. Theln fue un "hombre de negocios", fallecido hace mucho, que vivía en uno de los edificios del callejón.

CALLEJÓN DE TSARNEN



Esta callejuela, que avanza hacia el este desde el Camino del Dragón y va a parar a la Ronda de Burdago, sirve de atajo junto al Atajo de Lazhin para atravesar esta manzana. Antiguamente, los ladrones solían cebarse con los que pasaban por aquí pero un verano, después de que la Cofradía de Ladrones hubiera sido desmantelado, Tsarnen el explorador plantó cara personalmente a los que quedaban (el combatiente tuvo en su juventud una experiencia muy mala con atracadores). Al poco, éstos optaron por marcharse a lugares en que practicar su oficio resultara menos peligroso.

Hoy en día, años después de la muerte de Tsarnen, la callejuela no continúa siendo igual de segura pero las patrullas de la vigilancia y, de día, los sacerdotes y peregrinos, suelen pasar por ella.

CALLEJÓN URCANDELA



Esta corta callejuela comunica la Plaza del Toro Blanco con la Calle Sorn.

Urcandela fue una persona pero se ha olvidado quién, exactamente. Hoy en día, sin embargo, esta callejuela es el lugar en que encontraréis a la venta cuerdas, cables, guarniciones, riendas, látigos, ruedas de carro y otras cosas por el estilo. Si vuestro carro o carreta necesita cualquier tipo de repuesto, éste es el lugar en que habéis de buscar. En la ciudad hay otros lugares en los que se venden tales artículos (principalmente en el Distrito Sureño), pero entre las tiendas de esta vía está la mayor concentración de vendedores de ese tipo de toda la zona.

CALLEJÓN DEL ZAMPAR



Esta corta callejuela, que se extiende hacia el oeste desde el Callejón Albeso hasta la parte trasera de la casa de juego de El Cuerno Dorado, debe su nombre al hecho de que es utilizado tradicionalmente por los borrachos, que acuden a beber hasta caer redondos y se quedan durmiendo la mona. En invierno, la vigilancia de la ciudad esparce paja por el suelo para que los desgraciados no mueran de frío. Más de un ladrón o aventurero se ha hecho pasar por uno de ellos para esconderse durante un tiempo.



CAPÍTULO 7: DISTRITO SUR



E

L DISTRITO SITUADO MÁS AL SUR DE la ciudad es llamado Distrito Sur, no Distrito del Sur. Los Agûndinos son quisquillosos acerca de este, y si insistís en llamarlo Distrito del Sur, esperad ser corregidos o recibir burlas.

El nombre deriva no solo de su localización en el sur de la ciudad, sino también por los sureños que se asentaron en este distrito cuando la ciudad creció. En la actualidad, en distrito todavía alberga a la mayor parte de los mercaderes que visitan la ciudad, y está compuesto por multitud de enclaves, bloques y calles ocupados principalmente por ciudadanos que trazan sus linajes a otros reinos.

Uno puede deleitarse aquí con la mejor comida de los medianos, disfrutar de cantantes de música Calishita y examinar las obras más sorprendentes de artesanía enana, pero el primer desafío es encontrar donde se encuentran estas sorpresas.

El Distrito Sureño ha sido desde hacer mucho tiempo un distrito de trabajadores que sirven a los viajeros, por lo que sus habitantes han adoptado la costumbre arquitectónica de construir hogares y negocios sobre los establos o alrededor de patios de posadas, cerca de donde los carromatos de las caravanas son albergados.

Los residentes del Distrito Sureño se enorgullecen de su legado como viajeros y gente trabajadores, por lo que no debería ser una sorpresa que su mascota sea una mula. En sus banderas en las competiciones, una combativa mula rampante se levanta sobre un campo de colores rojo y blanco que se dice representa la sangre y las lágrimas que la gente del Distrito Sureño vierte durante su trabajo.

El sonido predominante en el Distrito Sur es el de las ruedas de los carros. El olor de esta parte de la ciudad no es el del pescado del puerto sino el de los excrementos de los animales de tiro. La

mayoría de los establos no son más que edificios cubiertos, si bien muchas veces es un edificio de varias plantas el encargado de facilitar tal cobertura.

No un hito pero con toda seguridad algo que merece ser visto, es la Esfera de la Luna. Esta no es una estructura, sino un evento que sucede cada luna llena, cuando una brillante esfera de luz azul aparece en la plaza conocida como la Plaza de la Danza. Cualquier criatura que entre en la esfera descubrirá que puede volar en su interior con solo desearlo. Durante siglos, los Agûndinos han usado este evento sobrenatural para desarrollar un estilo volador único de danza, pero los entusiastas amateurs no son bienvenidos excepto en ciertas apariciones de la luna llena a plena luz del día.

Cuando cuando no hay luna llena, la Plaza de La Danza vale la pena ser visitada debido a la mancebía adyacente, la Bailarina de Jade. Durante las apariciones de la Esfera de la Luna, la gente a veces salta de forma osada hacia el campo mágico desde los balcones de esta taberna, sala de fiestas y posada de tres plantas. La mancebía toma su nombre sin embargo de una peculiar bailarina en lugar de de los que bailan en la plaza de fuera.

La “Bailarina de Jade” es una estatua de ocho pies de altura en forma de mujer que se anima mágicamente y baila para los clientes, a veces actuando como portera. Elminster me ha asegurado que a pesar de su destreza y aparentemente frágil belleza, la Bailarina de Jade es tan fuerte como un golem de piedra. Así que disfrutad del espectáculo pero no montéis mucha jarana.



DISTRITO SUR

LUGARES DE INTERÉS

1: EL DESCANSO DE LA ESPADA



Taberna

Esta taberna, tranquila y poco conocida, es el lugar al que van a beber los guerreros, la cantina: preferida de quienes blanden espadas para ganarse la vida.

Es un buen lugar en el que contratar a combatientes sin trabajo. En la taberna se sirven cervezas y zzar fuertes, bebidas exóticas de los rincones más lejanos de los Reinos, y siempre hay un buey, jabalí o venado entero (o los tres) dando vueltas en un espetón, por lo que será posible tomar una abundante comida a cualquier hora (pagando 1 pp por fuente). El local abre todos los días desde el mediodía hasta el amanecer.

2: LA PLAZA DE LA CARAVANA



Este lugar suele ser un desenfreno de actividad lleno de polvo en el que resuenan maldiciones, el chasquido de las fustas, bestias de los mugidos y relinchos de las bestias de carga que el traqueteo y los crujidos de los vagones y carros.

La mayoría de las caravanas que entran o salen por la Puerta Sur se reúnen o se disuelven en la Plaza de la Caravana, lo que lo convierte en un escenario de actividad y caos sin parar.

3: LA CASA DE PIEDRA



Sede de Cofradía de Carpinteros, Techadores y Yesistas

La cofradía de techadores está siempre extremadamente ocupada y es muy roca, estando compuesta por muchos miembros, incluso los trabajadores eventuales contratados por sus miembros deben apuntarse a la Cofradía, aunque sea como aprendices. Aunque la Cofradía nunca ha tenido éxito en sus intentos de forzar a los Señores a restringir de forma legal la construcción, modificación y reparación dentro de la ciudad para que sean realizadas únicamente por miembros de la Cofradía.

Los Señores ha mantenido repetidamente la postura de que un edificio es la propiedad de su dueño, el cual puede modificarlo, repararlo o reconstruirlo como quiera y que cualquier sistema de inspección debe quedar en manos de los Señores y no ser algo que quede dentro de la influencia de la Cofradía. Ha habido varias ocasiones en las que miembros de la Cofradía han saboteado trabajos relaizados por no miembros, pero en general los miembros de la Cofradía están demasiado ocupados para caer en estas ilegalidades.

Los trabajos de la cofradía son caros: 1 po por hombre y día, mas 5 po por un ingeniero de la cofradía (normalmente el jefe de una cuadrilla de trabajo) mas el coste de los materiales y una tarifa plana de 10 po al día para “gastos de la cuadrilla” (comida y bebida), sin importar el tamaño de dicha cuadrilla de trabajadores.

Esta cofradía hace un buen trabajo, aunque no es excepcional desde el punto de vista de la ingeniería, se especializa en un trabajo realizando reparaciones. Los miembros más exitosos aceptan también trabajos en otros lugares de la Costa de la Espada, habiendo viajado incluso hasta Luskan.

4: LA CASA DE LOS BUENOS LICORES



Taberna y Sede de Cofradía de Vinateros, Licoreros y Cerveceros

Este conjunto de almacenes y fábricas situado en la cima del pequeño otero de la Carrera Ascendente tiene en la parte frontal una taberna con una fachada construida con maderos y adobe.

Por todas partes se ven vigas a la sita y paredes desnudas de adobe. En el interior, muebles sencillos y una iluminación bastante fuerte con lámparas en todas las habitaciones hacen de este sitio un lugar acogedor aunque espartano.

La Casa de los Buenos Licores, sede de la siempre ha sido una sede gremial y una bodega en la que se destilaban y vendían sluzh y zzar (este último se consigue añadiendo licor de almendra al sluzh).

Durante el siglo pasado se añadió también una pequeña fábrica de cerveza en la esquina de la Carrera Ascendente y el Callejón Rotosar, tras lo cual se abrió la taberna. También durante el siglo pasado, los dueños de la Casa compraron también un almacén adyacente y abrieron sus puertas como una posada con 40 camas, principalmente para la comodidad de los vinateros y mercaderes de vinos que vienen de visita y ahora les sirve de alojamiento lejos de sus hogares, cuando éstos están siendo reformados o llenos de gente, para beber algo tranquilamente al terminar la jornada y para reunirse con los huéspedes o disfrutar de su compañía.

La Casa de los Buenos Licores dispone de la mejor y más barata selección de licores y bebidas fuertes de toda la Ciudad de los Esplendores (aunque, como oí decir presumidamente a un noble: "A pesar de tener que sentarse en la apesosa cervecería para probar sus bebidas"). El ardiente brunogañote de Lantan abunda tanto en las amplias bodegas como el elverquisst, de color rojo rubí, que tanto gusta a los elfos.

Se trata de una posada cómoda, aunque mal organizada, en la que la mayoría de las habitaciones no disponen más que de dos camas sencillas y un suelo de tablas. Carece de todo tipo de lujos, pero a los viajeros cansados les parecerá un lugar muy cómodo en el que pasar la noche. Sus precios reducidos atraen a una clientela compuesta principalmente por bebedores empedernidos, y los empleados (tratalos como **guardias** armados con garrotes que inflingen daño no letal) se encargan de mantener el orden. Las peleas son frecuentes, pero tienen lugar en la calle.

Romper una de las largas ventanas emplomadas de la taberna (u obligar a hacerlo a otro parroquiano lanzándolo a través de ellas) costará 4 po al alborotador. Durante el día, siempre hay representantes de la cofradía rondando el lugar por si apareciera alguien interesado en comerciar con licores. También hay disponibles salas privadas de reunión en las que pueden celebrarse conferencias.

En la posada sólo se encuentra disponible el menú más básico: jabalí asado, estofado de conejo (acompañado de ave, verduras, ardilla y otras cosas por el estilo, que siempre están hirviendo a fuego lento en la cocina) y pan salado con queso y mostaza fundidos (pequeñas barras redondas de un pan muy sabroso).

Una habitación cuesta 2 po por cama y noche. Si alguien deseara una particular, tendría que pagar las dos camas, pero podría invitar a alguien que no estuviera hospedado en el lugar a las segundas comidas que le corresponderían. En el precio van incluidas las cuadras para todas las monturas que se lleve (cada bestia de carga costará 1 pe adicional por noche) y cuantas comidas se deseen (vos pedidlas), si bien éstas habrán de limitarse al menú que ya he mencionado. En el precio también va incluida toda la cerveza que el huésped desee beber.

El vino y los licores no se incluyen en el precio y se venden por botellas. Los precios van de las 2 pe por una del sluzh elaborado en el local (una ganga; fuera de la taberna, tales botellas se venden a 8 pe) hasta las 6 pp por una del zzar de la casa. A partir de ahí, los precios se incrementan bastante hasta un máximo de 33 po por una botella de la más exquisita dracalinfá de Tezhyr destilada que, para desgracia de los lugareños, es también muy rara.

5: CUADRAS BRIDARROJA



Negocio

Estos exitosos establos, fundados por Rhazbos Bridarroja hace ya más de un siglo, son un buen lugar para comprar jaeces, sillas y equipamiento de monta de todo tipo

6: CASA DE LA CARROZA Y LA CARRETA



Sede de Cofradía de la Hermandad de Cocheros y Carreros

Esta cofradía construye y repara carrozas, carromatos y otros medios de transporte para comercio y viaje terrestre (incluyendo, a un costo adicional, mediatros de transporte con una sorprendente variedad de escondrijos ocultos para ser usados en el contrabando y despistar a los salteadores de caminos).

La habilidad a la hora de construir carromatos resistentes y hermosos es considerable, y los años de aprendizaje son algo necesario.

Los medios de transporte producidos por la cofradía son elegantes y resistentes, pudiendo aguantar años de abuso. Los precios varían grandemente según los diferentes tipos y tamaños de carromatos deseados. Los carromatos contruidos a medida pueden tardar hasta dos semanas en ser contruidos. Los carromatos contruidos a base de piezas disponibles ya en el momento pueden ser terminados en dos días.

7: BRIAN EL ESPADERO



Negocio

Esta armería se levanta en la calle del mismo nombre, bautizada originalmente en honor a Brian el Espadero, el cual fue Señor Oculito de Aguas Profundas hace aproximadamente un siglo. Esta armería produce armas de todo tipo y de buena calidad y sus precios entran dentro de lo normal.

8: CASA DE SILLEROS Y GUARNICIONEROS



Sede de Cofradía de Silleros y Guarnicioneros

Esta cofradía fue creada por un antiguo ladrón y jinete de carreras que se dedicó a criar caballos en vez de correr con ellos tras una mala racha de derrotas.

Esta cofradía tiene excelentes relaciones y ventajosos descuentos de la Liga de Peleteros y Curtidores a la hora de obtener el cuero que sus miembros necesitan.

9: LA LLAMA DE LA ESPERANZA



Negocio

Esta tienda en la calle se dedica a fabricar velas de todo tipo y tamaño, convencionales y aromatizadas.

10: EL SOL DE MEDIANOCHE



Taberna

11: RESIDENCIA FLURMASTYR



Domicilio privado

12: LA VIEJA TIENDA DE MONSTRUOS



Negocio

Al fondo del callejón de La Jarra, saliendo de la Ronda de Tilman, no muy lejos de la Muralla del Troll podéis ver un almacén de paredes de piedra con una puerta en la que hay inscrito: "Cuidado con los Monstruos Guardianes", flanqueada por un enorme portón para carros a cada lado.

Al acercaros veis que el almacén, de aspecto horrible y pésima construcción, está lleno de polvo y escombros, y huele a humedad y estiércol. Tras entrar por la puerta principal podrán ver una gárgola con aspecto hambriento, posada sobre la puerta batiente del mostrador.

Las tiendas de Faerun en las que uno pueda comprar un monstruo son bastante escasas y resulta sorprendente la cantidad de personas que visitan esta haciendo gala de la mayor discreción posible. Su clientela incluye a nobles cansados en busca de cosas exóticas que cazar, comer o con las que jugar; aquéllos deseosos de causar sensación en las fiestas o en sus espectáculos ambulantes, o de adquirir un trofeo del que poder presumir; aventureros con necesidad de practicar; criadores y magos en busca de material vivo para llevar a cabo sus experimentos; y otras gentes de ese tipo.

La tienda tiene a la venta un surtido de monstruos que se renueva continuamente, a los que tiene encerrados en estanques, jaulas y demás recipientes del sótano. También tiene otra habitación llena de restos guardados en jarras, tarros y cofres: desde cuernos y sangre embotellada, hasta pieles y escamas.

Estos valiosos objetos están protegidos por una leal plantilla de monstruos guardianes (tanto adiestrados como controlados mágicamente): cuatro **arañas gigantes**, dos **gárgolas**, dos **mimetros** y un **gólem de piedra** con aspecto de mujer, llamado Ibdra.

La tienda compra barato y vende caro, costando la mayoría de sus bestias un mínimo de 1.000 po, aunque los precios aumentan dependiendo de lo peligrosa que sea una criatura o de su rareza.

Los fragmentos de monstruo salen más baratos, normalmente entre 40 y 250 po, dependiendo de su naturaleza.

PARA EL DM

En la tienda y dentro de las profundidades de su sótano hay algún monstruo capaz de parir otras criaturas y otros que dispone de varios portales que comunican con lugares lejanos de los Reinos. También hay varios armarios, alineados y con las puertas sin marcar; que en realidad son entradas a una red de portales de dos sentidos que comunican la tienda con:

- Una caverna de la Infraoscuridad, cercana a Menzoberranzan (ciudad drow descrita en la caja del mismo nombre).
- Un lugar de las junglas de Chult.
- Un barranco de las Tierras Pétreas al norte de Connyr, cerca de los Salones Encantados de Vespero
- Un claro en las profundidades del Bosque Alto.
- Un otero en el norte de la Costa de la Espada, cerca de Etemlund.
- Un valle de Amn, en las colinas al norte de Anmagua.
- La frontera de Anaurokh cerca de Sortilegard.
- Un claro del Bosque Salvaje (el Bosque Dernal) de Alaron, en las Islas Lunshaes.
- Un lugar del tercer nivel de Bajomontaña, justo fuera de Puerto Calavera.

13: PERTRECHOS DE ESSIMUZH



Negocio

Ante vosotros teneis una desvencijada tienda de suministros de dos pisos de altura, su letrero de madera encima de la entrada mostrando a un caballero con armadura de placas encorvado por el peso de una gigantesca mochila.

En el interior, la tienda está sorprendentemente bien organizada, con un par de mozos limpiando y ordenando los armeros y las armaduras detrás de un mostrador de madera bien pulida.

En esta tienda hay barriles y estanterías que albergan casi cualquier pieza de equipo concebible que pueda ser usada por aventureros a precios bastante razonables (iguales o ligeramente inferiores a los listados en el *Manual del Jugador*).

14: TEMPLO DE LA BUENA OVACIÓN



Domicilio y Templo de Milil, Lliira y Mentor Wyverspur

Situado dentro de la casa de apartamentos de 3 pisos justo fuera de la esquina del Callejón de la Pescadera y la Calle de la Bazofia, el Templo de la Buena Ovación es poco más que unas cuantas habitaciones en el segundo piso. Accesible desde las calles (una escalera exterior lleva hasta aquí desde la casa sur de la Carrera de la Doncella Llorosa).

Este pequeño santuario es también una escuela de música y de baile regentada por Arkiem Arren (NB elfo lunar **Sacerdote** de Llira). Arkiem es capaz de enseñar a tres estudiantes al mismo tiempo en instrumentos de cuerda de cualquier tipo (como elfo, tiene trescientos años de experiencia de estudio...) y también sabe toca la flauta. Las canciones que enseña son en su mayor parte baladas, aunque también tiene en su repertorio unas cuantas baladas élficas (aunque pierden parte de su belleza al traducirlas del élfico).

15: PENSIÓN DE GARAH



Pensión

Este edificio de madera de dos pisos se abre a la Calle de la Bazofia y al Callejón de la Cortina con una fila de pequeñas ventanas de cristal abiertas a ambos lados de una ancha puerta arqueada.

Como la casa carece de signos o marcas, uno solo entra en la pensión de Garah con invitación o si uno busca una habitación en la ciudad durante un tiempo más o menos largo (una dekhana o más). La entrada está franqueada por unas letrinas y un guardarropa. La entrada se abre a un amplio recibidor con unas escaleras a la derecha de la sala, y un escritorio y una silla bajo las empujadas escaleras. Se accede al comedor a través de una puerta arqueada en el lado izquierdo del recibidor, y la enorme cocina se halla tras una puerta al pie de la escaleras. Se accede a la bodega a través de una trampilla en la cocina, y está se usa como despensa.

16: LAVANDERÍA DE AMRANI



Negocio

Con el gran número de casas de huéspedes, posadas y telares que hay en el distrito, esta lavandería y la docena de jóvenes mozas que en ella trabajan (tratalas como **Plebeyos**) siempre están ocupadas con la faena.

Los precios están establecidos según las tarifas normales de la cofradía (2 pp por prenda si se quiere un servicio en el momento o 1 pp si se espera al día siguiente) pero dinero adicional puede proporcionar tratamientos especiales para las prendas como jabones perfumados (5 pc adicionales), nuevos detalles bordados o tientes para rejuvenecer los tejidos (1-5 pp adicionales) así como pequeñas costuras o remiendos (una pp adicional).

17: RESIDENCIA DE LOS INGERR



Negocio/Domicilio

Esta adornada mansión construida con sillería de granito destaca sobre todos los edificios cercanos. La fachada está profusamente decorada con losetas de azulejos en los cuales aparecen múltiples escenas pintadas al estilo de Kara Tur.

La residencia de los Ingerr fue construida hace ya más de un siglo por un mercader de éxito, Rokkek Ingerr. Rokker hizo una pequeña fortuna comerciando con las tierras de Amn y Tezhyr y sus herederos todavía siguen manteniendo un pequeño negocio de fletes hacia Amn y Tezhyr.

18: PAÑOS DE PIATRAN



Negocio/Domicilio

Esta pequeña tienda de una sola planta tiene un pequeño altillo en la parte trasera, elevándose varios escalones hasta llegar a una zona de probadores y habitaciones con espejos de cuerpo entero para mirar capas, túnicas y otras prendas de vestir.

19: CUADRAS DE HEMMEREN E HIJOS



Negocio

Este vibrante negocio es uno de los establos más grandes en el distrito Sur y es el resultado de los esfuerzos de un joven emprendedor llamado Hemmerem que adquirió cuatro almacenes en este lugar hace ya más de un siglo.

Los establos están bien cuidados y enormes letreros en verde brillante aparecen pintados en las fachadas de los cuatro almacenes. Las plantas bajas son los establos, con capacidad más de 100 monturas en total. En los pisos de arriba los Hemmerem mantienen sus oficinas, varios almacenes para guarnicionería así como avena y paja para alimentar a los animales. Los precios por guardar y alimentar a un caballo son de 2 pp si pasa menos de 6 horas, 1 po por 48 horas o 4 po por una dekhana.

20: EL TENDERO PARLANCHÍN



Negocio/Domicilio

Estos tres edificios adyacentes son propiedad de la familia mediana de los Jalbuck. El edificio más largo tiene dos puertas que llevan a una enorme verdulería en la que se puede encontrar todo tipo de comida, verduras, comida conservada así como herramientas y útiles domésticos. Una puerta dentro de la verdulería lleva a los almacenes y granero en los edificios contiguos de dos pisos. Al lado se halla la casa donde viven los Jalbuck. Los dos pisos de arriba son suites, con la fachada este del piso de arriba cubierta con grandes cristalerías; el primer piso alberga las habitaciones de los Jalbuck, mientras que el segundo piso es completamente diáfano en un gran salón que sirve como comedor y sala de baile improvisada.

Durante el verano y los meses de cosecha, los almacenes de los Jalbuck rebosa con fruta fresca y vegetales directamente de los campos. Durante los meses de invierno, proporcionan fruta y productos conservados. Todos los granos y hortalizas provienen de la abadía de Campos Aureos, a través de un acuerdo entre los Jalbuck y los sacerdotes de Chauntea de Campos Aureos.

Leche fresca, mantequilla y queso siempre están a manos, gracias al pequeño rebaño que los Jalbuck mantienen en una granja local al este de la ciudad. El Tendero Parlanchín está abierto desde el alba hasta mediodía todos los días, con un día de cada dekhana en el que se abre hasta el ocaso, en este día se venden la mantequilla fresca, los quesos y demás alimentos preparados. Mientras la tienda está abierta, los Jalbuck al completo actúa como tenderos, reponedores, y atendiendo a los clientes para asegurarse de que todos ellos quedan satisfechos.

Tras cerrar cuando el sol llega al mediodía, todos se dedican a otras tareas mundanas, desde batir la mantequilla hasta reparar y rellenar los barriles y los almacenes. Uno de los Jalbuck pasa un día de cada dekhana en Campos Aureos.

21: PUESTO DE GUARDIA DE LA MILICIA



Edificio Público

Si hay problemas en el Distrito Sur o cerca en el Distrito del Puerto, la gente puede contar con los refuerzos que pueden ofrecer los 8 veteranos de la milicia aquí estacionados. Armas adicionales así como algunos objetos mágicos se hallan aquí almacenados en un armario al que solo se puede acceder con una llave en posesión del armar del puesto de guardia. La bodega del edificio contiene comida preservada y unas celdas para los alborotadores, en el caso de las celdas de otros puestos estuvieran llenas.

Hay rumores de que algunos puestos de guardia de la ciudad tienen reductos adicionales que son usados como laboratorios para los magos de la milicia así como entradas secretas ocultas hasta las alcantarillas (o incluso Aguas Profundas). Estos rumores son infundados.

PARA EL DM

Para representar esta localización puedes usar los Planos del Juzgado que aparecen en el Encuentro 8 del Capítulo 4: Temporada de Dragones tal y como aparece descrito en el libro *Waterdeep: El Robo de los Dragones*.

22: TORRES DE KOLAT



Domicilio de Mago

Este edificio de extraño aspecto, compuesto por los restos de una vieja mansión de piedra y dos robustas torres unidas entre sí por una pasarela situada a la altura del segundo piso, se halla rodeado por un murete bajo de piedra rematado con puas de hierro. Una puerta de hierro se abre en el lado sur, sin goznes a la vista. Dentro del pequeño patio hay un olmo y un descuidado arriate de rosas que crece sobre el muro noreste.

El suelo fuera del campo está lleno de pequeños cadáveres de pájaros.



Un campo invisible de fuerza mágica rodea y cubre las Torres Kolat. El campo es delgado como el papel y se encuentra justo fuera de la pared exterior de la finca, extendiéndose hacia arriba para contener los edificios en su totalidad. Nada puede pasar a través de la barrera, incluyendo aire, niebla, lluvia y nieve. Las criaturas que no se dan cuenta de que el campo está allí rebotan en él, con aves especialmente propensas a golpearlo. El suelo fuera del campo está regularmente lleno de pequeños cadáveres de pájaros que se rompieron el cuello golpeándolo, y los limpiadores de calles vienen todas las mañanas para barrerlos.

PARA EL DM

Las Torres de Kolat y el semiplano al cual se puede acceder desde ellas aparecen descritos en el Capítulo 8 del libro *Aguas profundas: El Robo de los Dragones*.

23: EL REFLEJO DE LA MEDUSA



Taberna

24: CASA DE YELMO



Templo/Orfanato

Aunque las historias hablan de héroes ricos y famosos, pocas de ellas hablan de aquellos que se enfrentan a los Dungeons y fracasan, habiendo incluso menos aún de aquellas a los que dejan atrás.

Hace un siglo, Kiber Ederick, un anciano paladín de Yelmo, perdió a su mujer y a su hijo mayor a manos de asesinos mientras se hallaba fuera de la ciudad en una misión, y nunca pudo averiguar lo que le ocurrió a sus hijos más pequeños, una pareja de gemelos.

A partir de ese momento dedicó sus esfuerzos a aquellos que habían sido olvidados o quedados solos debido a un heroísmo mal entendido. En la Casa de Yelmo se acoge a muchos huérfanos de las calles de Aguas Profundas, se les alimenta y da ropa. Junto con la ayuda de varios de los templos de Aguas profundas, se les enseña a los niños a leer, escribir, y algo de historia de los Reinos.

A muchos de los niños por encima de los diez años se les busca un aprendizaje en alguna cofradía o directamente trabajo en la cofradía de Lampistas. A su salida del orfanato deben demostrar su capacidad de poder dedicarse a un empleo.

En todo momento suele haber acogidos aquí una treintena de niños.

PARA EL DM

La Casa de Yelmo podría ser la antigua Morada de los Los Tres Huérfanos, Nat, Jenks y Chopito, los cuales aparecen descritos en el Capítulo 4 de Aguas profundas: El Robo de los Dragones.

Algún huérfano de los aquí acogidos podría ser también amigo de estos y ser usado como gancho para futuras aventuras.

25: MERCANCÍAS DE WAUKIN



Negocio

Situada al lado de la Trompeta Diaria en el Callejón del Tendero hay una pequeña tienda de empeños (que actúa también como perista) la cual es propiedad de la familia Lenter.

La fachada de esta tienda está rematada por un viejo y desvencijado letrero de latón que representa el símbolo sagrado de la Diosa Waukin. A través de los ventanales de la fachada se ven unos atestados y caóticos mostradores llenos de todo tipo de objetos, curiosidades y cachivaches.

Un agente a sueldo de los Lenter estará más que feliz de aceptar casi cualquier cosa de valor por hasta un 70% de su valor de mercado, por supuesto, las tasas de interés son del 2% por dekhana si uno quiere volver a recuperar su objeto, y poca gente vuelve a por ellos. Pasados cuatro meses, los objetos salen a la venta por un 90-100% de su valor. A pesar del aspecto inofensivo del encargado, los Lenter son inmisericordes a la hora de cobrarse sus deudas.

26: LARAN, CARTÓGRAFOS



Domicilio y Negocio

La familia Laran se ha dedicado al arte y la cartografía desde hace más de un siglo, y su colección de mapas de todo tipo es solo superada por los que hay en el Palacio del Señor y la Casa Cartográfica. Los Laran se establecieron aquí hace un siglo, y crean mapas y planos por encargo. Por el precio adecuado, los Laran comprarán riaros, notas y descripciones de tierras y zonas lejanas y crearán mapas a los tamaños deseados.

27: KRABBLELOR, PLATEROS



Negocio

Un letrero que anuncia este negocio como Plateros Krabbelor cuelga de la fachada de este edificio de piedra con un piso alto de paredes de madera manchadas de hollín. Desde la Calle de la Doncella en Lágrimas podeis ver el interior de la tienda, a través de unos cristales agrietados y sucios. El interior está atestado de estantes llenos de productos, todos ellos desordenados y cubiertos de polvo.

A pesar de ello, los productos en el interior atraen a muchos a esta tienda por lo demás carente de todo interés. Las estanterías, una vez uno se acerca a ellas, están llenas de productos de plata de manufactura enana de gran calidad. Casi cualquier cosa hecha en plata puede encontrarse en este lugar, desde cubertería y

juegos de té, hasta pelucas y corpiños de cota de malla. Cada objeto dentro de la tienda es una pieza de exposición y las ventas aquí se hacen por encargo.

La gente dice que Krabbelor es más lento es su trabajo que otros plateros de la ciudad, pero que su artesanía y versatilidad hacen que valga la pena la espera. Dependiendo del tamaño y de la carga de trabajo le toma a Krabbelor de dos a treinta días el terminar un encargo.

Aunque muchos asumen que Krabbelor fue anteriormente un aventurero, se enoja cuando se hacen delante de él esas afirmaciones: Si hermano murió en una misión estúpida en busca de dinero y fortuna, y pocos enanos quedan, y a él siempre le han interesado más su vida y la plata. Su mano izquierda está cubierta de hierro a resultas de un accidente que tuvo en su juventud, y Krabbelor hizo que la modificaran mágicamente para darle forma de martillo, ganándose así su apodo de Manomartillo. Es gruñón y osco, un típico enano muy conservador y desconfiado.

La especialidad de Manomartillo es crear sus cálices de plata finamente tallados, de los cuales se enorgullece de que no hay dos juegos iguales; en el pasado ha creado cálices en los que el pie es un fuego del cual el humo se convierte en la copa, o gigantes en la base que sostienen una cornucopia. Un juego incluso encargado por Lord Piergieron estaba realizado incluso con el aspecto de los Señores de Aguas profundas, con las copas talladas a semejanza de los Yelmos de los Señores.

La otra cosa remarcable de la tienda es un fantasma. Más una imagen del pasado que un espíritu fantasma, la aparición tiene el aspecto de un chico joven que porta vara larga de cuyo extremo cuelga una lámpara. Sus ropas y vara con lámpara lo marcan como un miembro de la cofradía de Lampistas de hace un par de siglos.

La aparición se manifiesta entrando en la tienda a través del centro del muro este y, mirando hacia atrás cada pocos segundos, atraviesa apresuradamente todos los objetos, y sale de la tienda a través del muro oeste justo por donde está la forja. El chico parece asustado de alguien que le persigue. Curiosamente los pasos del chico no hacen ningún sonido, pero es rápidamente perseguido por el sonido de unos pesados pasos y el golpeteo de un bastón unos pocos segundos después. Esta aparición se produce cada año en la última noche del mes de Kythorn.

28: POSADA EL REFUGIO SEGURO



Posada

Este edificio de madera y piedra de tres pisos de altura es una de las construcciones más grandes de esta parte de la ciudad. Grandes signos hechos con tablones de madera se mecen con el viento colgados del segundo piso de la posada, destacando en ellos cinco runas: las runas antiguas de Lammazh (abrigo y seguridad) y Retniw (lugar de acampada), la marca de los Arpistas de Refugio Seguro, y las runas élficas y enanas de refugio. Sobre las pesadas puertas dobles de madera de Fresno que dan a la calle de la Bazofia, unas letras de madera pintadas de color dorado han sido colocadas sobre la arcada de piedra, proclamando el nombre de la posada.

Aparte de la entrada principal hay una pequeña entrada de servicio en la plaza de Kerrigan que solo es usada por el personal de la posada.

Al entrar en el edificio se abre ante vosotros un amplio bodegón, a ambos lados del cual se remontan dos escaleras que suben hasta un amplio balcón abierto que descolla sobre la sala.

Un escritorio bajo (apropiado para un mediano) situado al lado de la escalera de la izquierda está siempre preparado para recibir a los huéspedes y a los demás clientes presentes en el bodegón. En el lado norte de este se levanta una gigantesca barra de madera de roble ante la cual hay unos cuantas sillas altas. Tras la barra descansan tres enormes toneles de cerveza y multitud de cuñetes de vino más pequeños.

Dispersas por el bodegón hay quince mesas redondas en las que caben comodamente hasta seis personas. Cuatro gruesas columnas de madera sostienen el techo, mientras que otras más pequeñas dan soporte al balcón. El enorme hogar del muro oeste caldea la sala y sus seis pies de profundidad se abren al otro lado para dar a la cocina.

El primer piso es poco más que un balcón sobre el bodegón con 12 espaciosas habitaciones a un precio de 3 po la noche; los precios pueden incrementarse hasta 25 po la dekhana y no se permite (salvo a los clientes de confianza y amigos de los dueños) a nadie permanecer alojado en la posada más de dos dekhanas. Las habitaciones pueden ser cerradas con llave y proporcionan una gran cama, una mesa, un bacinete, un espejo y un pequeño baul para almacenar cosas; por el precio de la habitación también se incluye una comida al día. Cada habitación tiene también una ventana al exterior, pero no hay alfeizar en ninguna de ellas, lo que hace más difícil el acceso a los ladrones.

La primera puerta tras subir por la escalera de la derecha da a una pequeña escalera que sube al segundo piso y a las habitaciones de los dueños. A los clientes de la posada no se les permite el acceso a las cocinas o al segundo piso, y no se sabe mucho acerca de las bodegas de la posada.

El Puerto Seguro es una de las posadas más populares en el distrito y siempre está llena a primera hora de la tarde con gente cenando y tomando algo en la barra, y sus habitaciones se llenan rápidamente a esas horas. Gracias a la diligencia de los camareros y un par de porteros (**matones**), pocos alborotadores perturban la paz en este lugar. Muchos nobles acuden a esta posada debido a sus suntuosas cenas así como por los espectáculos musicales nocturnos. La posada fue construida sobre un antiguo almacén propiedad de Lhorar Gildeggh, el maestro cofrade exiliado de Aguas Profundas, y muchos dicen que los huesos de muchos de sus oponentes se hallan todavía enterrados bajo la posada.

29: LA BENDICIÓN DE TYMORA



Taberna

Esta taberna de aspecto corriente está siempre llena con aventureros tanto veteranos como novatos, es un lugar maravilloso en el que escuchar y contar historias del Norte y territorios más lejanos. Tened cuidado en no poner en duda la veracidad de las historias que aquí se relatan, ya que muchas peleas suelen empezar así.

El afable tabernero (un **gigante de las colinas**) y propietario de la taberna dice ser el alma atrapada de Trahnt, un clérigo enano de Tymora, guarda detrás de la barra un martillo de guerra de tamaño gigante que suele empuñar para acabar con cualquier discusión y pelea de forma bastante efectiva. Para comodidad del tabernero, este edificio no tiene techo en el primer piso, sino simplemente un balcón alrededor del bodegón con diez mesas pegadas a la pared a las cuales puede servir comodamente con sus largos brazos o gracias a los esfuerzos de la media docena de camareras que trabajan en la taberna.

30: MANSIÓN PHAULKON



Domicilio

Con mucho uno de los edificios más grandiosos y mejor conservados del Distrito Sur, esta mansión amurallada y sus hermosos jardines parecen bastante fuera de lugar entre los almacenes y negocios que abundan en esta zona de la ciudad



La mansión Phaulkon alberga dos edificios rodeados por unos muros. La mansión de dos pisos de altura está profusamente decorada con columnas, piedra pulida y halcones tallados y dorados en las esquinas de su pequeña torre. Las ventanas se abren en todos lados, permitiendo el paso de mucha luz y aire dentro de la lujosa vivienda. Los muros que rodean toda la mansión están rematados por puas de metal doradas las cuales ayudan a proteger los jardines, dificultando el paso a cualquier intruso.

Cuatro almacenes se levantaban donde hoy se alza la Mansión Phaulkon, pero estos fueron destruidos en los Incendios del 1358 CV. En ese año estos terrenos fueron adquiridos por un noble menor de Cormyr que se dedicaba al comercio, Lord Bronson Phaulkon, el cual mandó construirse una pequeña mansión para él y su mujer, una miembro de la familia noble Agundina de los Tarm. La mansión fue terminada en un año junto con unos pequeños jardines.

Aunque las puertas y las puas ayudan a mantener lejos a los intrusos, estas no son las únicas defensas. La mansión posee también varias protecciones mágicas colocadas por la Orden Vigilante de Magos y Protectores.

La mansión es también un refugio en Aguas Profundas para los agentes del Enclave Esmeralda. El Jardinero de la Mansión, Melannor Ramacaída, un **druida** semielfo, se encarga del cuidado de los jardines y del edificio, y actúa como contacto y mensajero para los agentes del enclave que visitan la Ciudad de los Esplendores. Melannor entrega las órdenes a los agentes del enclave mediante conjuros de mensajero animal y suele usar gatos y palomas como sus correos.

La otra habitante de la mansión es Lady Jeryth Phaulkon, una mujer noble convertida en semidiosa y Elegida de Mielikki. Jeryth Phaulkon, se manifiesta como una voz femenina que puede ser escuchada por cualquiera que entre dentro de los terrenos de la mansión (incluyendo los jardines).

Es la miembro de mayor rango del Enclave Esmeralda dentro de la Ciudad de los Esplendores y puede usar sobre los agentes de este varios encantamientos. Los agentes del Enclave Esmeralda también pueden usar la Mansión Phaulkon como refugio.

En su estado carente de cuerpo Jeryth no puede ser dañada, aunque no puede abandonar los límites de los muros de la mansión. Si surge la necesidad, jeryth puede lanzar cualquier conjuro de la lista de conjuros de druida. Usará sus conjuros en defensa de la mansión y sus hermosos jardines. Un miembro del Enclave Esmeralda puede pedir e Jeryth que lance en su favor cualquier conjuro, lo cual esta hará con gusto si el nivel de Renombre en el Enclave Esmeralda de ese personaje es igual o supera el nivel del conjuro.

31: LA TROMPETA DIARIA



Negocio

Este viejo edificio de piedra de un piso es el hogar de uno de los diarios más infames de Aguas Profundas. Sus muros siempre están marcados con pintadas en las que se insulta o amenaza a sus propietarios y el hedor de los huevos y las verduras podridas es algo casi permanente.

Este edificio es siempre un hervidero de actividad. Los diarios son impresos todos los días por la tarde, y enviados a multitud de quioscos y vendedores ambulantes por toda la ciudad, donde se venden al precio de 1 pc cada uno. Cada dekhana la Trompeta vuelve a imprimir sus diarios de los días anteriores a los que se añaden dos páginas de editoriales y dibujos satíricos, realizados por un autor anónimo, creando así unos diarios de 12 páginas, los cuales son vendidos por 1 pp. A pesar de sus informaciones de veracidad algo dudosa, la Trompeta tiene muchos ojos y oídos y mucho de lo que publican cada dekhana es rigurosamente cierto.

Aunque sus editores son dados a titulares provocadores y sensacionalistas, tienden a mantenerse lejos de los temas escabrosos y por supuesto se cuidan de no insultar o poner en entredicho la gestión de los Señores de Aguas Profundas, siendo esta la única razón por la cual los trabajadores del diario no han sido exiliados de la ciudad.

32: EL GÓLEM DE CERVEZA



Taberna

Esta animada taberna ocupa la esquina de la Calle de la Bazofia y el callejón de la Serpiente, y su letrero es visible desde las dos. Una pesada plancha de madera colgada de cadenas muestra un barril de cuyo grifo sale un elemental de agua de color ambarino.

Los muros de la taberna son de piedra en la planta baja y de madera en el primer piso, el cual está rematado por un tejado de pizarra.

El interior de la taberna es diáfano y acogedor. Unos grandes paneles de madera cubren los muros y el suelo de piedra (aunque algunas zonas hacia el fondo muestran las marcas inequívocas de antiguas competiciones de lanzamiento de dagas).

El frontal del bodegón está ocupado por una gran barra de madera férrea, pulida hasta reflejar la luz, con un reposapiés en toda su longitud, el cual ha sido tallado en la misma madera. Los muros están ocupados por cubículos que dan un aire de cierta intimidad, y el centro del bodegón está ocupado por ocho grandes mesas con sillas como para albergar a cincuenta clientes. El hogar donde siempre arde un buen fuego ocupa casi la mitad del muro del fondo y dos mesas más pequeñas han sido colocadas a ambos lados del hogar para los clientes importantes o bardos que estén actuando ese día. La entrada principal está flanqueada a la derecha por un guardarropas y a la izquierda hay una pequeña letrina.

Aunque la selección de comidas es limitada, lo que se sirven está rico y sabroso. La especialidad de la casa es el potaje de Oso Lechuza, un potaje rico y especiado con trozos de ternera, salchichas, cebollas, patatas y gran cantidad de especias que le dan un sabor picante. Otros platos en el menú incluyen galletas, varios tipos de quesos, pollo asado y patatas cocidas y a las brasas. Lo que atrae aquí a los clientes, aparte de las frecuentes peleas, son las raras cervezas que los propietarios adquieren a través de las Tiendas de Aurora.

Aunque la cerveza de la casa está buena, mantienen provisiones de raras cervezas sureñas como La Mejor de Luiren, o Cerveza del Tuerto, cervezas de las que no dispone siquiera la Casa de los Buenos Licores.

33: ALMACENES INGERR & INGERR



Negocio

Este gran bloque de almacenes alberga muchas de las mercancías importadas de multitud de pequeñas aldeas y ciudades del Norte. Estas mercancías son luego enviadas por barco a clientes en Calimshan y Tezhyr. Los almacenes son vigilados por media docena de **Guardias** a sueldo de la familia Ingerr.

34: LA CASA DEL CAMINO



Sede de Cofradía de Carreros y Cocheros

La sede de la Cofradía de Carreros y Cocheros, aquí están agremiados todos los agundinos que poseen carros, carromatos, carruajes, literas, y en invierno, trineos, los cuales usan en sus negocios como fuente de ingresos.

La mayor parte de los nobles y muchos individuos adinerados poseen carruajes y literas sin estar agremiados en esta cofradía. Los laneros y otros mercaderes que usan sus propios carros para transportar sus mercancías, pero que como regla no las alquilan para su uso por otro tampoco necesitan agremiarse en esta cofradía.

La mayor parte de compañías de caravanas que operan en el Norte y en las tierras del Mar de las Estrellas Fugaces tienen representantes en Aguas Profundas que están agremiados en esta cofradía, pero todos los miembros, hasta el propietario de un humilde carro de mano, tienen los mismos derechos, los cuales incluyen la exención de registro por parte de los miembros de la Milicia, salvo órdenes expresas de los Señores de Aguas Profundas o de un Magister.

35: LA COPA LLENA



Taberna

Al abrir las puertas se muestra ante vuestros ojos una de las tabernas más cochambrosas que jamás habéis visto. Es un lugar oscuro y pequeño, dominado por una larga barra con taburetes, tras la cual hay una impresionante colección de botellas, la mayor parte de ellas cubierta con una gruesa capa de polvo. Al lado de la puerta podeis ver también una pequeña pila de mesas y sillas destrozadas.

Este destartalado lugar es frecuentado por malhumorados carreteros y conductores de caravanas, aunque hay que agradecer que la mayoría estén demasiado cansados para pelear cuando acuden al local.

La Jarra Llena destaca por tres razones: las peleas que tienen lugar en ella con angustiosa regularidad, los increíbles vientos invernales que recorren cada rincón del lugar y los grandes cuencos de madera (1 pe cada uno) en los que se sirve la manteca caliente de champiñones cultivados en los sótanos repletos de estiércol de la propia taberna. El estiércol procede principalmente de los caballos y bueyes que atestan las calles de alrededor y alcanza varios pies de profundidad en el asqueroso sótano.

Aquellos capaces de pedirselo discretamente al propietario (y de pagar 5 po por objeto) conseguirán que les escondan cosas debajo del estiércol durante un máximo de un mes, transcurrido el cual, el dueño perderá el objeto. Quedad advertidos de que la vigilancia de la ciudad inspecciona regularmente el lugar en busca de objetos robados y cosas por el estilo (y que en cierta ocasión encontraron un esqueleto con una daga entre las costillas). Cuando se llevaron los huesos del lugar, los parroquianos se limitaron a gruñir: "Estooo ... alguien que no pagó la cuenta."

36: CASA DE LOS ALBAÑILES



Sede de Cofradía

Esta respetada y atareada Cofradía tiene más de trescientos miembros (la mayor parte de los cuales trabaj en equipos de entre tres y doce peronas), algunos de los cuales extraen piedra, otros cortan, tallan y afinan sillares, mientras que otros hacen ladrillos o suelos.

Siempre atareados en los tejados de Aguas Profundas donde las tejas siempre necesitan reemplazos, los miembros de esta cofradía también construyen y reparan los edificios de laciudad. Los Señores de Aguas Profundas no ven con buenos ojos los edificios contruidos en madera y restringen dichos edificios a plantas bajas para limitar los daños en caso de incendio.

La mayor parte de los edificios en Aguas Profundas tienen varios pisos ya que en la ciudad ya se ha ocupado casi todo el espacio disponible intramuros por lo que desde hace un siglo o así la altura de los pisos se ha incrementado siempre.

La piedra es extraida y tallada de los riscos situados al Norte de Aguas Profundas y traída por barco o carro desde Mirabar, donde los enanos venden los sillares a 1 pc la unidad. Estos ven su precio incrementado a 4 pc en la ciudad. La demolición de un edificio no se cobra si a la cofradía se le permite reaprovechar los

materiales de la edificación. Las reparaciones o ampliaciones de una estructura ya existente se cobra a 10 po al dñjua por miembro de la cofradía mas gastos de 10 po por dia mas el coste de los materiales.

PARA EL DM

Las maestras Cofrades de la Cofradía de Albañiles han sido, desde hace ya un siglo, las Hermanas Dyre. Faendra y Naoni. Las hijas del anterior maestro cofrado de la Cofradía de Albañiles, Varandros, Dyre, han mantenido con mano férrea el control de la cofradía desde hace más de un siglo. Los rumores dicen que se han mantenido jóvenes gracias a la magia (*pociones de longevidad*) pero eso es algo que en realidad no se sabe.

Naoni tiene poderes mágicos y es capaz de convertir gemas en hilos, creando fastuosos tejidos que se venden a precios exorbitantes. Faendra, su hermana menos, todavía sigue manteniendo sus rubios cabellos (ahora rubio ceniza) y sus gélidos ojos azules.

37: TEJIDOS DE NELKOSH



Negocio

38: LA PLAZA DE LA DANZA



Este rasgo característico del Distrito Sur, tan bello y extraño, sólo aparece las noches de luna llena. La Esfera Lunar es un globo mágico de radiación azulada que aparece en la Plaza de la Danza debido a un encantamiento antiguo y poderoso.

La plaza se vació debido a este particular efecto y la adyacente Bailarina de Jade fue construida para sacar provecho de él.

Durante generaciones, la gente ha venido hasta Aguas Profundas para ver la Esfera y los agundinos la han usado tanto como relajación, como para cortejarse.

La Plaza de la Danza es un espacio abierto, con un centro que podría tener unos 60 pies de longitud, pavimentado con losas de acabado muy liso. En medio del lugar, una esfera de 40 pies de diámetro, hecha de una radiación azulada, vívida y traslúcida, aparece cuando los rayos de la luna llena entran en la Plaza y desaparecen cuando el brillo de éstos va menguando.

Según la ley agundina, nadie puede impedir a otra persona el acceso a la Esfera, ni cobrarle nada en absoluto por él. Además, por miedo a estropear el efecto, nadie puede lanzar ningún conjuro ni activar magia alguna desde el interior de la Esfera, hacia la misma o en la propia Plaza. Según la tradición, una patrulla formada por una docena de soldados de la Guardia de laciudad (**guardias**), acompañada por un miembro de la Orden Vigilante (un **mag**o), vigila la Plaza de la Danza siempre que la Esfera está presente.

La Esfera Lunar lleva existiendo como mínimo dos siglos, gracias a la poderosa magia creada por la diosa Selüne. Siempre se ha rumoreado que ella, varios de sus avatares o bien sus agentes residen en la propia Aguas Profundas, ocultos entre la gente corriente.

El lugar ideal para adorar a Selüne se encuentra al aire libre (en la cima pelada de una colina o en un claro de un bosque). En la ciudad, es preferible un tejado o lugar abierto antes que un presbiterio cerrado. Por esta razón, muchos de los servicios que se celebran en la Casa de la Luna tienen lugar en su tejado, a la

vista de todos los que estén cerca. Se dice que la Esfera Lunar es el templo de los marineros, abierto a todo el mundo. Siempre que aparece, todos los marinos presentes en la ciudad (y que estén lo bastante sobrios) se acercan a este lugar y tocan el brillo azulado para pedirle a la Dama que les lleve sanos y salvos al siguiente puerto.

Lo que hace que la Esfera resulte atractiva para los que no veneran a Selûne es su principal propiedad mágica. Las criaturas vivientes que entren en ella y deseen elevarse podrán volar por el interior de los radiantes confines del globo. Desde hace tiempo, las parejas de enamorados vienen aquí para bailar en el aire y besarse en las alturas, flotando de modo que sólo se toquen sus labios.

Existen rumores que hablan de actividades más íntimas entre enamorados en el interior de la esfera. Por costumbre, los clientes de La Bailarina de Jade extienden sus celebraciones hasta la Plaza en las noches de luna llena, flotando o volando mientras beben. Los más atrevidos llegan incluso a saltar desde el balcón del club nocturno al interior de la Esfera Lunar. Hacer esto sin derramar una sola gota de lo que se esté bebiendo se considera una muestra de arrojo y gallarda despreocupación.

También hay una historia según la cual, de vez en cuando puede verse en la Esfera a los fantasmas de siete princesas asesinadas. Estas doncellas, pertenecientes todas ellas a la casa real de Tezthyr, fueron asesinadas en Aguas Profundas hace unos 180 inviernos por un cruel anfitrión: su tío, que quería el trono para sí.

Tras una noche bailando con apuestos muchachos en la Esfera Lunar, que les pareció maravillosa, las princesas se sentían fatigadas. Su tío quitó las almohadas de sus camas y las reemplazó por mimetos larvales (unos parientes de los mimetos corrientes con forma de gusano, capaces de disolver la carne por mero contacto). Por la mañana se encontró muertas a las desafortunadas muchachas, intactas a excepción solamente de las cabezas, que habían sido devoradas hasta quedar limpios los huesos.

Desde entonces, han sido muchos los galanes jóvenes y valientes de Aguas Profundas que dicen haber bailado en la Esfera con hermosas doncellas con lujosos vestidos largos. Eran silenciosas, pero parecían tristes, y sus ojos brillaban repletos de lágrimas por derramar; además, cuando alguien se acercaba a ellas (como, por ejemplo, para darles un beso) ¡sus rostros se transformaban de repente en sonrientes calaveras!

PARA EL DM

Existen otros poderes que ni siquiera las sumas sacerdotisas de Selûne conocen en su totalidad. Los fieles devotos de esta diosa pueden ver curadas sus heridas, envenenamientos, locuras, enfermedades y maldiciones mágicas con sólo tocar la esfera, pero los rituales para lograr eso solo son conocidos por el clero Selûnita.

Los poderes conocidos de la esfera son los siguientes:

- Cualquier criatura con conciencia propia puede volar a voluntad con Maniobrabilidad Perfecta y velocidad 15 pies. El efecto mágico puede soportar un peso en material cargado o puesto equivalente al de la propia criatura voladora. Una persona no puede tirar de otra por el mero hecho de agarrarla y desear descender; la magia de la Esfera los apartaría, de modo que sólo uno cayera.
- Dentro de la Esfera, el descenso se ajusta a las condiciones del conjuro caída de pluma. Las criaturas que salgan por completo de la Esfera, ya sea debido a su propio rumbo o porque hayan sido sacadas a la fuerza (un objeto disparado, arrojado o que se haya soltado a propósito) caerá al suelo a la velocidad normal y sufrirá el daño correspondiente. Si durante el transcurso de la caída volvieran a entrar en contacto con la Esfera, la magia de la misma volvería a tomar control de la caída.
- La Esfera Lunar también afecta a la magia que se lanza en su interior. Los conjuros de las siguientes escuelas, que se ejecuten dentro de la esfera, alcanzarán sus mayores efectos posibles (máxima duración, por ejemplo): abjuración, encantamiento/hechizo y adivinación mayor, sólo cuando sean lanzados por un mago de alineamiento caótico; y encantamiento, adivinación, curación y nigromancia, sólo cuando sean ejecutados por un sacerdote de Selûne. La Esfera hace lo mismo con la magia relacionada con la luz de las estrellas y la luna (los poderes de un anillo de lluvia de estrellas fugaces, por ejemplo).
- Los efectos de conjuros basados en el fuego causarán siempre los menores efectos y daños posibles (1 punto por dado).
- Determinados tipos de magia se ven alterados por la Esfera de modo que sus resultados pasan a ser de magia salvaje (de ahí que se haya prohibido el uso de magia en su interior). Se recomienda a los aventureros que pongan freno a cualquier comportamiento o tendencia temeraria mientras estén en la Plaza de la Danza o dentro de la Esfera Lunar.

También se dice que la propia Selune aparece de vez en cuando confiriendo poderes, imponiendo castigos y dando órdenes a la gente a modo del conjuro obligar. Siempre que aparece, sus sacerdotisas intentan enviar, como mínimo, a una de las suyas a la Esfera Lunar para que baile y rece. Entre los magos corre el rumor de que tocar la Esfera Lunar sirve para recargar ciertos objetos, siempre y cuando se pronuncien las palabras adecuadas

39: LA BAILARINA DE JADE



Mancebía

Con sus pilares de piedra y madera y su fachada de estuco en el que se han insertado inclinados los ladrillos de adobe, La Bailarina tiene exactamente el aspecto de lo que es: un almacén al que se le ha añadido una excelente fachada. Sus plantas superiores se abren a una ancha balconada que domina la Plaza de la Danza y está engalanada con intrincadas barandillas decorativas, fabricadas de hierro forjado, y árboles frutales plantados en macetas.

Dentro, sobre un elevado escenario central en el que actúan cantantes y bailarines, los trovadores tocan sus instrumentos subidos en una tribuna sujeta al techo con cadenas.

El escenario y la tribuna están dominados por un pozo central que se eleva hasta una claraboya del techo. Los balcones y galerías interiores de las plantas superiores se abren a este pozo y tienen vista al escenario. Tres escaleras de caracol, largas y de amplia curvatura, ascienden por los bordes del pozo comunicando las distintas plantas. Desde las escaleras pueden verse muy bien los espectáculos, por lo que siempre suele haber clientes de pie en ellas.

A este sórdido lugar para jóvenes, libertinos y románticos apasionados se entra por la Plaza de la Danza (lugar en que, de vez en cuando, aparece la misteriosa Esfera Lunar) que está situada justo al norte de la Calle de los Posos en el "Distrito de las Gemelas" (el nombre que los lugareños dan a los callejones y edificios que hay entre la Carretera Alta y el Camino del Dragón)

Las cocinas, despensas y habitaciones de los empleados están escondidas bajo tierra. La planta principal está ocupada completamente por una barra, una zona de baile con forma anular rodeando el escenario, y unas robustas mesas redondas de madera para los clientes, cada una de las cuales dispone de cuatro resistentes sillas a las que está unida por cadenas en el suelo.

Las plantas superiores están ocupadas, en el lado que da a la Plaza de la Danza, por grandes reservados decorados con plantas y, en el lado opuesto, por las habitaciones de la mancebía (a las que se entra desde la galería).

Este ruidoso lugar, limpio y bien iluminado, gusta mucho a los jóvenes agundinos que quieren "estar a la última" en cuanto a moda y comportamiento (y que desean ser vistos formando parte de ese estilo). La mayoría de las noches el visitante puede ver y oler el creciente entusiasmo. Si la mitad de los escandalosos muchachos que rondan por el local supiera utilizar las enormes armas que portan, la masacre teñiría de rojo la Plaza de la Danza todas las noches.

La Bailarina tiene contratada a una plantilla de acompañantes expertos y bien parecidos a los que se confunde con los propios clientes. De hecho, tales confusiones han hecho que más de un visitante acabe con la cara roja al recibir un buen bofetón. Una pista: para reconocer a uno o a una de los acompañantes, sólo tenéis que fijaros en las llaves de las habitaciones que llevan colgadas al cuello en finas cadenas.

No todas las habitaciones están destinadas a ser utilizadas por los acompañantes; las parejas también pueden alquilarlas. El establecimiento debe su nombre a su atracción principal: Jade, una estatua de ese material animada mágicamente que tiene forma de mujer humana a tamaño natural, además de ser increíblemente hermosa. Normalmente se encuentra bailando en el escenario, adquiriendo unas posturas tan acrobáticas que ningún bailarín humano podría resistirlas mucho tiempo, ya sea por nervios o por amor propio. Comienza la noche sin pelo alguno en la cabeza pero, gracias a una ilusión, éste va apareciendo mientras baila (hasta convertirse en una melena que llega casi hasta el suelo y gira a su alrededor). Tras alcanzar su longitud máxima (proceso que tarda, más o menos, una hora), el cabello desaparece y comienza a crecer de nuevo.

En este lugar hay disponible una amplia variedad de bebidas, desde el ambarino zhorl beldarakul ("viejo embustero") de los enanos, hasta el verde y mentolado vino frío de Shóndazh que tanto gusta a algunos elfos y medianos. Entre los humanos son muy populares el sorbete de jarabe de Al y Tal (un jarabe de cereza muy cargado), el sacialocos (una mezcla de seis cervezas con vino tardío) y, claro está, el zzar, que aquí puede conseguirse el doble de cargado. Todas las bebidas están a 5 pp el vaso y a 1 po la jarra.

Como aperitivo para la bebida, los empleados de La Bailarina ponen cuencos gratuitos de frutos secos, aunque también hay rebanadas redondas untadas con manteca y ajo (a 2 pp la rebanada) y brochetas de ave asada (para dos personas cada una, a 3 pp la unidad). Estas últimas son pollos pequeños, desplumados y sin cabezas, patas ni órganos, asados directamente al fuego.

Aparte de los precios de la taberna, que ya he mencionado, en La Bailarina se cobran 2 pe por vaso o jarra roto o lanzado por los aires, 1 pp por planta rota o devorada y 1 po por mueble quemado o estropeado. Utilizar la llave de una habitación durante una hora cuesta 1 po, cobrándose un máximo de 10 po por utilizarla toda una noche.

Los acompañantes cobran entre 6 y 12 po por visitar una habitación. Si se va con uno de ellos no hay cargo adicional alguno por ocupar la habitación, pero el precio es por media hora (o menos) del tiempo del empleado en cuestión. Aquellos que deseen compañía por más tiempo tendrán que llevar a cabo varios pagos.

Las historias relacionadas con La Bailarina suelen tener que ver con el amor, con legendarios momentos regados con bebida o con la Esfera Lunar. Los músicos que se contrata para tocar en el local son muy buenos. Venid pronto si queréis tomar buen asiento y evitar las horas en que hay más borrachos lanzando bebidas contra los intérpretes. De vez en cuando, algún bardo conocido en toda la Costa de la Espada viene a interpretar su música en la tribuna colgante.

Existen rumores continuos según los cuales la Bailarina de Jade es una humana auténtica transformada y atrapada (puede que una princesa o una dama de la nobleza). Otros rumores afirman que, en alguna que otra ocasión, la estatua se ha llevado a un cliente a una de las habitaciones (hombres a los que no se ha vuelto a ver jamás).

40: CARROZAS TEHMAK



Negocio

Este negocio, creado por el mago del mismo nombre hace más de un siglo es famoso por sus carruajes sin conductor que se desplazan solos si se les dice una palabra de mando ("Tehmak llévame a..."). Luego hay que decirles una dirección en Aguas Profundas. Desafortunadamente tienen problemas con la conducción y se sabe que han tenido accidentes con otros carruajes o jinetes. Como resultado, solo pueden operar, por orden de los Señores de Aguas Profundas, en las avenidas principales y en los caminos menos transitados de los alrededores de la ciudad realizando entregas a larga distancia.

41: CUADRAS HLAKKEN



Negocio

Unos establos corrientes, orientados sobre todo al uso por parte de caravanas, sin ninguno de los lujos o servicios especiales que animales más caros (o propietarios más adinerados) tienden a esperar.

42: EL PEZ SURTIDOR



Taberna

Este establecimiento tan bien iluminado, grande y ruidoso (que, tan acertadamente como me dijo un cliente, "Es como beber en medio de una pelea callejera") tiene éxito, sobre todo, por sus continuos anuncios a voz en grito en la calle y a su situación estratégica. Muchos de los que entran en la ciudad por la Puerta del Sur pasan junto a su gran fuente, alta y con forma de pez escupiendo agua, que les recuerda lo sedientos que están.

Dentro hay un laberinto de varios niveles lleno de reservados, bancos, postes y vigas, todos ellos pintados y altamente inflamables. Debido al peligro de incendio, siempre hay contratados en el local dos **magos** miembros de la Orden Vigilante.

Hay disponible *zzar*, vinos y cervezas, y las pequeñas aves asadas, el pan y las salchichas (1 pp por ración de cada tipo) están demasiado salados para que los clientes beban más.

43: BUENAS REDES DE NUZH



Negocio

Esta tienda vende cuerdas, redes, hamacas, jarcias y cabos de barco, puentes de cuerda, mallas para ventana o recubiertas de cera, gasas y otros productos por el estilo, todos ellos de excelente manufactura.

Los ladrones vienen a este lugar para comprar rollos de cable para escalar, fino y encerado, al precio de 30 po cada 120 pies. Este producto se vende de una pieza en múltiplos de esa longitud hasta un máximo de cuatro veces la misma (es decir, 480'). Las redes de pescar para una sola persona se venden a 7 po la unidad y la robusta cuerda para remolcar, a 20 po cada 100 pies (disponible en múltiplos de esta longitud hasta un máximo de 1.000 pies).

44: CASA DE LOS METALISTAS



Sede de Cofradía

45: TIENDA DEL CAMINO ALTO DEL CATÁLOGO AURORA DE LOS REINOS



Negocio

Éste es el punto de venta de la cadena en el Distrito Sur y está situado en una destartada casa de vecindad cercana a la taberna de El Guantelete Rojo, con la entrada en el Camino del Dragón. Su plantilla la forman cuatro **guardias**, que trabajan en turnos de dos, una dependienta semielfa llamada Mrl Yúzhciervo (extraño nombre para un elfo; Yuzhiervo suele ser apellido de mediano) y un **mag**.

46: EL GUANTELETE ROJO



Taberna

Este viejo lugar, lastimosamente intelectual, está tenuemente iluminado. Sus reservados siempre están llenos de viejos recordando antiguas batallas y de mercaderes algo sospechosos que llevan a cabo tratos ligeramente turbios sin alzar mucho la voz. Hay poco que comer aparte de pescado frito y estofado de ave y conejo, y la selección de bebidas es bastante escasa (vinos y cervezas de la casa), pero todo está barato: 3 pe la fuente de comida y 2 pe la jarra. A la gente se le deja beber hasta el punto de tener que dormir la mona en el local. A los que se irritan o se vuelven demasiado alborotadores con la bebida, simplemente se les pone un poco de jarabe adormecedor en la siguiente jarra y, a los que roncan muy alto, se les lleva a una habitación trasera.

47: EL MUNDO DE LAS PALABRAS DE BERENDARR



Negocio

Berendarr, un viejo enano **veterano**, está especializado en vender diarios. Cuelga los últimos ejemplares, sujetos con pinzas, de varias cuerdas que penden del techo, de forma apreciada a como uno colgaría un tapiz. Los ejemplares más viejos son guardados en estanterías en las paredes.

La mayor parte de diarios viejos se venden a entre dos a cinco piezas de cobre la unidad, pero unos cuantos que contienen noticias especialmente salaces o rumores particularmente escandalosos son buscados por los coleccionistas y se deben a precios que pueden llegar a alcanzar una pieza de oro!

48: ALMACENES BELLISTER



Negocio

Este almacén vende mercancías de todo tipo. Pocos saben que también es posible encontrar aquí objetos robados.

49: DOMICILIO DE LOS BELLISTER



Domicilio Privado

50: SUMINISTROS DE PELAU VIR



Negocio

51: LA YUNTAVÍA



Situado en la confluencia situada más al Sur entre el Cmaino Alto y el Camino del Dragón, la Yuntavía es un alto poste de señales montado en medio del cruce decaminos, con flechas que indican la dirección del puerto y de las puertas de la ciudad. Creado por la Orden Vigilante y financiado por los mercaderes locales, el poste de señales dirige mágicamente a los viajeros hacia los lugares que nombren a un cristal que tiene incrustado. Una vez se ha dicho el nombre del sitio, la Yuntavía escribe el destino en una de las flechas y indica sus distancia desde Aguas Profundas. De este modo, la gente es enviada a la puerta que conduce al Norte, al Este o al Sur dependiendo de su destino

52: GRAN BANCO DE ORM



Negocio

Estos son los cuarteles generales de la relativamente exitosa ámbula comercial Banco Alto de Orm. Esta compañía caravanesa suele realizar rutas cortas entre Neverwinter y Aguas

Profundas, y sus años de mayores éxitos se produjeron durante el gobierno de Lord Dagult Nuncaescua como Señor Público de la ciudad. Algunos dicen que siguen manteniendo tratos ilegales con Lord Dagult.

53: MONEDAS DE HELEZHVAGI



Negocio

54: CUADRAS DE AZHAL



Negocio

Estos importantes establos se encuentran adyacentes a la muralla, justo girando a la derecha de la Puerta del Sur. En este lugar es posible adquirir todo tipo de monturas así como bridas, sillas y todo tipo de guarnicionería.

55: PUERTA DEL SUR



Edificio Público

La puerta del Sur es la que recibe el tráfico comercial proveniente de los territorios del Mar de las Estrellas Fugaces así como del Valle del Delimbiyr.

Siempre está protegida por un par de docenas de **guardias** de la milicia y durante el día es el lugar de trabajo de Vorondar Piedrallana (**Noble** enano escudo LN), el magister a cargo de la gestión de la puerta Sur.

Acompañándolo siempre se haya su guardaespaldas **Tashlyn Yafeera** (descrita en Aguas Profundas: El Golpe de los Dragones) una mujer calishita que se ha ganado la confianza del enano y que ha alcanzado el rango de capitán en la Guardia de la Ciudad. Con esa posición virigla el tráfico que pasa a través de las puertas. Lo ue pocos saben es que Tashlyn es una de loslíderes de la Red Negra (los zhentarim) en Aguas Profundas.

CALLEJONES

Las callejuelas del Distrito Sur pueden llegar a ser tan peligrosas como las del vecino Distrito del Muelle (particularmente para quienes paseen por ellas a altas horas de la noche). Los grupos de lampisteros suelen estar formados, como mínimo, por media docena de individuos.

Si portáis una luz, atraeréis hacia vos a ladrones, matones y demás (aunque, ni qué decir tiene, ¡si no la portáis, no los veréis venir!).

EL BARROTE



Este callejón corto y bastante transitado debe su nombre al uso defensivo que tiene. En caso de ser invadida Aguas Profundas, podrían traerse mágicamente grandes secciones de pared de piedra del plano etéreo para bloquear los caminos principales de la ciudad en puntos estratégicos, formando un anillo interior de murallas defendibles. Una de esas murallas bloquearía la Carretera Alta justo al sur de este callejón y el Barrote, junto a la Ronda de Tilman, formaría parte de una ruta por la que los defensores podrían desplazarse por el interior de la pared.

Al menos una banda ha utilizado el Barrote para asaltar caravanas en la Carretera Alta, enfilando carros contra las mismas para, a continuación, atacar rápidamente a sus conductores con hombres bien armados que se ocupaban de desvalijarlas; no obstante, este callejón es transitado regularmente tanto por la guardia como por la milicia de la ciudad y, por tanto, es bastante seguro.

CALLEJÓN DE BLACKCLOAK



Este callejón largo y estrecho avanza paralelamente al Camino del Dragón y se encuentra al sur de la Calle de Brian, en la zona del Distrito de las Gemelas. Debe su nombre a la Capa Negra, un obelisco de piedra que llega a la cintura y está situado más o menos a mitad de su recorrido. Dicho obelisco está atravesado por un agujero y los muchachos juegan a lanzar un coco o una piedra envuelta en tela haciéndolos pasar por el mismo para obtener puntos. La creencia local afirma que alguien puro de corazón puede curarse si mete en el agujero parte de su cuerpo, como un brazo o una pierna.

Las pandillas y los ladrones sigilosos vagan por el callejón. Todo aquel que arranque trozos de la Bruna Cerraja o que lance Conjuros contra la misma será atacado por todos los vecinos que se enteren, ya que todos ellos creen que la piedra les da suerte y sirve para alejar a cualquier tanar'ri que pueda rondar por el lugar.

PARA EL DM

La Bruna Cerraja son los restos del altar de un templo de Lazhander, ahora desaparecido. Actúa como un conjuro *curar heridas ligeras* sólo en seres neutrales buenos (una vez por día por criatura).

CALLEJÓN GRANNARIZ



Este callejón avanza hacia el oeste desde la Calle Tezámbril, empezando justo al sur del cruce de esta última con el Camino del Petirrojo. Sus almacenes en desuso albergan bandas de jóvenes sin techo, trotamundos que han llegado hasta Aguas Profundas en busca de fortuna y han acabado con las manos vacías y huyendo de la Ley.

Suelen enfrentarse unos contra otros llevados por el hambre y el aburrimiento y están expectantes para atacar o robar a cualquiera que pase por el lugar y parezca fácil de derrotar por media docena de ellos. El nombre del callejón (compuesto por las palabras "grana" y "nariz") se debe a la gran cantidad de narices ensangrentadas que se ven cuando sus habitantes terminan las peleas y dejan de lado las dagas, evitando que haya muertes rápidas.

CALLEJÓN DE ILISAR



Este callejón avanza hacia el sur desde la Calle de Telshambra, sólo para dar media vuelta y volver a unirse a ella.

Esta calle, que a veces la gente llama equivocadamente Callejón de Ilimar, debe su nombre a un famoso sastre local que se volvió muy rico. Cuando murió de "fiebre languanegra", la mayor parte de su fortuna jamás llegó a ser encontrada.

Algunos creen que está enterrado o tapiado en alguno de los edificios del lugar, ya que el sastre en cuestión era dueño de toda la manzana.

Antes de los tiempos de Ilisar, la callejuela tenía un nombre más siniestro: Callejón de la Sepultura. Hasta que el mago Anacáster colocó tumbas-umbral en la Ciudad de los Muertos, los ciudadanos de Aguas Profundas demasiado pobres para pagarse una cripta o para tener una villa campestre en la que descansar en paz eran enterrados en este lugar, donde sus ataúdes eran puestos verticalmente bajo las losas. Hace mucho que la aparición de muertos vivientes puso fin a esta práctica, pero los lugareños afirman que, de vez en cuando, ¡puede verse surgir de las profundidades a **tumularios, necrófagos, zombis y esqueletos!**

CALLEJÓN DEL RATÓN



Esta callejuela curva y muy corta comunica el Callejón de la Bruna Cerraja con la Calle de Brian, justo al oeste del Callejón de la Verdulera.

Debe su nombre a un famoso ratón que la cruzó delante del mago Ahghairon y resultó ser, como éste sospechaba, una hechicera de gran poder que había adoptado esa forma (de hecho, ¡era la diosa Mystra!). Hoy en día es lugar frecuentado por uno de los mejores (si ése es el término correcto) "informantes" y fisgones de toda Aguas Profundas:

PARA EL DM

Se dice que el callejón está consagrado a Mystra. En él, la diosa ayuda a los que la veneran y castiga a los que hacen daño a los fieles que se refugian en él. "Cualquier mago que adore a Mystra que huya por este callejón se volverá invisible instantáneamente y recuperará todos los conjuros que haya lanzado desde la última vez que los memorizara.

Además, recuperará 1 puntos de golpe (si es que ha perdido alguno) y se dará cuenta inmediatamente de que, en caso de así quererlo, podría utilizar una *puerta dimensional* para salir del callejón. Este beneficio se perderá si abandona el callejón de cualquier otra manera.

PASÉO DE RUID



Este callejón corto y curvo comunica la Plaza de Caravanas con la torre más cercana de la Muralla del Troll (la que hay al este de las Cuadras Bridarroja) y es bastante seguro gracias a lo mucho que es utilizado tanto por la guardia como por la vigilancia de la ciudad.

Debe su nombre al fantasma de un hechicero muerto mucho tiempo atrás que, en las noches de niebla, puede verse caminando en silencio con el bastón en la mano y la capucha de su oscura túnica sobre la cabeza. Comienza a verse en el extremo de la Plaza envuelto en una neblina arremolinada y desaparece de nuevo al alcanzar la torre de la muralla.

El fantasma nunca reacciona ante las criaturas vivientes, pero se dice que todo el que lo toca o pasa a través de él es recorrido por un terrible escalofrío, tras el cual averigua una verdad.

PARA EL DM

' °El contacto con este extraño **fantasma**, que no puede ser expulsado ni disipado, causa la pérdida de 1d4+1 puntos de golpe que pueden recuperarse por los medios normales de curación. Por medio de una nota, el DM debería comunicar al jugador del personaje que haya entrado en contacto con el fantasma que, llegado el momento, recibirá una respuesta completa a una pregunta que se formule en el futuro.

Esta ventaja funcionará sólo una vez por personaje, pero la pérdida de puntos de golpe tendrá lugar cada vez que se entre en contacto con el fantasma de Rúid.

PLAZOLETA DE SEZHMA



Esta plazoleta adoquinada debe su nombre a una sabia anciana que vivió aquí hasta su muerte, hace unos 150 inviernos, y lo utilizan de lugar de reunión las aves que vuelan por la ciudad.

Éstas beben agua de los depósitos que hay en los tejados, pero nadie sabe por qué se ven atraídas tan magnéticamente por el lugar.



CAPÍTULO 8: DISTRITO DEL MUELLE

EL DISTRITO DEL MUELLE FUE considerado durante mucho tiempo el Distrito más peligroso de la ciudad, pero el Distrito del Campo le ha robado desde entonces ese título. No dudo de que los residentes del Distrito del Muelle están contentos por ello, ya que en ciertos aspectos esta área nunca se ha merecido su mala reputación.

Si, aparte del Distrito del Campo, esta es el área donde viven la mayor parte de los pobres de Aguas Profundas. Si, es el hogar de alguna de la gente menos instruida de la ciudad. Si, la mayor parte de sus tabernas está ocupadas por bebedores habituales, y demasiadas de sus posadas sobran por horas. Pero uno debe conceder esto: los habitantes del Distrito del Puerto con frecuencia son los que trabajan más duro y viven en las condiciones más duras.

Almacenes, albergues y fondas dominan gran parte del área. Las calles son inclinadas y pocas tienen espacios reservados para los peatones. Vagabundear por el distrito puede ser una experiencia salvaje si uno no tiene un guía. Excepto en la inmediata vecindad de los muelles, los signos de tiendas y anuncios son algo raro y los almacenes y negocios con frecuencia no tienen signo alguno. O bien uno sabe a donde va y tiene razones para ir, o bien te has perdido y eres un blanco probable para ladrones o peor.

Las lámparas no tienen una buena vida en el Distrito del Muelle. Sus velas, aceite y critales son robados o rotos con una frecuencia demasiado regular. La Cofradía de Candeleros y Lampistas hace débiles intentos de reparar las lámparas al principio de cada estación, pero durante la mayor parte del año, los locales se ven forzados a portar sus propias luces cuando viajan por estas calles de noche.

Los colores del Distrito del Muelle son el borgoña y el naranja y su mascota un pez espada que siempre ha sido mostrado de color verde por razones ya olvidadas en el tiempo. Las gentes del Distrito del Muelle se toman muy seriamente las competiciones, y con frecuencia escogen a sus campeones de entre los duros y recios marineros que vienen a la ciudad. (algunos dicen que contratan a piratas, pero eso es puro chismorreó). Surgen frecuentes quejas de que estas mujeres son más ciudadanos del mar que del propio Distrito de los Muelles. Pero si se registran con un Magister y pagan sus impuestos, son tan bienvenidos a las competiciones como cualquier residente de largo tiempo de Aguas Profundas.



DISTRITO DEL PUERTO

LUGARES DE INTERÉS

1: ALMACENES LENTER



Negocio

La familia Lenter, presente en Aguas Profundas desde hace un siglo, regenta un pequeño negocio comercial que transporta Fletes entre Aguas profundas y las tierras de Amn en el Sur. Sin que lo sepa casi nadie, los almacenes de Lenter son la sede en Aguas Profundas de una célula de los Ladrones Sombra de Amn. Aparte de sus actividades legales, los Lenter son también peristas independientes, aunque mantienen un acuerdo con la Cofradía del Xanathar. La mayor parte de sus contactos (**bandidos**) se reúnen en la taverna del Gaznate Sediento.

2: EL GRIFO GRIS



Taberna

3: PETRARALTA, FONTANEROS



Negocio

Este negocio de fontanería y cañerías es propiedad de la familia Petraralta desde hace más de un siglo. Los petraralta han sido siempre muy influyentes dentro de la cofradía de sotaneros y cañeros.

4: CASA METÁLICA DE LAS MARAVILLAS



Sede de la Cofradía de Metalistas

Este gremio representa a los herreros más habilidosos (aquellos capaces de fabricar armas, escudos y armaduras a medida del portador y de buena calidad, “los productos de “mejor calidad” los que buscan los magos que desean encantar objetos).

Los miembros de este gremio obtienen los precios más altos por sus trabajos, particularmente si se trata de armas personalizadas para aventureros, así como por cerradura diseñadas a medida y puertas reforzadas para las salas de tesoro de mercaderes y nobles.

Los miembros de este gremio también diseñan y fabrican adornos de gran durabilidad a partir de alambre y metal esculpido, como las máscaras de fantasía que visten muchas de las damas de Aguas Profundas, pájaros de metal que sacuden sus alas y silban si se sopla por los orificios que tienen en la cola, como juguetes para los niños de los ricos y elaborados disfraces de fiesta hechos con placas de metal que hacen que el portador se parezca a este u tal otro monstruo o para jugar a la guerra.

Cada miembro del Gremio entrena a sus aprendices durante muchos años,. Adquirir esas habilidades es una profesión a tiempo completo que no permite a los aventureros el adquirir dichas habilidades. Los miembros de este gremio también se ocupan de fabricar anillos de sello y sellos para Las Cofradías, familias nobles y el palacio (el sello de palacio, las Armas y Armaduras de los Señores de Aguas Profundas han sido todos ellos fabricados por este Gremio).

5: ALMACENES DHERMOS



Almacén

En estos almacenes, los Dhermos venden de forma ilegal criaturas y plantas, así como una amplia variedad de esclavos.

6: MARÉA DE DELFINES DE DARZH



Taberna

Esta pequeña taberna es la que se sirve cerveza y pescado frito no tiene ningún elemento que la haga digna de mención.

7: LAS HOJAS SILBANTES



Negocio

Esta tienda se especializa en dagas, navajas y cuchillos. Si uno es de confianza, se pueden encargar objetos comunes con filos escondidos tales como botas con cuchillas retráctiles o fundas para el brazo preparadas para desenvainar rápidamente.

8: LA TIMONERA DE RALAGUT



Negocio

9: CASA DE GAZHGER MILOMYNT



Domicilio

10: POSADA DE LA ESTRELLA NEGRA



Posada

Esta posada, majestuosa e incluso altiva, es como una fortaleza por fuera, con barrote en las ventanas, murallas de piedra y tejado de pizarra. En su vestíbulo hay dos **guardias** armados y los cuatro mozos de las cuadras (**plebeyos**), que llevan las llaves, también portan espadas. Los precios son elevados (normalmente 1 po por huésped y noche, más 1 pp por animal que se meta en las cuadras) pero, a cambio, los clientes se benefician de unas habitaciones casi insonorizadas (toda una rareza). Cada habitación dispone de una bañera alta, una cama doble, agua y vino para beber, y varios panfletos y novelillas para entretenerse leyendo. Cada habitación dispone de su propia chimenea, si bien el suministro de leña es escaso y los huéspedes son discretos. Un buen lugar en el que dormir larga y plácidamente.

11: EL PESCADOR ESCABECHADO



Taberna

12: EL PEGASO VOLADOR



Taberna

13: LA SONRISA DE SELÛNE



Taberna y Posada

Esta taberna y posada, también conocida como la Posada de la Luna creciente, estaba dedicada a la Diosa Selûne hace ya un siglo. Fue establecida y regentada por un avatar de la diosa Selûne, la Doncella Lunar. Llamada Luna, había escogido vivir su vida como una mortal. También fue la base de operaciones de los famosos aventureros Vajra Valmeyjar, Timoth Ojosbrillantes, Onix el Invencible y Kyriani Agrivar, la cual se convirtió posteriormente en la Bastón Negro de Aguas Profundas.

14: EL HIPOCAMPO ENCABRITADO



Posada

La fachada de esta posada está adornada con un mascarón de proa en forma de caballito de mar, del tamaño de un hombre.

Posiblemente esta sea la posada con más clase del distrito del Puerto, y es la favorita de muchos maestros de caravanas y mercaderes que desean ir a dormir a un lugar bueno y seguro sin anunciar su llegada a los observadores ojos de sus competidores en otros distritos.

En la posada se ofrecen caldo y tostadas a todas horas, habitaciones con camas con dosel (más cálidas que muchas otras de las que hay en el distrito del Puerto) y tiene los suelos alfombrados. El establecimiento gusta mucho a los visitantes regulares a la ciudad que han de hacer sus negocios cerca del puerto.

15: CORDELERÍA DE TALNU



Negocio

16: HERRERÍA LA ESCAMA DE PEZ



Negocio

17: LA ESCALERA ASTILLADA



Posada

El vestíbulo de este establecimiento se eleva tres plantas y está dominado por balcones interiores comunicados por elegantes escaleras de caracol. Su nombre se debe a un memorable enfrentamiento entre aventureros, que tuvo lugar hace un siglo, en el que la furia de las espadas destruyó una de las escaleras casi hasta hacer imposible su reparación.

La famosa escalera ha sido reemplazada, aunque no se ha hecho mucho más para dar la bienvenida a los huéspedes. Las grandes y lujosas habitaciones son frías y oscuras, y las únicas instalaciones destinadas a la higiene personal de que disponen son los orinales que hay en ellas. Los precios son 1 po por noche, para un huésped y una montura, o 5 pp si no se lleva caballo.

Por cada persona o montura adicional que comparta la misma habitación, se cobrarán 4 pp más.

18: MADRE YAZHA



Negocio

19: EL CABALLERO Y LA SOMBRA



Taberna

Esta taberna de dos pisos, de aspecto destartado y cochambroso, se levanta sobre una antigua taberna llamada El Caballero Marino, la cual se derrumbó en 1425 CV debido a la plaga de conjuros o algún duelo entre magos.

Esta taberna es frecuentada por criminales y otros que quieren que sus negocios sean llevados de forma discreta. La taberna es conocida por ser el principal acceso a Sombrabaja, la porción habitada del primer nivel de Bajomontaña.

Un par de **matones** semiorcos guardan la entrada al acceso inferior., y deben ser sobornados (25 po por PJ) si los personajes parecen no encajar en el lugar (orcos, gnolls, enanos).

20: ALMACÉN DE LOS ZHENTARIM



Almacén

La Red Negra tiene otros almacenes como este en Aguas Profundas. El almacén se levanta al final de un patio exterior detrás de una alta verja. La puerta de la verja no está cerrada. Los tres puntos de entrada del edificio; una puerta delantera, una amplia puerta de dos hojas y una ventaja con los postigos cerrados, están cerrados.

El principal negocio de la red negra es el reclutamiento entrenamiento y equipamiento de mercenarios. Cajones de suministros llenos de armas, raciones, botas, uniformes negros y otro equipo llenan el almacén.

21. ALMACÉN DE MERNAZH



Almacén

22. EL GAZNATE SEDIENTO



Posada

En concordancia con su nombre, esta taberna es un establecimiento destartado. Un mercader me la describió como: "Un montón de madera tomándose su tiempo para desmoronarse en la calle", y tenía toda la razón. Todos los muebles están apiñados a escasa distancia los unos de los otros y atornillados al suelo.

Lo más que ofrece el establecimiento es cerveza mediocre a bajos precios; una jarra del tamaño de la cabeza de un hombre cuesta tan sólo 1 pieza de cobre. Aquellos a los que les gusta reír y pelearse suelen ir a otros lugares. Este local está lleno de tipos tranquilos que beben por un puñado de monedas de cobre hasta quedarse dormidos.

Las letrinas resultan interesantes; se baja por una escalera de mano hasta una pequeña antecámara que se abre a un canal de las cloacas que va a parar al puerto. Los hombres descienden por una escalera y las mujeres, por otra, aunque terminan viéndose las caras en la misma habitación, separados, más o menos, por un brazo de distancia. Es un lugar ideal para intercambiar objetos escondidos, tirar a las cloacas cosas que puedan incriminarlos en algún asunto o, incluso, para meterse fácilmente en el complejo de alcantarillas de Aguas Profundas.

23. ALMACENES LENTER



Almacén

Ver entrada 1 en el Distrito del Puerto

24. EL SALÓN DEL COCINERO



Sala de Comidas

Este enorme edificio es la taberna o sala de comidas más grande de la ciudad. Su interior es diáfano, con techos altos en los que se ven las vigas al descubierto. En este lugar se sirven comidas calientes (normalmente carne asada, verduras rehogadas y un estofado con mucha pimienta) a todo aquel que se pone en la fila y paga 2 pc por ración; se llega incluso a servir agua mentolada para beber. No hace falta ser marinero para que te sirvan en este lugar, el cual permanece abierto desde que amanece hasta la puesta de sol. Aquí se han alimentado viajeros pobres o que ha sufrido una mala racha.

25. LA ESQUINA DEL MARINERO



Posada

26. EL TIMONEL FURIOSO



Taberna

El timonel furioso es el tipo de escondrijo que uno podría esperar por el nombre. Situada cerca del agua, esta taberna de mala muerte parece terrible, pero sirve a gente que se gasta bastante dinero en alcohol. El propietario, Orth Cincelferreo (veterano enano duergar LN) destila cervezas enanas lo suficientemente amargas como para hacer que un troll palidezca, así como claras tan ligeras y frescas como un amor de primavera. Aunque mucha gente no podría estar de acuerdo con el carácter de Cincelferreo, con toda seguridad adoran sus cervezas.

PARA EL DM

En el sótano de la taberna hay una habitación con un *círculo de teleportación*. Este enlaza con una de las celdas de la prisión de un mercado de esclavos de la ciudad Mulhorandina de Skuld.

Los dueños de la taberna envían cautivos a través del círculo de teleportación y utilizan a un *doppelganger* de los Invisibles para que haga parecer que las víctimas todavía están por la zona.

27. LA PROA DEL BARCO



Posada

Como sugiere su nombre, esta posada sobresale a modo de la parte frontal de un gran barco en el cruce de las Calles del Pez y el Barco, una ancha intersección que suele estar muy concurrida. Se trata de un establecimiento muy conocido entre los marinos de toda la Costa de la Espada; más aún, tiene una buena reputación que, a juzgar por mi estancia en él, es completamente merecida.

La posada resultará más adecuada para aquellos capaces de soportar el hedor a pescado de las redes para captura en profundidad y los barriles de salmuera que se colará en sus habitaciones, además de los ruidos del trabajo realizado en el puerto, así como las peleas y juergas de los borrachos que tendrán lugar por la noche.

La Proa del Barco tiene cuatro plantas, y los años de soportar vientos e inclemencias del tiempo han hecho que los viejos balcones y tablas de las más elevadas adquieran una tonalidad plateada. En las noches claras de luna, el establecimiento puede verse brillar a lo lejos desde las oscuras calles del puerto. Por dentro, los suelos están alabeados y suben y bajan formando leves curvas, como si se tratase de la cubierta de un navío en medio del oleaje.

El lugar está desvencijado, pero resulta cómodo y acogedor. En su interior, la posada está sorprendentemente tranquila y es un agradable lugar al que ir a dormir, al menos como se juzgan tales cosas en el Distrito del Muelle. Es un refugio ideal para viajeros cansados, recién llegados a la ciudad y sin ganas de ir a buscar alojamiento a un distrito mejor. Más que un establecimiento en el que romper cosas o acariciar o vapulear cuerpos, es un lugar al que las parejas de nobles jóvenes de Aguas Profundas suelen ir a hacer el ganso, aunque acuden a él enmascaradas para no ser reconocidos por sus iguales (durante mi estancia, pude contar, como mínimo, 11 de esas parejas); también es un buen refugio para marineros borrachos en busca de una cama en la que dormir la mona.

No se sirve nada más fuerte que el agua y, para comer, no puede pedirse nada más que "brasaleta", queso curado y barras de pan duro; en invierno, el menú sólo se ve reforzado por cuencos de sopa caliente de cabeza de pescado (al precio de 1 pp por persona, no incluida en el de las habitaciones). El agua se trae en barriles desde los pozos que hay cerca de Ámfel y se le añade menta machacada. En todas las habitaciones hay jarras llenas, aunque también puede pedirse en forma de té, claro y caliente.

La paz de La Proa y su supervivencia ante la constante amenaza de incendio se debe a varios conjuros protectores lanzados hace mucho tiempo por una de las dueñas originales en la posada.

Se puede conseguir una habitación desde 4 pp hasta 1 po la noche (las habitaciones más solicitadas son las más amplias y elevadas), o desde 3 hasta 7 po por dekhana. La mayoría cuestan 6 pp por noche o 5 po por dekhana.

La ropa de cama se cambia todos los días y el precio incluye un baño por noche, si se desea tomarlo, la cuadra para un animal y toda el agua que se quiera beber. Por mi parte recomiendo no tomar un baño en agua cogida en el puerto, ya que huele a pescado o cosas peores. Las cuadras se encuentran a la vuelta del establecimiento y, aunque son frías y están atestadas, su precio incluye la comida de las monturas.

PARA EL DM

Esta posada albergó en su día a criaturas malignas del infame Culto del Dragón. Hace mas o menos un siglo, la posada era propiedad de un tal Jalagáster Brazhin, que la adquirió del antiguo dueño bajo extrañas circunstancias; aquél, llamado Albirrete Rhiddyn, simplemente desapareció.

Cuando el grupo de aventureros de La Espada Empuñada vino a alojarse en La Proa del Barco (casualmente, según opina la mayoría), la furia de los dioses se dejó sentir en el lugar, ya que reconocieron a Jalagáster como un dragón rojo que huía de ellos disfrazado mágicamente. La criatura draconiana había devorado al desafortunado Rhiddyn y había ocupado su lugar, ayudado por las crueles gentes del Culto del Dragón, que se encargaron de pagar la propiedad.

Aquella noche hubo una gran batalla, y si la Orden Vigilante no hubiera permanecido alerta y dispuesto de toda su capacidad, una buena parte del distrito hubiera quedado reducido a cenizas. Al final, se logró matar al monstruo y se hizo huir en desbandada al Culto del Dragón. No logró encontrarse rastro alguno del tesoro de la criatura y, desde entonces, los miembros del culto han merodeado en torno a la posada y la han tenido vigilada en busca del oro o cualquier otra cosa de valor que aún no hubieran encontrado. Algunos dicen que el dragón excavó un gran sótano debajo del establecimiento, devorando a los desafortunados vecinos en cuyas bodegas penetró. No se ha encontrado rastro alguno de tal madriguera, y un trabajador del muelle con el que me encontré me comentó que, en ese distrito, un sótano tan grande no hubiera tardado mucho en quedar anegado y el edificio que hubiera sobre él se habría desmoronado.

28. EL MARINO SEDIENTO



Taberna

Este infame antro está situado en el cruce de las Calles del Pescado y el Barco, justo enfrente de La Proa del Barco. Está situada en la parte oriental de la encrucijada, mientras que La Proa domina el lado occidental.

Esta taberna, fea y pobremente construida, empezó siendo de piedra y con plantas superiores de madera, pero tanto los muchos incendios, como las peleas salvajes con magia y las hachas y mesas arrojadas le han cambiado la cara por completo. Sus paredes, quemadas y entabladas, están cubiertas de contrafuertes desiguales y distintos parches, rapiñados de otros lugares, puestos con más vigor que habilidad, y más bien poco entusiasmo. En la planta baja no queda con vida ni una sola ventana, y las que hay más arriba tienen más aspecto de trampillas que de huecos destinados a dejar pasar la luz y el aire.

El interior de El Marino Sedito no tiene mejor aspecto que su destartado exterior. Se trata del tipo de lugar que se le pasa por la cabeza a la gente de categoría cuando piensa en una cantina de marineros: una pelea sucia y anárquica de borrachos en la que los únicos parroquianos que no están pegándose, lanzando maldiciones o canturreando son los que ya han perdido el conocimiento.

Es un sitio tan peligroso que ninguna de las "chicas de moral distraída" de Aguas Profundas se atreven a aventurarse en él.

Cualquier mujer con la que os encontréis allí será una tan marinera y bebedora o tan "matona" de los muelles como el resto de la clientela.

Hay pocas velas, y las que hay no tardan en romperse. Ya sea de día o de noche, El Marino Sedito está mal iluminado y cargado de humo. Esta cualidad lo convertiría en un lugar ideal para llevar a cabo negocios turbios si no se tratase de un lugar tan ruidoso y en el que resulta tan fácil resbalar con las bebidas derramadas como encontrarse incómodamente cerca de los dedos de un ladrón o de los puños de un borracho aburrido. Una buena cantidad de estos negocios son desempeñados por aquellos lo bastante listos como para alquilar una de las habitaciones superiores.

La bebida es muy fuerte y no está rebajada; los precios son de 1 pe por jarra de cerveza, 3 por la de whisky y 1 pp por la de vinigneo. Nunca se echa de menos una pelea que poder observar, aunque, con las mesas tan juntas unas de otras, resulta bastante difícil no verse envuelto en ellas.

Alquilar una de las habitaciones de la planta superior cuesta 1 po por tarde, sea o no completa, o bien 4 po por noche. Éstas carecen de camas o no tiene otra letrina que el callejón de atrás (a través de las ventanas). Los huéspedes han de llevar consigo sus propias fuentes de luz. Las puertas carecen de cerradura, pero pueden atrancarse desde dentro. Las habitaciones están demasiado sucias como para que alguien sobrio capaz de ver y oler se sienta con ganas de utilizarlas para fines románticos (o para cualquier otro fin, incluido dormir). La mayoría de los que alquilan tales cuartuchos son maleantes que planean burdos crímenes o negocios de contrabando.

PARA EL DM

Esta taberna es la tapadera y base de operaciones en Aguas Profundas de la Sociedad del Kraken. El Marino Sedito y buena parte de las casas cercanas se encuentran justo encima de la parte más antigua de las cloacas de Aguas Profundas, los Túneles de los Contrabandistas: unas galerías antiguas y desmoronadas que se limpian con la marea y van a parar justo al puerto, pudiendo recorrerse en una pequeña balsa empujada por una vara.

En la taberna hay siempre presente una plantilla formada por siete gorilas (humanos de varias etnias **Matones**) y seis malhumorados camareros enanos. No hay empleada ninguna camarera ni tampoco muchachos que se encarguen de recoger los vasos rotos y limpiar las bebidas derramadas, supuestamente porque protegerlos de los parroquianos borrachos supondría de por sí un esfuerzo inhumano.

29. VELAS EN EL HORIZONTE



Negocio

30: LAMPAREROS ULMARIL



Negocio

31: EL PUÑO ENSANGRENTADO



Taberna

Esta célebre cantina es un buen ejemplo de lo mala que una taberna podría llegar a ser. Los repetidos destrozos de muebles han hecho que sólo queden los bancos de las paredes y la barra del centro de la sala, que llega a la altura del codo y carece de taburetes.

Las tazas de madera han sustituido a los vasos de metal, cerámica y cristal, y los barriles de cerveza están sujetos por cadenas para impedir que nadie los utilice como proyectiles.

Los parroquianos se quedan pegaditos, gruñendo y eructando, como si se tratara de rothé en un redil, y las peleas son casi constantes. Los matones y las gentes de mal temperamento vienen aquí a pelearse y, en la planta de arriba, siempre hay reservada una habitación para los sacerdotes novicios de Tempus (**acólitos**) que se turnan para colocar huesos rotos y ejecutar conjuros menores de curación a cambio de donativos para el dios de la guerra.

Talashámer, el del Tabardo Ensangrentado, un bardo de la localidad, llegó a apodar a este lugar "el Vigilante Señor de la Batalla". Se trata de una cancioncilla sarcástica que hablaba de los peleones héroes de Aguas Profundas, y el mote ha pasado a ser utilizado en general de la siguiente manera: "Tomemos algo en el Señor de la Batalla". En este lugar puede contratarse a gente de mala ralea, pero hay poco más que resulte de interés.

32: LAS TRES PERLAS



Mancebía

Las Perlas, como se suele llamar al establecimiento, es un popular destino nocturno para muchos agundinos. En él actúan cómicos, animales adiestrados, ilusionistas, bardos, oradores y bailarinas exóticas. Su nombre se debe al precio por el que fue adquirido: cuando el dueño de El Broquel Negro, la taberna que había aquí, se dio cuenta con amargura de que había perdido todo su dinero fiando cerveza a las gargantas resacas, puso el local en venta para cualquier persona que le diera por él el precio de una comida; una de sus propias bailarinas bajó del escenario, se quitó tres perlas negras (que eran casi todo lo que llevaba puesto) y se las tiró al dueño, reclamando el lugar en propiedad.

Casi todas las noches, auténticas multitudes suben por el Callejón de la Perla hasta el club, salvo en aquellas ocasiones en que una cofradía u otro grupo similar alquila el local para celebrar reuniones o divertirse en privado.

El lugar suele anendarse desde 50 po sólo por el local hasta 100 po por el local y los espectáculos, dinero que se paga por adelantado.

La gran sala en la que se ha convertido Las Tres Perlas dispone de un excusado al que se accede por un pasillo lateral. El local tiene el techo bajo, y el ambiente suele ser caluroso y estar cargado de humo. En torno al alto escenario central, iluminado desde arriba y al que se entra desde abajo a través de una trampilla, hay colocados unos robustos bancos de madera, con el respaldo bajo. Éste tiene encima una bóveda de forma cónica provista de un escalera de caracol que puede replegarse y varias cuerdas que pueden dejarse caer para llevar a cabo entradas dramáticas durante las actuaciones.

En el escenario de Las Perlas ha habido hombres que han levantado ejércitos, mujeres que han levantado los ánimos, yetis o trolls que han dejado boquiabierto a la gente y espectáculos en los que, unas veces, se ha hecho reír al público hasta caer rendido, y otras, éste ha terminado lanzando cosas a quien actuaba. En una noche típica, los cómicos se van alternando con las bailarinas, los músicos y las compañías de actores (que suelen representar versiones satíricas de las baladas o escenas cómicas relacionadas con acontecimientos recientes de la ciudad). En más de una ocasión, y para gran divertimento del público, Khelben y Piergeiron fueron sido interpretados por bufones.

En Las Tres Perlas hay aperitivos (salchichas calientes en pan frito, encurtidos y fruta cubierta de crema, todos ellos a 2 pe por ración) y bebidas (montones y montones de bebidas). Éstas últimas se sirven en copas de barro fino que no pueden lanzarse muy lejos ni causar mucho daño.

Una de las atracciones especiales, que, siempre que tiene lugar, es anunciada por niños en la puerta y por las calles cercanas, es la comida monstruosa, como el pastel de estirge en tostada, el asado de mantícora o los filetes de draco. Estas rarezas tienen precios bastante elevados, llegando en ocasiones a cobrarse hasta 7 po la ración. La gente suele pedir las principalmente para poder contar durante el resto de sus vidas que han probado unas u otras cuando hablen con sus amigos.

Las Tres Perlas tiene plantilla compuesta por 14 guardaespaldas (todos ellos **Guardias**), 16 niños (no combatientes) que se encargan de pregonar por las calles, 12 bailarinas (**Plebeyas**) y el **bardo** de la casa.

La entrada se cobra a 3 pe (4 o 5 pe algunas noches especiales) y dentro todo se paga aparte. Además de haber comida, la taza de cerveza se cobra a 1 pe; la de vino de la casa (muy malo), a 2 pe; 1 vasito de vino de calidad, a 1 pp; y el de zzar, a 4 pp.

PARA EL DM

Hay quien afirma que el club de Las Perlas está encantado por los fantasmas de una mujer que llora mientras corre perseguida por un hombre con la espada desenvainada, aunque no pudo encontrar a nadie que pudiera darme más detalles acerca del rumor ni que hubiera presenciado la aparición hace poco.

33: ALMACÉN YELMASTRO



Almacén

Este almacén, que soporta toda la furia de las tormentas marinas que azotan el puerto durante el invierno, está situado en la Calle del Muelle, en la esquina noreste del lugar en que ésta se cruza con el Callejón Garracorva.

Este edificio de piedra, viejo y ligeramente inclinado, tiene un aspecto bastante impresionante, si bien bastante mísero; sus arpas y dragones cincelados, cubiertos de blancas capas de excremento de pájaro, destacan continuamente en el bullicio de los muelles.

El Almacén Yelmastro ha sido propiedad de esta familia que comercia en los muelles de Aguas Profundas desde hace más de ocho generaciones.

Los Yelmastro son unos de los peristas más conocidos de la ciudad. Compran todo tipo de tallas y estatuas, sin importar lo reconocibles que sean o lo recientemente que hayan sido robadas, por un 35% del precio al que saldrían al mercado en caso de ser nuevas. No otorga ningún valor a los posibles encantamientos o poderes mágicos de los objetos, sólo a su material, tamaño y manufactura.

Los Yelmastro son de los pocos agundinos a los que los gremios implicados le permiten pertenecer a dos cofradías frecuentemente enfrentadas: la Sociedad de Saladores, Embaladores y Portaventaneros y la Cofradía de Barqueros.

Los Yelmastro sostienen tan infrecuente posición gracias a los generosos pagos anuales, muy superiores a sus cuotas, que efectúa a ambas cofradías. Esto les permite llevar a cabo su comercio ilícito, que constituye la mayor parte de su negocio. Los objetos robados salen en barco de Aguas Profundas envueltos en una gran variedad de ingeniosos, e imaginativos, embalajes.

PARA EL DM

Este almacén abovedado, alto y lleno de material, está protegido por un grupo de **gárgolas** cuya lealtad hacia los Yelmastro es inquebrantable. Nadie sabe exactamente cuántas de estas criaturas acechan por el almacén y los tejados de los alojamientos del perista, ni qué método emplean para tenerlas controladas. Las criaturas cazan a cualquiera que molesta a los Yelmastro, invada sus propiedades o intente robar.

Una leyenda del Distrito del Muelle dice que el **fantasma** de uno de los antepasados de los Yelmastro, un guerrero barbudo y peleón llamado Zhálagar, flota a la deriva por el almacén (particularmente en torno a su entrada a las cloacas), envuelto en una destrozada armadura laminada y portando una hacha de batalla, defendiendo el territorio de los Yelmastro. Se dice que tal fantasma ha derrotado a más de una banda de ladrones que ha empleado magia para neutralizar a las gárgolas.

Zhálagar odiaba particularmente a los hombres lagarto y, según dicen los viejos marineros, en ciertas noches de mucha niebla se le ha visto caminando, firme pero silenciosamente, por la Calle del Muelle con gesto fiero y con el hacha en la mano. Todas esas noches hubo hombres lagarto cerca del puerto, ya fuera como tripulantes, prisioneros, pasajeros o visitantes de la ciudad.

34: LAS CAMAS CÁLIDAS



Posada

En este establecimiento se puede encontrar justo lo que se promete, y poco más. Cada cama recibe el calor de tres piedras calentadas que se colocan bajo las sábanas antes de que el huésped se retire a dormir. También dispone de agua para lavarse, que se calienta cubo a cubo colocando éstos tras la misma chimenea gigantesca con que se calientan las piedras de las camas. En el establecimiento hay habitaciones que tienen entre una y cuatro camas.

Esta posada carece de cuadras (la mayoría de los clientes venden sus monturas o las guardan en las cuadras de alguna caravana del Distrito Sureño), y en ella no se sirve comida de ningún tipo.

Cuando oscurece se espera que los huéspedes guarden silencio, pero éstos pueden utilizar las habitaciones para cualquier cosa que les plazca (como celebrar reuniones) siempre y cuando hablen en voz baja.

35: TEATRO LAS 7 MÁSCARAS



Negocio

La antigua sede de la Cofradía de Bufones, este teatro fue rebautizado hace unos años como Las Siete Máscaras, y atiende a una clientela de clase baja, y los capitanes y marineros de barcos son admitidos de forma gratuita. El dueño del teatro es un hombre Shou corpulento y jovial con una perilla trenzada llamada Rongquan Mystere.

PARA EL DM

El teatro de las Siete Máscaras aparece descrito con mayor detalle en *Aguas Profundas: El Golpe de los Dragones*. Rongquan Mystere es un alter ego de **Jarlaxle Baenre**.

36. TIENDA DE AURORA



Negocio

Ésta es la sucursal que la cadena de venta al por menor, famosa en todo Faerun, tiene en el Distrito del Muelle. La tienda, a la que se entra por la Calle de la Fulana, está situada en una casa de vecindad, nada llamativa, justo al lado de la mancebía de El Palacio Púrpura (al norte, cruzando una estrecha callejuela lateral).

37. EL PALACIO PÚRPURA



Mancebía

Esto es lo más parecido a uno de los salones de seda de Calimsham que hay en toda Aguas Profundas; sus cortinas de color lavanda y sus colgaduras de seda siempre están muy perfumadas. El lugar está repleto de cojines, suaves alfombras, música y un vino especiado púrpura.

La compañía resulta un tanto cara, aunque tiene reputación de ser buena.

38: LA TIENDA DEL VIEJO XOBLob



Negocio

La Tienda del Viejo Xoblob es un establecimiento en el que se venden curiosidades y, aunque no se la conoce apenas fuera de Aguas Profundas, es famosa en la ciudad por sus trofeos de batalla, grupos de aventureros y objetos procedentes de lugares exóticos y lejanos. La tienda, en la que es posible encontrar desde esculturas de los drows hasta un enorme contemplador disecado que carece de ojo y cuelga del techo, dispone de un surtido enorme y descuidado de espadas, mapas del tesoro, cuerdas de cientos de pies de longitud, estatuillas de olvidada manufactura y origen misterioso, y muchas cosas más.

La tienda lleva ese nombre en honor al contemplador disecado que hay tras la ventana en el mostrador. Este contemplador, llamado Xoblob, fue dado muerte por el propietario original de la tienda.

El tendero actual es un anciano **gnomo de las profundidades** que también se hace llamar Xoblob. Hace unos años sobrevivió a la detonación de una espora de gas en Bajomontaña y heredó algunos recuerdos extraviados de un contemplador.

Empujado por una compulsión para labrarse sus propios dominios, el gnomo se asentó en Aguas Profundas, compró la tienda del Viejo Xoblob de su antiguo dueño e intentó cambiarle el nombre por el suyo propio, pero todo el mundo siguió llamándola La Tienda del Viejo Xoblob. Por tanto restaruó su viejo nombre y se cambió el suyo propio por el de Xoblob. “¡No tengo ningún parentesco con el ojo tirano que cuelga detrás de la ventana!, dirá.

Baratijas. El gnomo vende una gran variedad de baratijas. Mientras los personajes buscan en los estantes, tira en la tabla de Baratijas en el Capítulo 5 del Manual del Jugador para determinar si algo les llama la atención. Xoblob venderá cualquier baratija por 1d6 po.

La Tienda del Viejo Xoblob es un edificio antiguo, alto y feo, construido de piedra y madera, que tiene pocas ventanas y mucho polvo. Por dentro, la planta baja alberga la tienda en sí, una enorme habitación en la que los maderos del techo, que están a la vista, descansan sobre un irregular bosque de columnas.

PARA EL DM

Xoblob, el tendero es un agente de la Cofradía de Xanathar y se ocupará de mantener informada a la cofradía de sucesos en el Distrito del Muelle que puedan interesarle a Xanathar. El contemplador disecado de adorno que hay tras la ventana en el mostrador es en realidad es un sensor mágico, a través del cual el Xanathar puede mirar cuando lo desee.

39: EL DRAGÓN EMPALADO



Taberna

El Dragón Empalado parece una ruina. Las dos ventanas de la fachada han sido hechas añicos y un ancla de barco está clavada en el tejado. A través de las ventanas podéis ver a un grupo de harapientos clientes bebiendo de unas enormes jarras.

40: CASA DE CARPINTEROS NAVALES



Sede de Cofradía de la Orden de Carpinteros Navales

Esta cofradía posee de forma colectiva los diques secos y cobertizos de construcción donde se construyen barcos, aunque han sido siempre una cofradía pequeña. Los gigantescos astilleros de Orlumbor han sido siempre los que se han llevado la tajada más grande en la construcción de barcos en la costa de la Espada, y los astilleros de Aguas profundas son simplemente demasiado pequeños como para poner la quilla de los barcos más grandes.

La Orden hace buen negocio sin embargo, produciendo y reparando las cocas y carabelas mercantes de que recorren las aguas cercanas.

El actual programa de reconstrucción de la armada de Aguas profundas ha llenado de alegría a los miembros de esta Cofradía, los cuales ya están haciendo planes para la adquisición de materiales para este programada, en particular madera proveniente de la explotación maderera del Valle de Khel.

Los mercaderes de las Cofradías de Mirabar que poseen sus propios barcos en Luskan para traer sus metales a Aguas Profundas prefieren las cocas de ancha manga de Aguas profundas para traer sus cargas sanas y salvas a través de las tormentas para que amarren ilesas en la Ciudad de los Esplendores.

41: ALMACÉN VELAS ROJAS



Negocio

Este almacén se alquila por partes a todo el mundo sin hacer ningún tipo de pregunta, aunque las mercancías a guardar no pueden estar vivas ni ser inflamables. El espacio se cobra a 1 pe diaria por "largarcón" (los largarcones tienen, más o menos, el tamaño de un ataúd). Cada cubículo vacío disponible tiene dos largarcones de profundidad y ocho de altura (cálculase el coste proporcionalmente).

Si se necesita mantener una temperatura fría, el hielo y la vigilancia costarán 2 pe adicionales por largarcón.

42. TABERNA DEL CRÁNEO DEL MULO



Taberna y Sede de la Cofradía de Carreteros

Esta taberna es también la sede de la cofradía de carreteros, cuyos integrantes se dedican a limpiar las calles de Aguas Profundas (y, por un dinero, los establos de otros) en Aguas Profundas. Normalmente, no realizan trabajos en las alcantarillas, el territorio de otra cofradía, pero la ciudad, por razones de seguridad, suspende esas prerrogativas cuando es necesario, contactando al maestro cofrade de esta cofradía para contratar a gente (por días; la Ciudad paga 5 pp al trabajador y 3 pp al gremio, por trabajador) perteneciente a la cofradía para ayudar en esas tareas.

Los carreteros tienen unos derechos adquiridos para poder "registrar los desperdicios", pudiendo quedarse para su propio uso con cualquier cosa que haya sido descartada. Los objetos con un valor obvio deben ser entregados al Maestro Cofrade para ser vendidos, recibiendo el carretero que lo haya encontrado la mitad del valor de venta y la Cofradía la otra mitad.

Los miembros de la Cofradía llevan lo que recogen al Patio de las Tripas de Pescado, donde unos grandes carromatos proporcionados por la Cofradía llevan los desperdicios bajo la protección de catorce soldados de la Milicia (humanos de varias etnias y alineamientos, **Guardias**) hasta un vertedero al sur de la ciudad, las "Colinas de la Rata", un lugar escogido hace ya muchos años para desalentar los desembarcos hostiles la plana orilla entre la ciudad y el río Dessarin.

El vertedero es conocido también de forma burlona como "el Palacio de las Ratas". Los contrabandistas deberían tener en cuenta que los soldados de la milicia inspeccionan los carromatos y sus cargas cuidadosamente cuando son llenados y vaciados, y cuando vuelven a entrar en la ciudad, mirando también por debajo y usando la ayuda que proporciona un **mag** que emplea conjuros de *detectar magia* y *ver lo invisible*.

Hay poco interés en unirse a esta Cofradía, ya que pocos aprecian las condiciones de trabajo. A pesar de su pobreza, este Gremio puede ser bastante influyente cuando el Maestro Cofrade se enfada acerca de algún asunto. Puede amenazar discretamente con retirar los servicios de la Cofradía o con dejar los desperdicios en lugares específicos (y embarazosos) como delante de un mercado, mancebía o taberna. Por suerte para todos, el Maestro Cofrade solo usa este poder de forma poco frecuente.

43: LA LÁMPARA COLGANTE



Mancebía

La Lámpara, un servicio de acompañantes conocido por la impresionante belleza de sus trabajadores y la habilidad de sus alcahuetes, es famosa en toda la Costa de la Espada.

Hay muchas historias que hablan de clientes que encontraron en La Lámpara a su amor, perdido hacía mucho, o al chico o la chica de sus sueños. Los mercaderes y las gentes abandonadas por sus amantes vienen desde todas partes de la Costa a este establecimiento, que está situado en una plaza llena de tiendas y almacenes, rodeada por la Calle de la Gamba, la Ronda del Arco Flechado, el Callejón del Remo y la Calle del Barco.

La Lámpara es un edificio grande y sin ventanas que se eleva hasta alcanzar las seis plantas y carece de sótanos por culpa de las inundaciones y los viejos túneles de las cloacas. Su interior está oscuro y en silencio, a excepción de la constante y suave música de flauta y arpa. Según me han dicho, tanto la música como la insonorización son producto de la magia.

La gente viene a La Lámpara con una sola intención: atravesar cualquiera de sus siete puertas para entrar en las pequeñas habitaciones privadas, en cada una de las cuales aguarda un alcahute.

Los clientes son entrevistados, pagan, y se les hace pasar por uno de los muchos túneles y escaleras, oscuros y estrechos, que conducen a la habitación que haya escogido. Según me han dicho, no son pocos los estrangulamientos y puñaladas que han tenido lugar en tan oscuros pasadizos cuando un "cliente" se ha quedado esperando a otro. Los acompañantes seleccionados también pueden citarse con los clientes; sí, también hacen visitas a domicilio. Los alcahutes parecen ser bastante expertos y saben exactamente lo que los clientes desean (incluso aquellos que se niegan a decirlo). No hay nadie, ni siquiera los acompañantes contratados por La Lámpara, que sepa a ciencia cierta cuántos alcahutes trabajan en La Lámpara.

Se puede tener un acompañante a partir de 10 po, si bien un precio tan bajo sólo garantiza que vaya de vuestro brazo. Si éste o ésta tuvieran que actuar de algún modo, por ejemplo, tomando parte en una conversación que hubiera de ser escuchada por alguien o fingiendo ser rico o tener relación con los negocios, el pago mínimo será de 25 po. Si se desea obtener otros servicios, los precios pueden llegar hasta un máximo de unas 75 po. Los alcahutes poseen una asombrosa habilidad para averiguar cuánto puede pagar cada cliente. La discreción está asegurada.

Si el cliente sólo deseara contratar gente para que le acompañase durante un paseo por el Distrito del Muelle o una visita a sus tabernas (como si se tratase de guardaespaldas o para que alguien crea que el interesado pertenece a un grupo con multitud de integrantes), pueden conseguirse acompañantes por tan sólo 7 a 9 po por cabeza y noche. En la Lámpara disponen de una lista con nombres de gente que pasa por tiempos difíciles (cobra un recargo de 3 po por la molestia de enviar a alguien en su busca y facilitarles ropas adecuadas).

PARA EL DM

En realidad, los trabajadores de la lámpara no son expertos alcahutes, sino media docena de **dopplegangers**. Éstos se encargan de leer la mente de las personas para averiguar sus deseos y, cuando los chicos y chicas que tienen contratados no bastan para cumplirlos, utilizan sus propias habilidades de cambiar de forma para satisfacer a los clientes.

La Orden Vigilante de Magos y Protectores sabe su secreto, pero lo guarda para sí, dejando que las criaturas sigan con vida y continúen con su operación a cambio de la solemne promesa de no matar a ninguno de los clientes. Sin embargo, de vez en cuando se escuchan rumores acerca de magos malignos, de fuera de la ciudad, desaparecidos en La Lámpara.

44: LA MOZA DURMIENTE



Taberna

Esta taberna es la alternativa, más tranquila y barata, a La Serpiente Durmiente (véase arriba). También se baila encima de las mesas y sigue habiendo el mismo tipo de bebida barata, pero el lugar tiene mejor clientela y música de fondo (de laúdes y flautas).

A pesar de todo, tampoco puedo imaginar a nadie capaz de dormir aquí, a no ser que sea sordo, pero el lugar es lo bastante tranquilo como para poder escuchar las conversaciones de las mesas cercanas (normalmente, charlas acerca de enemistades entre comerciantes, chismes de la ciudad y el empeoramiento de la situación general de los Reinos).

45: LA CASA DE LAS SOBERBIAS FRAGANCIAS



Negocio

Esta tienda de perfumes, bastante bien surtida, posee aromas exóticos procedentes de todo Faerun, desde cenizas de serpiente de la nieve hasta almizcle de hembra de babosa gigante.

La Casa del Orgullo tiene en su interior un auténtico bosque de botellas de cristal de todos los tamaños, formas y tonalidades, y esta protegida por un encantamiento especial que impide que estas se rompan. El cristal de este lugar todavía puede fundirse o evaporarse, pero no se quebrará ni hará añicos.

46: LOS BRAZOS DE LA SIRENA



Taberna, posada y mancebía

Este gran establecimiento está adornado con colgaduras de color azul marino y está compuesto por una serie de elegantes salones comedores, en los que se puede cenar o beber con un atractivo anfitrión o una hermosa anfitriona (o solo, si se desea).

Las habitaciones pueden alquilarse para uno solo o para ir acompañado de otra persona.

El lugar (que ha adquirido reputación de seguro) es utilizado cada vez más por gente soltera en busca de una noche de amor. En otras palabras, los clientes acuden para encontrarse unos con otros, no para pagar a un anfitrión o anfitriona con los que pasar la noche.

Los Brazos de la Sirena es un lugar grande, bien iluminado y siempre concurrido, que puede resultar un tanto caro (las cuerdas, la habitación, las comidas, las bebidas y la compañía, se pagan todas por separado). Su naturaleza lo convierte en el lugar ideal para aquellos visitantes que sólo quieran usarlo para alguno de sus propósitos. Un mercader podría alojarse en él, reunirse con un colega de los negocios y cenar (quizá con alguna de las atractivas acompañantes de la casa), para luego marchar a otro lugar a beber, tocar un instrumento o actuar. Tal mercader podría volver más tarde dando tumbos, sabiendo que en el lugar le espera una habitación.

Se trata de un lugar de moda bastante interesante. Lo único que no me gusta de Los Brazos es lo probable que resulta encontrarse en sus salones con amigos o conocidos de los negocios, cuando lo único que se desea es llegar hasta la habitación sin que se repare en tu presencia (o se desee salir sin ser visto).

47: ATARAZANAS DE TÁRMAGO



Negocio

Uno de los edificios privados más grandes de Aguas Profundas es el pabellón de construcción de Tármagus, Carpinteros Navales, que han fabricado muchos de los bellos barcos que recorren la Costa de la Espada. Dado el peligro de sabotaje o incendio, no suele dar la bienvenida a los visitantes, pero mucha gente va a la parte de los muelles en que la grada de sus astilleros baja hasta el puerto para observar el navío en que esté trabajando. La botadura de un navío siempre atrae a grandes multitudes; después de observar una pelea, esto es lo más parecido a un deporte espectáculo que hay en el Distrito del Muelle.

48: LA SIRENA AZUL



Taberna

Este lugar, limpio y conocido, aunque un tanto viejo, es frecuentado por gente tranquila. En él se sirve buena cerveza y mal vino, y posee una atmósfera aburrida, pero completamente tranquila.

49. CASA DE LOS EXPORTADORES



Sede de Cofradía de Saladores, Empaquetadores y Montadores

Esta cofradía emplea a muchos jóvenes chavales como mensajeros para mantener a sus miembros en constante movimiento, y mantener el contacto entre sí y con el Maestro Cofrade en el Salón de Exportadores. Los Saladores, Empaquetadores y Montadores son los profesionales que preparan las mercancías para que estas puedan ser enviadas a largas distancias. Sus precios varían; dependiendo de la carga, dependiendo de las cantidades deben ser empaquetadas (y lo difícil que sea la tarea, en términos de tiempo necesario que tomará en empaquetarla) y la naturaleza de los envoltorios. Los montadores preparan los cajones de suministro a partir de tablar de madera después de que los saladores (los cuales usan sal y salmuera y muchos otros conservantes, para proteger productos perecederos como carne o pescado) y los empaquetadores los envuelven (en algodón, lona, piel o incluso arcilla, para ser luego cocida) y preparan para el viaje.

Los miembros de la Cofradía viajan por toda la ciudad en respuesta a los pedidos enviados al Salón de Exportadores por parte de varios mercaderes, empaquetando mercancías (especialmente los objetos delicados o perecederos) para que puedan ser enviados desde Aguas Profundas, aunque gran parte de su trabajo es realizado en el distrito de los muelles. Casi cualquier cosa que pueda ser llevada en barco, si no está metida en un barril, es colocada en cajones de suministros.

Una hora de trabajo por parte de dos miembros de la Cofradía podría bastar para empaquetar las pertenencias al completo de un aventurero para ser transportadas por mar, en un cofre (para los objetos de uso cotidiano) o en tres a cinco cajones de suministros) y eso costaría un total de 3 po por el trabajo y los materiales. Los miembros de esta cofradía no cargan ni apilan los cajones de suministros que han terminado, sino que se mueven a terminar el siguiente trabajo. Un cliente debe contratar a miembros de la Hermandad de Carreros y Cocheros o de la de Barqueros, para mover esos cajones hasta el medio de transporte en el que vaya a viajar. La Cofradía mantiene depósitos de materiales preparados para sus miembros (no todos los clientes proporcionan los recipientes).

50. ALMACÉN DE LOS EXPORTADORES



Almacén

51: ALMACÉN DE TÁRMAGO



Almacén

Eaerdrán Tarmagus fue un rico terrateniente en Aguas Profundas que comenzó su carrera como chico de los recados en las calles ayudando a sus padres en su tienda hasta que pudo trabajar solo en varios negocios para otros propietarios durante varias décadas. Era listo y espabilado y aprendió mucho sobre el comercio y como se movían las mercancías.

Tras la muerte de sus padres a finales de la década de 1.320 CV, una acaudalada tía de Luna Plateada que nunca había conocido le legó unas noventa mil piezas de oro en inversiones, todas ellas en Luna Plateada, una ciudad de la que había oído hablar pero que nunca había visitado. A cambio de una donación a los Arpistas y varios tratos con Mirt el Prestamista se cobró en líquido casi toda la herencia y así comenzó su carrera como terrateniente.

Primero alquilando apartamento en el Distrito del Castillo y en el Distrito Comercial, y gracias a la ayuda de Mirt y los Arpistas amasó en poco tiempo un modesto imperio en propiedades. En 1.342 CV, unos almacenes en el Distrito del Muelle se incendiaron lo que le permitió cumplir su sueño de “hacer las cosas bien” en el comercio y el almacenaje, y llegar a ser verdaderamente rico. Tras comprar el solar donde se hallaban los almacenes destruidos (gracias otra vez a la ayuda de Mirt), construyó un nuevo almacén de paredes de piedra y cuatro plantas con el suelo elevado y seco (al contrario que el resto de almacenes en esta parte del Distrito del Puerto) al que bautizó como la Casa de Tármago.

En esa época, los gremios y las ámbulas comerciales controlaban todo el espacio de almacenaje en el Distrito del Puerto, el cual era destaralado (lleno de humedades que perjudicaban el género), inseguro (los robos eran algo común) e insuficiente para la demanda.

Tármag ofrecía una alternativa muy atractiva para los pequeños negocios, alquilando espacio de almacenaje por secciones dentro del almacén. Antiguos aventureros se encargaban de la seguridad y Tármago consiguió evitar la competencia y los “accidentes” provocados por otro.

Cuando ciertos elementos turbios (duergar, trabajando a través de semiorcos independientes y estibadores del puerto), lo visitaron en su casa una noche y lo amenazaron, llegó a un acuerdo con ellos y así nació el Enano Pasado por la Quilla, una taverna subterránea sita bajo el almacén, mantenida seca gracias al incesante trabajo de bombas de extracción de agua Tármago luego se retiró, pasando la gerencia a sus guardias y subalternos, siendo ellos quienes regentan el negocio en la actualidad.

Mirt y varios otros señores enmascarados, así como Lady Laeral y Vajra Safahr vigilan todos la Casa de Tármago para asegurarse de que no caiga en manos del Xanathar o de cualquier cofradía o casa noble, y de esta forma sigue siendo una alternativa para cualquiera que opere en Aguas Profundas.

52: EL DESCANSO DEL TONELERO



Sede de Cofradía de la Cofradía de los Toneleros

La Cofradía de Toneleros esta siempre extraordinariamente atareada. Muchas cosas que viajan a bordo de buques en el atestado puerto de Aguas Profundas, destacando el pescado encurtido de la Hermandad de Pescateros o los productos del Gremio de Vinateros, Destiladores y requieren de los barriles que este gremio produce.

Los miembros de este gremio cortan, cuecen y dan forma a la madera, así como también cortan, dan forma y sueldan el metal (a partir de materiales suministrados por la Muy Cuidadosa Orden de Habilidadosos Herreros y Forjadores del Metal) de las bandas y de los propios barriles, cobrando un precio de entre 5 pp a 5 po por barril, dependiendo del tamaño (desde el barrilete de un pie, con mango de cuerda, hasta las botas de veinte pies de diámetro para las bodegas. Los barriles más producidos se venden a 1 po, y pueden contener 10 galones).

Hace mucho tiempo, los Agundinos (y muchos otros a lo largo de la Costa de la Espada) descubrieron que una de las mejores formas para pasar de contrabando dentro o fuera de un reino es dentro de barriles sellados, por lo que la Guardia inspecciona de vez en cuando unos cuantos barriles al azar, pagando al gremio una tasa de “resellado” de 3 pp por barril. Un miembro del Gremio que sea descubierto pasando material de contrabando será fuertemente multado (normalmente con 50 po). Uno que sea capturado con un cadáver o dos dentro de un tonel será puesto en prisión y podría perder su membresía en el gremio (estas expulsiones son rápidamente restauradas por el gremio cuando termina la pena de prisión), y sin embargo esto es un suceso que no cesa nunca de ocurrir, ya que la mayoría de los miembros del Gremio no pueden resistirse al “Oro extra” que se les ofrece por hacerlo. Se espera recibir setenta y cinco Po o mas por cada barril de contrabando.

53. EL AHORCADO



Taberna

El Ahorcado es lugar de reunión para poetas, amanuenses, escritores, calígrafos y demás gentes relacionadas con las letras, además de un buen lugar para escuchar relatos. Los clientes suelen fumar en pipa y, además, están totalmente atrasados en lo que se refiere a las noticias actuales. También suelen ser maleducados y dogmáticos, si bien carecen de la constitución o el temperamento necesarios para llegar a las manos. En el establecimiento hay disponible una selección sorprendentemente buena de vinos, así como cervezas de todo tipo.

54: REDES Y AMARRAS DE MERLUK



Negocio

55: LAS VELAS AL VIENTO



Taberna y Sede de Cofradía de la Diligentísima Orden de Veleros y Cordoneros

Las vastas cantidades de cuerda y muchas velas necesarias para los barcos basados en Aguas Profundas y aquellos que amarran en este atestado puerto son fabricadas por los miembros de esta cofradía, los cuales usan la influencia colectiva de esta cofradía para obtener lona, cáñamo y otros suministros necesarios a los precios más baratos posibles, tanto de mano de otras cofradías

como de suministradores de fuera de Aguas Profundas. No hay nunca suficientes mercaderes habilidosos en esta Cofradía para satisfacer la demanda de cuerda y velas. Los aprendices trabajan remendando velas (para los barcos cuyos capitanes no pueden esperar una semana o mas para recibir velas nuevas) hasta que son maestros de su oficio y entrenarlos en el diseño de velas es un asunto sencillo.

Esta Cofradía se enorgullece de producir productos resistentes y de calidad, aunque sus productos no salen baratos: un rollo de 100 pies de pesada cuerda de cáñamo para las velas cuesta 10 pp; un rollo de 100 pies de delgada cuerda encerada, tan fuerte como la cuerda para velas pero no apropiada para su uso en un barco cuesta 17 pp. Una simple vela latina o cuadrada para barcos pequeños, de dimensiones “estandar” (no a medida), costarán de 500 a 700 gp (30% menos si el cliente está dispuesto a esperar dos meses); mientras que un juego de velas a medida costará 1.000 po.

Un juego completo de velas (incluyendo una vela mayor y una de mesa de repuesto) para un barco mercante costará 2.000 po 4.000 po para un barco más grande o uno de tres pales, mas si el arco es incluso más grande o usa más velas). Los compradores interesados deberían tener en cuenta que los veleros y cordoneros que no forman parte de la cofradía venden juegos equivalentes de velas, pero sin garantía alguna, por la mitad de lo que cobra la Cofradía.

56: LA RIQUEZA DE LOS MARES



Sede de Cofradía de la hermandad de Pescateros

Los pescadores (incluyendo la gran flota poseída por la familia noble de los Phulo) no son miembros de esta cofradía. Los barcos pesqueros que amarran en el muelle del Salón de las Riquezas del Mar están exentos del pago de las tasas de amarre de la ciudad.

Muchos pescadores nunca amarran en ningún otro lado del puerto de Aguas Profundas, sino que anclan en el barco y nadan o se mueven en bote hasta la orilla, para evitar las tasas, varando en la playa al sur de la ciudad cuando tienen que realizar reparaciones.

La cofradía separa el pescado, lo pone en hielo y envía las capturas (anguilas, marisco, y pescado de todo tipo) a los tenderetes de varios miembros de la Cofradía mediante carros de pescado llevados por los trabajadores de estos por toda la ciudad. La Milicia observa a estos carros con cuidado, para impedir que se produzcan robos.

Los miembros de la cofradía pueden devolver el producto que no se haya vendido y que ya no esté en condiciones a un precio de 1 pc el cubo. La Cofradía vende los restos a la Cofradía de Granjeros y Tenderos para que sean usados como fertilizante.

57: LA SIRENA SONROJADA



Taberna, posada y mancebía

La Sirena es uno de los establecimientos más lujosos del Distrito del Muelle. En ella, todo es pausado, opulento y sensual, y no se pasa por alto ningún detalle. Los empleados llevan puestas máscaras de armadura de placas negras, provistas de velos de gasa del mismo color para esconder sus semblantes.

Este lugar es en realidad un complejo que abarca tres edificios. De sus lámparas colgantes de ámbar surgen emanaciones aromáticas y por todas partes pueden verse cortinas de gasa, cojines y alfombras, que sirven también para amortiguar los sonidos.

Varios encantamientos especiales, extremadamente caros, impiden que ningún tipo de llama pueda prender estos materiales; ni siquiera el fuego mágico puede afectarles en absoluto. Cada huésped dispone de un dormitorio, lujoso y decadente, un baño particular y un despacho o sala de reuniones en el que entretenerse. De todos es sabido que La Sirena está repleta de pasadizos secretos, escondidos tras los paneles movedizos que hay en todas las habitaciones, si bien son pocos los huéspedes que logran abrir tales accesos.

La Sirena, considerada el mayor palacio de los pequeños placeres de Aguas Profundas, donde se combina un lugar en el que alojarse con otros en los que beber y divertirse, siempre ha tenido una clientela de gente adinerada conservando una atmósfera de tranquila decadencia. La Sirena dedica la mayor parte de su atención a crear un ambiente acogedor para las actividades propias de las mancebías, yendo esto en detrimento de sus instalaciones dedicadas a la comida y la bebida.

Siendo fiel a su nombre, La Sirena ofrece algo bastante especial relacionado con la comida y la bebida: un baño común, de agua caliente y perfumada, en el que los clientes pueden relajarse mientras comen y beben atendidos por sirénidos, que llegan desde el puerto a través de unos túneles secretos muy bien vigilados.

Los desperdicios son llevados por las mismas aguas del baño, cuya tonalidad es lavanda.

Las especialidades de la cocina de La Sirena son el marisco y, sorprendentemente, el asado de cerdo. Todo está muy bueno, si bien poco condimentado y a precios un tanto caros: la comida va desde 1 hasta 3 po por persona. Las bebidas van aparte y se dispone de toda una bodega de vinos (de 1 a 22 po por botella, según la que se escoja), abundante zazar a 1 pp el vaso (el blanco espumoso al que se añade licor de almendra que tanto gusta en Aguas Profundas) y una cerveza bastante corriente a 2 pe la jarra.

La Sirena dispone de una plantilla formada por 20 camareras, eficaces y trabajadoras, que frecuentemente prestan atenciones personales a las necesidades de los huéspedes. Éstas se quedan con las propinas que les dan y, además, se llevan un porcentaje de los beneficios del establecimiento.

La acogedora atmósfera de La Sirena debe su serenidad al hecho de que, tanto los clientes como los empleados, están protegidos contra los alborotos y la violencia por el ojo atento y los conjuros dispuestos de su propietaria, la dama Alazhene Lunastro. Los paneles secretos sólo pueden ser abiertos por ella, o bien con la ayuda de las manos mágicas, hechas de plata y encantadas por ella, transportadas por cuatro de los miembros de la plantilla que se encargan de la seguridad. Siempre que se pierde uno de estos objetos, la dueña tarda pocas horas en cambiar los conjuros de apertura.

La dama Alazhene es hermosa a pesar de su avanzada edad, ya que se vale de la magia para conservar su belleza. Camina silenciosamente por el establecimiento luciendo vestidos largos con apretados corpiños y velos en la cabeza, aunque a menudo suele llevar puesta una máscara del mismo tipo que la de sus empleados.

No siente recelo por usar su magia y se comporta temerariamente incluso cuando se enfrenta a hechiceros ebrios; la vi incapacitar a gente con conjuros que no había visto en ninguna otra parte, encerrando a un borracho peleón sin causar el más mínimo daño ni a él ni a lo que tenía alrededor.

El precio de las habitaciones oscila entre 3 y 9 po por noche (las más solicitadas son las más amplias y situadas en plantas más bajas), o entre 10 y 50 po por dekhana, aunque la mayoría de ellas cuestan 5 po por noche y 20 por dekhana. En los precios van incluidos el perfume de vuestra elección, toda la ropa de cama que se necesite y agua de baño ilimitada, clara y fragante, que a todas luces debe traerse de algún otro lugar o ser depurada mágicamente.

Las propinas son muy comunes. Algunos de los clientes habituales pagan 1 po extra diariamente y piden que se reparta entre la plantilla, además de dar incentivos a aquellos acompañantes que les estén atendiendo personalmente.

Durante las primeras horas de cada madrugada, se apagan todas las luces de las áreas públicas de La Sirena (aparte de las manos mágicas de plata que portan cuatro de los empleados, de las que emana un brillo de tono azulplateado que recuerda al reflejo de la luna en una espada), y todo el mundo tiene que guiarse por el tacto. Se trata de una costumbre que provoca muchas risas.

Además, existen rumores más siniestros que afirman que, de vez en cuando, algunos de los clientes de La Sirena desaparecen y no se les vuelve a ver.

Tales relatos parecen estar relacionados con una escalera de caracol que parte del salón donde se encuentra el baño central de las sirenas y se eleva hasta una pérgola o cúpula, cubierta de cristal, en la que crecen flores y hierbas. Se trata de la escalera cuya barandilla y balaustres están adornados con huesos sujetos por finos alambres.

PARA EL DM

Alazhene Lunastro es en realidad una **liche** cuya muerte en vida se mantiene gracias a varios encantamientos. Está al cargo de La Sirena porque le gusta ver a la gente viva y joven divirtiéndose a su alrededor, valiéndose de la magia para vigilar las actividades de tales personas.

Aunque los Señores de la ciudad la consideran una fuerza del bien (de vez en cuando avisa a Piergeiron de los rumores relacionados con negocios y actividades ilícitas que oye en su establecimiento), la dama Alazhene se ve obligada a consumir la esencia de criaturas vivas e inteligentes (dos o tres al año) para conservar su condición de muerto viviente. Debe hacer esto por medio del contacto físico directo y suele escoger a los clientes que no le gustan o a los que considera malignos; son los huesos de tales personas los que decoran la escalera.

La familia de Alazhene, la de los nobles Lunastro de Aguas Profundas, sabe todo acerca de ella, pero guarda silencio. En público, Alazhene los ignora y ellos la ignoran a ella, pero de puertas hacia dentro, la archiliche ayuda a entrenar a los jóvenes Lunastro con capacidades mágicas y, además, protege ciertos tesoros de la familia y objetos que podrían incriminarla en asuntos turbios.

58. BUEN PESCADO DE FELHAUR



Almacén

La pescadería de Felhaur vende una amplia variedad de productos del mar. Además de los pescados más corrientes, como aletargenteas, uno puede comprar anguilas, pulpos, pepinos de mar, marisco, calamares y mejillones. Todo el género es mantenido en bandejas bajas de metal sobre mostradores

ligeramente inclinados hacia los clientes. En estas bandejas el género descansa sobre una fina capa de hielo picado.

Los Felhaur han regentado esta pescadería desde hacer más de diez generaciones.

PARA EL DM

Desde hace mucho tiempo han circulado rumores que los Felhaur se han dedicado desde siempre al contrabando. Esto es falso, pero la Milicia de la Ciudad nunca deja de acercarse por la tienda para comprobar los rumores, por los que los Felhaur echarán a gritos de su tienda a cualquiera que mencione la palabra contrabando dentro de ella.

59. FRUTOS SECOS DE JANÁS



Almacén

60. EL PEQUEÑO HOSTAL



Posada para Medianos

Este hostel especializado en atender Medianos es regentado por la familia Underbough. En realidad es una tapadera para una banda de medianos hombres rata llamados los Esquivaesquiras.

61. LA SERPIENTE DURMIENTE



Taberna

Este ruidoso lugar está toscamente decorado a base de muebles reparados a toda prisa. Los estibadores que vienen a beber a este lugar pasan mucho tiempo rompiéndose la cabeza los unos a los otros. Se rumorea que aquí es posible contactar con un perista, siempre y cuando seáis capaz de hacer negocios en mitad de los gritos y peleas que llenan el lugar mientras las mozueltas humanas, semielfas (e incluso semiocas) bailan sobre las mesas (¡algunas incluso intentan cantar!).

Cuando se golpea con un objeto arrojado a alguna de las mozas, es obligatorio pagar una multa de 1 pp, y aquéllas dispuestas a hacer algo más que bailar se encargan personalmente de negociar sus honorarios. La broma típica es que cualquier Serpiente capaz de dormir en este ambiente, más bien tendría que estar muerta.

62: CASA DE LOS BARQUEROS



Sede de Cofradía de la Cofradía de Barqueros

Esta Cofradía es una de las más atareadas e importantes en la Ciudad de los Esplendores. Sus miembros mantienen el puerto limpio de todo tipo de desperdicios (cajones descartados, marañas de redes de pesca, cadáveres, etc.), manejan una miríada de pequeños botes y ferries por todo el puerto y las orillas de Aguas Profundas, y cargan y descargan casi todos los barcos que amarran el atestado puerto de Aguas Profundas.

Esta tarea mencionada en último lugar es realizada por un precio normal de 1 pp por hombre y hora, doblandose el precio si la carga es peligrosa (como bestias salvajes vivas, aunque estén dentro de una jaula, aceites volátiles exóticos o criaturas enfermas o enloquecidas). Se les permite quedarse con cualquier cosa que hayan “encontrado” flotando en el puerto, y cualquier carga que sea encontrada y que no sea reclamada en siete meses, tras un anuncio oficial del hallazgo de la carga, a no ser que el propietario de la carga la identifique a satisfacción de uno de los

Magisters (mientras tanto la ciudad se encargará de almacenarla, recompensando al Barquero que la haya encontrado con una “tasa de salvamento” de 1 po).

Los barqueros no pilotan grandes buques fuera del puerto, pero trabajan a todas horas durante todo el año, cargando y descargando barcos, y moviendo gente de un sitio a otro, recogiendo constantemente sus tasas mientras trabajan. Todos los barqueros conocen las corrientes, profundidades y aguas del puerto como la palma de la mano, así como los lugares donde desembocan las diferentes alcantarillas.

63: NESTAUR, CORDONEROS



Negocio

Esta tienda especializada en cuerdas y maromas de todo tipo, también vede equipo para aventureros.

64: LA CASA DE LOS CAPITANES



Posada

La Casa de los Capitanes es una posada y club privados a los que sólo van a comer los capitanes, los primeros oficiales, los dueños de navíos y sus respectivos acompañantes. Es un lugar muy viejo y elegante, revestido completamente con paneles de madera negra, con brillantes adornos de latón, asientos de brocado, cómodamente almohadillados, y pesadas cortinas de terciopelo.

65: CASA DE LOS MARINEROS



Sede de Cofradía de la Cofradía de Maestros Marinos

Esta cofradía está compuesta por todos los capitanes de barco y propietarios de flotas mercantes que están basados o que amarran con frecuencia en Aguas profundas. Representa sus intereses ante la Corte de los Señores, proporciona timoneles en las inmediaciones e interior del puerto de Aguas profundas, mantiene espacio de emergencia de almacenaje (y “libertad de atraque”, es decir, es la Cofradía la que paga todas las tasas de amarre, con espacio para tres barcos, los cuales son cargados o descargados desde los almacenes de la Cofradía), así como también proporciona alojamiento y una taberna privada para los miembros que estén de visita en la Casa de los Marineros.

Los capitanes de barco pilotan por sí mismo hasta el Puerto de Aguas Profundas, o señalan desde lejos que necesitan de un timonel de la Cofradía, lo cual se hace bajando todo el velamen y subiéndola una bandera roja en el palo mayor. Además de la tasa de amarre estándar de la ciudad, esos timoneles son proporcionados por la Cofradía sin cobrar nada a cambio, pero el timonel de puerto está siempre acompañado por una patrulla de la Milicia, la cual se encarga de inspeccionar la tripulación y carga del barco mientras se dirigen al atraque para asegurarse de que no se van a realizar actividades hostiles o ilícitas en Aguas profundas.

Esta cofradía mantiene una rivalidad desde tiempo inmemorial con la Orden de Carpinteros Navales, pero no se puede permitir el mantener sus propias instalaciones de reparación. Mantiene stocks de emergencia de cuerda y velas que los miembros de la cofradía pueden comprar a precios más baratos en vez de buscar en la ciudad velámenes a medida, y proporciona también gratis la vestimenta de la cofradía tras pagar las tasas anuales.

66. TOSPUS, CURTIDORES



Negocio

67. SALÓN DE LA LIGA



Sede de Cofradía de las Liga de Peleteros y Curtidores

Esta cofradía representa a aquellos que se dedican a desollar los animales sacrificados por los carniceros. Normalmente el animal es vendido al carnicero, y el peletero le paga al carnicero entre 3 y 10 pp por la piel, dependiendo de su tamaño y condición. Los tipos raros de piel, o los de tonos raros, pueden llegarle a costar al peletero hasta 1 po. Los curtidores procesan entonces las pieles para producir cuero, pergaminos, y otros productos similares, los cuales venden a otras cofradías para la producción de prendas de vestir, zapatos, bolsas, bridas, armaduras de cuero y similares.

Tradicionalmente, esta cofradía ha producido por sí misma cinturones, vainas, corrajes, tirantes y similares.

Otras cofradías consideran como excesivamente caros los productos de esta cofradía, pero todo el mundo los necesita, y ningún artesano independiente ha encontrado el negocio tan rentable como para operar fuera de la Cofradía.

68. COFRADÍA DE CARNICEROS



Sede de Cofradía de la Cofradía de Carniceros

Esta cofradía representa a los carniceros de Aguas Profundas, a aquellos que se dedican al oficio de matarife y a los que preparan las piezas para su venta, independientemente del tipo de ganado o criatura, desde ankhgs hasta yetis (el ganado vacuno y los cerdos son más comunes, aunque debe destacarse que la gente en el Norte, incluyendo Aguas profundas, aprecia también la carne de caballo).

Las reglas de la cofradía se aseguran de que la carne haya sido sangrada, colgada y ahumada o preparada de ciertas formas, y sin excepción alguna todos los carniceros que trabajan en Aguas Profundas son miembros de la Cofradía.

Los Señores tiene prohibido que Las Cofradías establezcan unos precios fijos, pero toda la carne es bastante cara y tiene precios similares, siendo un poco más barata en los muelles y un poco más cara en los vecindarios más ricos. Los aprendices de carniceros no pagan tasas a la Cofradía, pero trabajan como empleados directos de un carnicero (miembro de la Cofradía). La mayor parte de los aprendices, viendo lo provechoso que es el negocio, no pueden esperar a dejar sus escasamente pagados cargos y pasar un rigoso examen de sus habilidades por parte del Maestro Carnicero.

Ocasionalmente la cofradía también compra lotes de carnes exóticas (o bestias cuya carne puede aprovecharse) de manos de barcos que vienen de lejos a precios se saldo, revendiendo dichas carnes a carniceros individuales, los cuales pueden seguir manteniendo los buenos precios a sus clientes (si lo desean) pero no están obligados a ello. La mayor parte de los carniceros ofrecen (sabidamente) verdaderos descuentos en ocasiones especiales, obteniendo así el aprecio de sus clientes, y empujándoles a que prueben y adquieran nuevos (y caros) gustos en materia de carne.

69. ALMACÉN DE THOMM



Negocio

Desde este almacén, los Thomm compran productos robados. Se especializan en muebles y objetos decorativos demasiado llamativos como para poder revenderlos fácilmente.

70. CUEROS DE MELGADOR



Negocio

71. GUARNICIONERÍA DE DE TÉLEZHAR



Negocio

72. ALMACÉN DE LA HERMANDAD



Almacén

73. EL AHUMADERO



Negocio

Este ahumadero es usado por la Hermandad de Pescaderos y la Cofradía de carniceros. El edificio de ladrillos de una sola planta u la manza aledaña siempre huelen a carne o pescado curados

74. CASA DE YÉMURIL EL ENANO



Domicilio

Este delgado y misterioso enano de barba poblada rara vez es visto fuera de su casa. En realidad Yemuril es una mujer enana (**Veterano** enana escudo LN) que ha obtenido multitud de objetos mágicos a lo largo de su carrera como aventurera. Es famosa por haber destruido, hace ya más de un siglo, al malvado mago Sushtar de Puerto Calim, cuando este la atacó en el Bazar.

Yemuril aguantó dos *rayos relampagueantes*, se acercó al mago, le metió por la pechera un globo de un *colgante de proyectiles*, y luego le golpeó en el pecho con su martillo de guerra.

75. LA TAZA DE COBRE



Taberna, posada y mancebía

La Taza de Cobre es uno de los lugares más famosos y concurridos del Distrito del Muelle, además de una visita obligatoria para muchos de los que vienen a la ciudad. Se trata de un lugar parecido a un granero, grande, agitado y con muchas plantas, que hace las veces de taberna, posada y mancebía, todo al mismo tiempo. Se entra a ella por la Plazuela del Sur, situada, claro está, justo tras la Puerta del Sur; al establecimiento se llega fácilmente desde la Carretera Alta o el Camino del Dragón y se puede huir con la misma facilidad por la Carrera de Contrabandistas. A los viajeros asustados por el tamaño y el ajetreo de Aguas Profundas no les costará mucho encontrar La Taza, disfrutar de gran parte de lo que la Ciudad de los Esplendores puede ofrecer sin salir de ella, y presumir al volver a casa de haber estado en uno de los lugares más salvajes del célebre Distrito del Muelle!

La Taza tiene varias plantas de sótanos así como otras cuatro a la vista (cinco en algunos casos). En la actualidad está compuesto por tres viejos almacenes comunicados, grandes, altos y de piedra ornamentada, que disponen de pasarelas exteriores y escaleras de mano que bajan a los callejones de detrás. Los sótanos tienden a inundarse, apestan a moho y se utilizan para poco más que tirar la basura y los desperdicios. Sin embargo, todas y cada una de las plantas exteriores se utilizan tanto de día como de noche y, a veces, los viejos tablones de los suelos llegan a temblar a causa del trájín.

Como posada, La Taza resulta bastante pobre. La estancia de los clientes suele caracterizarse por el constante ruido, ya que a todas horas se deja sentir el tráfico de la mancebía por los pasillos y habitaciones disponibles. Se trata de un pésimo lugar en el que intentar dormir.

La Taza se salva por los servicios que da. Todo puede conseguirse por un precio, desde reparar unas botas hasta cruzar un caballo de monta semental. Si la plantilla no se encarga de conseguir algo personalmente, seguro que tiene un trato con alguien que sí lo hará.

Como taberna, La Taza tiene una clientela que cambia constantemente y, a no ser que se alquile una habitación, no se trata de un lugar tranquilo en el que se pueda charlar, regatear o idear un plan en privado. El establecimiento dispone de una abundante cantidad de cerveza barata (aguada y bastante mala), así como de un buen vino (un tanto caro) que se vende por botellas.

Como mancebía, La Taza es una gran fiesta continua. No se trata de un lugar que se pueda visitar sin ser visto, ni en el que uno pueda relajarse, sino del típico sitio al que se va a retozar. Los bailarines y bailarinas son contorsionistas expertos y acróbatas, ¡y su indumentaria más típica no es más que el brillo de su sudor!

En La Taza hay que pedir casi toda la comida a otros establecimientos de la ciudad; los mensajeros del establecimiento se encargarán de recorrer las calles y llevarla caliente hasta vuestra habitación, cobrándoos lo que cueste más 1 pe adicional por plato.

La jarra de cerveza rubia cuesta 1 pe y la negra (que es la que está buena), el doble de esa cantidad. Por la botella de vino se cobra entre 2 pp y 3 po, dependiendo de la calidad y disponibilidad del mismo. Los de buena cosecha suelen tener un precio de 1 po por botella.

Las cocinas de La Taza son famosas por dos cosas: el estofado caliente de pescado, que más bien sabe a pimienta y cerveza pasada (a 2 pp el cuenco grande de madera), y las tostadas de manteca de canela (a 1 pe la fuente con seis rebanadas, calientes y pringosas). Estas últimas suelen gustar más a los que las prueban después de la ligera cena.

La compañía de cualquiera de los bellos y bien entrenados empleados de la mancebía (sin importar su sexo) cuesta 10 po por noche o fracción de la misma. Tales acompañantes conocen bastante bien la Ciudad, son capaces de jugar hábilmente a casi cualquier juego y saben cómo pasarlo bien.

Se pueden conseguir habitaciones pagando entre 1 y 7 po por noche (las más solicitadas son las más amplias y cercanas a la planta baja) o entre 10 y 40 po por dekhana, si bien la mayoría cuestan 2 po por noche o 15 po dekhana.

La ropa de cama se cambia diariamente y en el precio de la habitación se incluye un baño con aguas perfumadas por noche (si se desea tomarlo), toda el agua que se desee beber y la cuadra de uno o dos animales es una caballeriza cubierta y atendida constantemente; cada bestia adicional costará 1 po más por noche.

76. EXPORTACIONES GELFURIL



Negocio

77. CUARTELES DE LA MILICIA



Edificio Público

Si hay problemas en el Distrito del Puerto, la gente puede contar con los refuerzos que pueden ofrecer los 8 **veteranos** de la milicia aquí estacionados. Armas adicionales así como algunos objetos mágicos se hallan aquí almacenados en un armario al que solo se puede acceder con una llave en posesión del armar del puesto de guardia. La bodega del edificio contiene comida preservada y unas celdas para los alborotadores, en el caso de las celdas de otros puestos estuvieran llenas.

Hay rumores de que algunos puestos de guardia de la ciudad tienen reductos adicionales que son usados como laboratorios para los magos de la milicia así como entradas secretas ocultas hasta las alcantarillas (o incluso Aguas Profundas). Estos rumores son infundados.

PARA EL DM

Para representar esta localización puedes usar los Planos del Juzgado que aparecen en el Encuentro 8 del Capítulo 4: Temporada de Dragones tal y como aparece descrito en el libro *Aguas profundas: El Robo de los Dragones*.

78. SALÓN DE LA DESPENSA



Edificio Público

Este edificio está siempre abarrotado y destaca por su gran comedor, alto y con las vigas del techo a la vista, en que se sirven comidas calientes (normalmente, carne asada, verdura rehogada y un estofado con mucha pimienta) a todo el que se pone en la fila y paga 2 pe por ración; incluso se llega a servir agua mentolada para beber.

No hace falta ser marinero para que te sirvan en este lugar, que está abierto desde que amanece hasta que oscurece y que ha alimentado a muchos viajeros fatigados (pobres o en mala racha) a los que, durante la comida, no molestaba ni la vulgar compañía ni la conversación.

79: TORRE ATALAYA DEL SUR



Edificio Público

CALLEJONES

En el Distrito del Muelle se encuentran las callejuelas y plazuelas más pintorescas y peligrosas de la Ciudad de los Esplendores.

Se recomienda a los turistas que aseguren a la perfección sus defensas personales cuando caminen de noche por ellas, aunque vayan acompañados.

CALLEJÓN DE ARÚN



Este ancho camino de carretas, que avanza hacia el este desde el Camino del Distrito, entre la Ronda Simblanca y la Calle Belnimbra, tiene entrada a multitud de almacenes y negocios a lo largo de su corto recorrido. Puede llegar a ser un lugar fascinante en el que observar a los trabajadores cargando y descargando hábilmente, ya que son capaces de lanzar y recoger al vuelo cajas y barriles pesados con gran rapidez y precisión.

El callejón será tan seguro como un callejón puede llegar a ser para todo aquel que tenga aspecto amenazador y lleve las armas dispuestas. Por todas partes podrán verse a los **guardias** particulares pertenecientes a los distintos negocios o a la Sociedad de Cocheros y Carreteros, vigilando atentamente y armados con ballestas, clavos y espadas cortas.

CALLEJÓN DEL CARRO NEGRO



Este estrecho caminito, que avanza hacia el este desde la Calle del Libro y está situado al norte de la Ronda del Cirio, conduce hasta un laberinto de casas de pobres, incluyendo las de algunos ladrones. Las patrullas de la vigilancia de la ciudad suelen estar ocupadas cortando cables destinados a causar tropiezos o estrangular en la parte más oriental de la callejuela. Debe su nombre a la fantasmal aparición de un carro negro para los apestados al que, de vez en cuando, puede verse avanzando en silencio por el callejón ¡sin caballos ni conductor!

PARA EL DM

Cualquiera que se encuentre con la aparición debe superar una tirada de salvación de Constitución CD16 o coger fiebre hilarante (ver la pág. 191 de la *Guía del Dungeon Master*).

CALLE DEL CEDRO



Este camino, que comunica la Casa de los Capitanes con la Calle del Embarcadero, debe su nombre al capitán de un barco fantasma que suele subir por él paseando, haciendo resonar sus zuecos en mitad de la niebla y dejando huellas húmedas a su paso.

Cédermon fue ahogado en el puerto por un compañero y resucitó transformado en un vengador para seguir a su asesino hasta la Casa de los Capitanes.

Allí, un mago temerario lo redujo a cenizas antes de que pudiera matar a su antiguo colega; desde entonces, se ha podido ver al **fantasma** del capitán Cédermon recorriendo el callejón. Se rumorea que el fantasma del marino puede matar o causar daño a los que entorpecen su camino.

De día, este camino está lleno de carros haciendo entregas en los negocios de los alrededores. Se trata de uno de esos callejones dominados por hombres musculosos capaces de mover barriles con simples giros de las muñecas.

CALLEJUELA DEL CIRIO



Esta vía zigzagueante, llamada a veces Callejón del Cirio, comunica la Calle del Libro con el Camino del Dragón. Su nombre se debe a lo oscuro que está, pues está rodeado de casas altas, lo que convierte a los incautos en auténticas velas a las que los ladrones se acercan como si fueran polillas. En la actualidad, el lugar está muy patrullado. La taberna de El Gznate Sedito está situada en el extremo oriental del callejón.

CALLEJÓN MIRAHUÍDAS



Esta vía, que avanza tanto hacia el noreste como hacia el suroeste, comunica el Paseo de Nelruk con la Ronda Mantograna y el Callejón de la Entraña. Debe su nombre al frecuente uso que de ella hacen tanto la guardia como la vigilancia de la ciudad cuando recorren apresuradas esta parte del Distrito del Muelle.

Ponerse delante de una patrulla a paso ligero (¡o a caballo y cargando!) es todo un peligro, pero también hay ocasiones, igualmente peligrosas, en que son los carreteros los que cruzan el lugar a la carrera.

Se sabe que algunos ladrones o bromistas crueles han llegado a colocar por la noche cables que cruzaban todo el callejón y estaban destinados a hacer tropezar a sus víctimas o bien estrangularlas.

CALLEJÓN DOSFRASCOS



Esta vía, que avanza hacia el oeste desde mitad del Callejón de la Cerveza Amarga, gira hacia el sur y después vuelve a torcer hacia el norte, cruzando sobre sí misma hasta llegar a la ancha Calle del Pescado. Este callejón, donde se halla la entrada trasera a El Marino Sedito, sigue siendo una peligrosa morada de ladrones, matones y señoritas de moral distraída que se defienden a sí mismos o a sus presuntos clientes con anillos y largos alfileres para las uñas, impregnados de veneno adormecedor. Su nombre se debe a una vieja broma según la cual hace falta beberse dos frascos de vino si se quiere adquirir el valor necesario para caminar por este callejón.

PLAZOLETA DEL FILÓSOFO



Esta soleada plazuela, que los lugareños conocen más por su nombre de broma ("Plazalocos"), siempre ha sido el lugar en que, cuando hace buen tiempo, los viejos, los borrachos, los pensadores jóvenes y los nobles intelectuales más audaces se reúnen para discutir, meneando las mandíbulas subidos a una tarima y sentados en sillas gastadas. Por la noche, los borrachos duermen debajo tanto de la una como de las otras.

Ciertos nobles cuya identidad no se conoce se encargan de pagar a lampisteros y patrullas de la vigilancia para impedir que los actos no sean interrumpidos por ladrones, rufianes, críticos o la llegada de la noche.

CALLEJÓN MUCHOSPASOS



Esta oscura plazuela, situada tras la taberna de El Ahorcado (al Noreste), suele estar llena de humo de pipa procedente de los filósofos que, jarra en mano, salen de esa cantina continuando con los debates que iniciaron dentro. Debe su nombre a un hechicero maligno que, hace un siglo mas o menos, formó una banda de ladrones que se reunían aquí para planear sus villanías.

PLAZOLETA DE MELINTER



Esta callejuela, larga y zigzagueante, que avanza paralelamente entre la Calle de la Fulana y el Camino del Dragón, alberga a multitud de adivinos, turbios prestamistas, mensajeros y bandas de matones a sueldo. Evítadlo si vais bien vestido y portáis muestras de clara riqueza; los ladrones nunca estarán demasiado lejos.

PLAZOLETA DEL POZO NEGRO



Esta estrecha plazuela, a la que se entra desde el lado oriental de la Calle del Libro y que puede verse desde la Calle Drakiir, es conocida por el pozo, contaminado desde hace mucho, que hay en ella (¡el agua está negra!) y por haber sido durante el devenir de los años un lugar de reunión de multitud de bandas de rufianes, matones y sectarios callejeros. Por esta razón, suele ser patrullada regularmente tanto por la guardia como por la vigilancia de la ciudad, que suelen encontrarse bastante a menudo con matones, miembros del Culto del Dragón o adoradores de Loviatar "atendiendo" a algún pobre secuestrado en un lugar cercano.

También existen rumores que hablan acerca de "algo" que vive bajo las negras aguas del pozo y que sale de noche para atrapar y devorar a los transeúntes.

CALLEJÓN DE LA RED DE PESCA



Esta callejuela estrecha y concurrida, que comunica la Calle de las Especies con la del Muelle en una curva situada al oeste de la Calle del Embarcadero, debe su nombre a las redes que se cuelgan en ganchos de las paredes para que estén secas por la mañana y puedan repararse.

Desde que esto se viene haciendo, tales redes han salvado a muchos ladrones o amantes de saltar desde las ventanas, aunque también ha habido matones que las han dejado caer desde lo alto para atrapar a gente que pasaba por el callejón. El callejón tiene el aspecto de una guarida de araña gigante, pero suele resultar seguro. Aunque nunca se sabe...

CALLEJÓN DE LAS TRES DAGAS



Esta callejuela zigzagueante, que comunica la Ronda de la Estrella Negra con el Callejón de la Telaraña, es famosa por la maldición que en ella lanzó el hechicero Arunsino. Fue golpeado en la espalda por tres dagas que le arrojara un aprendiz traicionero, pero sobrevivió para vengarse. Una vez por cada uno de sus ocho años de aprendizaje, el traidor fue llevado mágicamente hasta el callejón a base de conjuros de miedo para enfrentarse en él a tres dagas animadas que aparecieron en el aire en varios puntos al azar de la vía. El sortilegio continúa funcionando, a pesar de los esfuerzos por erradicarlo llevados a cabo más adelante por otros magos.

PARA EL DM

Cualquier persona que pase por el callejón puede ser blanco de este antiguo sortilegio, el cual se manifiesta como un conjuro de *proyectil mágico* lanzado sobre dicha persona.

CALLEJÓN DEL TROLL BANDIDO



Este callejón, seguro y relativamente abierto, que comunica la Calle del Caracol con la de la Fulana, es muy utilizado hoy en día por los carreteros, cuyos vehículos son el principal peligro del lugar. Antiguamente, el lugar lo frecuentaban por la noche bandas de trolls que vivían en las cloacas de la ciudad y mataron a mucha gente antes de que se lograra acabar con ellos.

CALLEJÓN VUELVEAEMPEZAR



Esta estrecha callejuela, que llega desde el norte de la Ronda de la Víbora hasta la Calle Belnimbra, con la Ronda del Gandul avanzando paralelamente al oeste, gira hasta volver a encontrarse consigo misma (de ahí su nombre), y es el lugar preferido por alguien capaz de crear ilusiones mágicas de contempladores.

Muchos agudinos han visto ojos tiranos, silenciosos y amenazadores, recorriendo el callejón mientras lanzaban chispas, sólo para desaparecer al contacto de un objeto arrojado o al llegar al final del camino. No se sabe lo que esto pudiera significar ni si las ilusiones suponen algún peligro.

CALLEJÓN DE ZHELTEN



Este corto camino, que avanza hacia el noroeste desde el Callejón de Mirahuídas y puede verse desde donde acaba el Callejón de la Espada Desenvainada, debe su nombre a un mago loco que vivía en el lugar. Gracias a cierta magia arcana, el citado mago ha sobrevivido convertido en una **sombra** hechiceresca, y se le puede encontrar tanto aquí como en la Plazuela de Zhelten, a la que se entra por la parte norte de este callejón.

Esta aparición mágica, a la que se ve de vez en cuando, puede ignorar o ayudar a la gente según le plazca, pero lo más normal es que ataque. Los mejores esfuerzos llevados a cabo por la Orden Vigilante no han logrado destruir aún los extraños restos de Zhelten.



CAPÍTULO 9: AVENTURAS



AUNQUE AGUAS PROFUNDAS PUEDE SER UN refugio conveniente donde los personajes jugadores pueden lamer sus heridas, contar sus monedas y renovar su equipamiento, ofrece mucho más para aquellos dispuestos a buscar aventura.

Aguas profundas puede incluso ser la base de una campaña entera, que comprenda todos los tipos de aventuras posibles y que lleve a los PJs desde su primer reto hasta el último.

La Ciudad del Esplendor puede ser una magnífica base para una campaña de investigación de dungeons que se extienda por toda la Costa de la Espada. Muchos aventureros neófitos se abren camino hasta ella en busca de compañeros de intereses similares, y prácticamente cualquier cosa puede ser comprada o vendida en Aguas profundas o Puerto calavera, haciendo fácil mantener a los personajes jugadores confortablemente equipados conforme va aumentando su poder. De hecho, no es raro que los personajes con base en cualquier otro lugar de Faerûn se teleporten a Aguas profundas en busca de suministros antes de regresar a las regiones en las que viven.

Aguas Profundas también funciona bien como un "dungeon" por derecho propio. La ciudad del Esplendor se encuentra asentada sobre el mayor dungeon de Faerûn (Bajomontaña), y alberga ubicaciones menores como la ciudadela de la Mano ensangrentada y el subterráneo de la Cripta.

Además, muchos monstruos viven entre los ciudadanos de Aguas profundas: **abolez** y **espumarjos** que acechan en las cloacas, **ilícidos** y **vampiros** que se alimentan de la población, **contempladores** con legiones de servidores hechizados, dragones cambiaformas y toda clase de muertos vivientes, cada uno siguiendo sus propios planes. Los personajes jugadores pueden encontrar monstruos más que suficientes para combatir, simplemente explorando el desagradable lado oscuro de Aguas profundas.

Finalmente, la ciudad del Esplendor es el entorno perfecto para una campaña basada en la intriga política. Los enfrentamientos entre cofradías, nobles, políticos, figuras religiosas, pícaros y grupos de poder externos pueden proporcionar una fuente inagotable de posibilidades de interpretación para los jugadores que prefieren centrarse en la interacción de personajes más que en la exploración de dungeons.

DUNGEONS DE AGUAS PROFUNDAS

La ciudad del Esplendor contiene varios dungeons, incluidos la ciudadela de la Mano ensangrentada, el subterráneo de la Cripta, las cloacas que se extienden bajo toda la ciudad, la grieta acuática conocida como el escondrijo de Úmberli, y el "abuelo" de todos ellos, el campo de juegos del Mago loco Haláster, la inmensa Bajomontaña. Además, una amplia variedad de lugares de menor envergadura pueden presentar un desafío para el explorador intrépido, incluidos oscuros callejones hechizados, oscuras criptas en la ciudad de los Muertos, las bóvedas del tesoro de la élite mercantil de Aguas profundas y las torres de los magos que habitan en la ciudad.

LA BÓVEDA DE LAS ESTRELLAS

El primer templo importante a Sebina de Aguas profundas estaba situado en la ubicación actual del callejón Lunastro, que gira en torno a la villa amurallada de la familia noble de la que recibe su nombre. Conocido originalmente como la Gran Casa de las Estrellas, la sabiduría popular dice que fue quemada hasta los cimientos en el *Año de la tumba* (1.182 CV) por una incursión de adoradores de Perdición que atacaron desde abajo y rompieron el sótano del templo. Los intrusos asesinaron a la mayoría de los residentes antes de que se diera la alarma, y para cuando llegó la Guardia, el templo era un imponente infierno de llamas que parecía impermeable a la magia. Se cree que los fieles de Selune nunca han puesto de nuevo un pie en ese terrero profanado, y han construido su templo actual una manzana hacia el oeste. Los rumores locales sugieren que los sótanos del templo quemado todavía contienen magia y riquezas enterradas bajo los escombros, y que se puede llegar a ellos por escaleras y chinlencas ahora ocultas bajo el pavimento de este éallrjón.

En realidad, el señor Vanrak Lunastro y sus compañeros adoradores de Shar destruyeron la Gran casa de las estrellas antes de retirarse a la Infraoscuridad. No obstante, las criptas subterráneas del templo, que conforman la edificación conocida ahora como la bóveda de las Estrellas, sobrevivieron a la conflagración y todavía están en manos de los seguidores de la Doncella luna.

Los aventureros que sepan de la bóveda de las Estrellas pueden sentirse tentados a explorarla. Si causan algún daño antes de ser conscientes de que han invadido el lugar de trabajo de una de las Fes buenas, pueden encontrarse pagando sus deudas no con monedas sino con servicios a la causa de la Doncella luna.

EL CALLEJÓN AZUL

En el *Año de la llama Azul* (L321 CV), un mago loco solitario llamado Keilier Barbatorcida (CM humano khondazhano **Archimago**) construyó el callejón Azul como una herramienta que le proporcionara una diversión inagotable. Aunque Keilier viaja ahora por los Planos, sigue regresando periódicamente para observar cómo los visitantes se encuentran con los peligros del callejón.

El callejón Azul (Localización 15 en el Distrito Marítimo) es una trampa mortal llena de crueles trampas e ilusiones, y su único tesoro real es la espada *Azote de Magos*.

En cualquier momento en que los PJs se estén jactando de sus aventuras en las tiendas o tabernas de Aguas profundas, invariablemente el propietario o uno de los parroquianos les preguntará, "Sí, ¿pero habéis probado suerte ya en el callejón Azul, eh?".

Prácticamente todos los agundinos han oído hablar del callejón Azul y saben que se encuentra en el barrio Marítimo, y los habitantes del barrio normalmente saben que su entrada se encuentra en la calle Marfil. Cualquiera que recorra la calle Marfil buscándolo puede encontrar el callejón Azul con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. Las rocas azules que pavimentan el callejón brillan suavemente bajo los pies, conduciendo a una intersección en forma de T adornada con la imagen del rostro de un hombre distorsionado por el terror tallado en roca.

CATACUMBAS DE YINTROS

La torre de Yintros fue en el pasado una de las escuelas de magia más prestigiosas de Aguas profundas, y se alzaba más allá de las murallas, en el extremo norte de la meseta en el que se encuentra ahora el jardín de los Héroes (Distrito Marítimo, Área 6). Construida por el archimago Yintros en el *Año de la gran primavera* (1.038 CV), pasó a su aprendiz Ulzhorn en el *Año del dilema del señor* (1.066 CV). Ulzhorn residió en la torre de Yintros durante más de dos siglos, educando a generación tras generación de magos agundinos.

En el *Año del Trueno* (1306 CV), Ulzhorn murió en un duelo de hechicería contra un enemigo muchísimo más poderoso, el archimago Abrabose. En su derrota, él también acabó con su enemigo derribando la torre de Yintros sobre los dos con un *alarido mayor*. Muchos de los jóvenes aprendices de Ulzhorn y de los prestidigitadores de Aguas profundas registraron los restos de la torre esa noche buscando objetos de poder y conjuros escritos. El maltrecho cuerpo de Ulzhorn fue hallado con su bastón destrozado y su anillo de sello esmeralda, pero muchos otros tesoros, incluido el libro de conjuros de Yintros, nunca fueron encontrados. Tras la destrucción de la torre, los Señores de Aguas profundas compraron la tierra en la que se alzaba a uno de los aprendices y heredero de Ulzhorn, el mago Rendergalis. Las ruinas de la torre fueron limpiadas y la tierra se transformó en un parque público, conocido en la actualidad como el jardín de los Héroes.

Sin que prácticamente nadie lo sepa, parte de la torre de Yintros todavía existe. Las catacumbas que había bajo la torre, empleadas para investigación de conjuros y experimentación mágica, todavía siguen en su lugar, selladas a ojos curiosos por custodias alzadas por la Orden Vigilante. Una entrada a las catacumbas se encuentra debajo de la estarna de Lhestyn, que puede ser empujada hacia un lado con una prueba de Fuerza a CD 24 si primero se pronuncia la contraseña "Ulzhorn". La otra entrada se encuentra en las cloacas, a través de una puerta secreta en la mitad del pasadizo RCY. Esta puerta secreta requiere la misma contraseña para desactivar su custodia.

La existencia de las catacumbas y de las contraseñas necesarias para desactivar sus custodias están registradas en los diarios de Pendergalis, de los cuales existen varias copias en distintas bibliotecas de la ciudad.

Un puñado de aventureros ha explorado las catacumbas de Yintros tras con el paso de los años, pero los informes acerca de lo que han encontrado varían ampliamente.

CIUADELA DE LA MANO ENSANGRENTADA

Los enanos escudo del clan Melairkyn construyeron la ciudadela subterránea de puerta de Melair en los primeros días de su asentamiento en las estribaciones orientales del monte Aguas profundas. La ciudadela sería como la entrada principal al Melairbode, y como puesto comercial en el que la gente del Pueblo robusto podía encontrarse con el Pueblo gentil de Efulzhaldeir.

Después de que los elfos abandonasen su capital, los enanos escudo enterraron las puertas de la ciudadela y la transformaron en una madriguera repleta de trampas, guardianes, pasadizos secretos y mirillas que sólo podía ser alcanzada desde abajo.

Durante el reinado de Ulberag, los habitantes del fuerte Mano sangrienta redescubrieron la ciudadela enana y la reclamaron como parte de sus territorios. Sellaron el pasadizo que descendía a las profundidades de Bajomontaña, y transformaron la fortaleza subterránea en un reducto defensivo al que podrían retirarse en caso de ser necesario. La ciudadela fue usada infrecuentemente en los años siguientes, cuando el asentamiento era amenazado, pero por lo demás permanecía ignorada. El conocimiento de su existencia se perdió en el *Año del ciervo magnífico* (1.234 CV), cuando Rolbera Mano sangrienta condujo a sus seguidores hacia el interior y el pueblo de la fortaleza Mano sangrienta prácticamente murió.

En el *Año del viento negro* (1.262 CV), un contingente de la pequeña Cofradía de ladrones de Aguas profundas (ahora los Ladrones de las sombras) encontró la ciudadela mientras exploraba una escalera que ascendía desde el primer nivel de Bajomontaña (ahora conocida como la escalera que Cae, por el espectacular derrumbamiento que sufre cuando se acerca cualquiera antes de volver a su estado despejado). La noticia de su descubrimiento llegó hasta el maestro de la cofradía, conocido profesionalmente como la Mano ensangrentada, que audazmente decidió hacer de la ciudadela su fortaleza, a pesar del hecho de que se encontraba directamente bajo el castillo Aguas profundas.

Después de despejar la ciudadela de los monstruos merodeadores liberados por Haláster, la cofradía cambió el nombre del lugar a ciudadela de la Mano ensangrentada, y construyó dos enlaces con las cloacas de la ciudad, un pasadizo secreto que lleva al castillo que tiene encima (a través del cual pueden enviar espías para ver qué se está tramando) y una ruta de escape que sale por la vertiente oeste del monte Aguas profundas, justo por encima del océano. Los Ladrones de las sombras actuaron desde esta base fortificada durante más de tres décadas antes de ser expulsados de la ciudadela en el *Año de la punta del hueso* (1.298 CV), después de que Lhestyn se infiltrase en la cofradía y revelase a la Guardia la existencia de la ciudadela de la Mano ensangrentada.

Después de que los Ladrones de las sombras fueran expulsados de la ciudad, los Señores de Aguas profundas pusieron tropas en la ciudadela y sellaron el pasadizo que descendía hacia la escalera que Cae. Los dos pasadizos a las cloacas fueron dejados intactos,

vigilados por la Milicia y empleados por ocupantes de alto rango del castillo cuando necesitaban una salida discreta.

Finalmente, la sección de la ciudadela más próxima al mar fue entregada a los Arpistas, que la transformaron en un refugio fortificado conocido como la fortaleza de los Arpistas, y el conocimiento de su existencia pertenece ahora exclusivamente a Los que tocan el arpa y a un puñado de Señores de Aguas profundas.

En el *Año del guantelete* (1.369 CV), durante la Buena cosecha de Haláster, una horda de trasgos, orcos y ogros ascendió por la escalera que Cae y se abrió paso hasta la ciudadela. Aunque el contingente de la Milicia logró salir victorioso, lo que al principio parecía ser una victoria fácil demostró ser algo mucho más complicado. Tras la estela de la horda trasgoide llegó una marea de **conjuros vivientes** (ver *Waterdeep: La Mazmorra del Mago Loco*)

Estos restos persistentes de los sortilegios de Haláster habían adquirido de algún modo inteligencia y se negaban a disiparse. A medida que su número ha continuado creciendo, la Milicia se ha visto obligada a abandonar la ciudadela, sellando el pasadizo que conduce al castillo Aguas Profundas. El fuerte de los Arpistas sigue siendo Accesible para Los que tocan el Arpa, pero muchos de sus líderes están cada vez más preocupados y consideran que probablemente este refugio también deba ser abandonado pronto. Aunque la Milicia se niega a permitir que los aventureros entren en la ciudadela de la Mano Ensangrentada a investigar, varios grupos lo han hecho realizando el peligroso trayecto a través de Bajomontaña para después ascender por “la Escalera que Cae”.

Aquellos exploradores que han regresado y han hablado de su experiencia han desaparecido poco después, probablemente secuestrados por agentes de los Ladrones de las Sombras que buscan información de su perdido reducto.

LA CRIPTA DE KHAUNTEA

Mucho antes de que las torres del palacio del Señor público decoraran los cielos de Aguas profundas, ese lugar era la sede de una abadía de monjes y clérigos de Khauntea. La abadía de Khauntea era uno de los edificios más antiguos de la ciudad, construido en el *Año del trigo ondeante* (554 CV), durante la era del fuerte Mano Ensangrentada. La abadía fue destruida por el fuego y los combates durante la segunda Guerra del troll, y nunca fue reconstruida.

El Palacio del Señor (Localización 40 en el Distrito del Castillo) todavía está hechizado por los espíritus de los monjes khaunteanos que murieron en la conflagración, y han sido observadas al menos siete de estas apariciones. La aparición más famosa es conocida como los Monjes de las tres velas, una procesión fantasmal que se acerca al puesto de guardia de la torre sur dos horas antes de cada amanecer y marcha ascendiendo por una escalera desaparecida hace mucho tiempo hacia sus antiguos campos en las laderas de la montaña.

Menos conocido es el fantasma del Monje bañista. Este se aparece en las laderas que hay sobre el palacio en las noches posteriores a que una lluvia fuerte haya llenado una pequeña depresión para formar un estanque natural. El espíritu parece ser consciente de algún peligro lejano y corre montaña abajo, dejando gotas de agua a su paso, antes de desaparecer en el terreno que hay justo fuera de las murallas del palacio.

Nadie ha excavado nunca en el lugar en el que el espíritu desaparece, pero si alguien lo hiciera (y lograra evitar, que los guardias del palacio se dieran cuenta) descubriría una pequeña escalera de roca que desciende al interior de la montaña y conduce a la cripta subterránea de la abadía, olvidada hace mucho tiempo.

Desde esa cripta es posible alcanzar los sótanos que se utilizaban para almacenar las semillas y la tesorería oculta de la abadía. Cualquier conocimiento de esas catacumbas se perdió con la destrucción de la abadía, y la construcción del palacio de Piergeiron sobre las ruinas impidió cualquier posibilidad de que fueran descubiertas. Las criptas están hechizadas por una docena o más de espectros, antiguos monjes de Khauntea que se escondieron en las catacumbas de la abadía en vez de combatir a los trols. La ira de la Madre tierra también ha transformado el vasto almacén de semillas en una amplia variedad de monstruos muertos vivientes tipo planta.

ESCONDRIJO DE ÚMBERLI

Desde que se produjo el primer encuentro comercial en las orillas del puerto del Agua profunda en el -1.088 CV, los marineros han rendido homenaje a Úmberli, la Reina rabiosa, arrojando monedas a las zonas más profundas del puerto en agradecimiento por los refugios seguros y los viajes a salvo del año siguiente. Con el paso del tiempo, este diezmo atrajo la atención de una pequeña comunidad religiosa de sirénidos dedicados a aplacar la ira de Úmberli y salvaguardar sus ofrendas.

En el Año de la furia de tres mares (-334 CV), clérigos sirénidos de Úmberli de Zharqualneir emplearon magia para abrir el suelo en el punto más profundo del puerto, a sota yento de la isla del Agua profunda, revelando cavernas más profundas aún. Casi inmediatamente, feroces corrientes arrastraron todas las monedas de los diezmos que había repartidas por el fondo del puerto hasta las grandes profundidades insondables descubiertas.

En los años siguientes, los que empleaban el puerto siguieron haciendo donaciones a la Reina rabiosa, aunque la ceremonia exacta fue variando lentamente con el paso del tiempo. La forma moderna del rito es conocida como el festival de los Buenos mares, que se inicia al final del Despertar de la flota (ver el Capítulo 1).

Como era de esperar, las vastas riquezas que se sabe yacen en las profundidades del puerto de Aguas Profundas han demostrado ser una atracción irresistible para los cazadores de tesoros.

Los vigilantes sirénidos expulsan a los que pretenden explorar el escondrijo de Úmberli, pero de vez en cuando una banda de aventureros temerarios logra abrirse camino hasta sus profundidades sin luz.

Se considera que todas las cavernas del escondrijo de Úmberli están bajo los efectos de un conjuro de desacralizar permanente situado allí por la propia Reina rabiosa. Las cavernas superiores están habitadas por incorpóreos marinos, una forma marina de muertos vivientes acuáticos que sigue aumentando su número transformando a la mayoría de los intrusos en muertos vivientes de su misma naturaleza.

Afortunadamente, la luz del faro del Agua profunda impide que los incorpóreos marinos escapen por el puerto. Las cavernas del escondrijo de Úmberli están vigiladas por una amplia variedad de monstruos acuáticos infernales, incluidos tiburones terribles, así como calamares y pulpos gigantes.

Corrientes violentas y repentinas que aparecen sin aviso y tienen duraciones variables azotan las oscuras aguas del escondrijo de Úmberli. Todas estas corrientes empujan al menos ligeramente hacia abajo, arrastrando inexorablemente los tesoros arrojados a la zona hasta una caverna llamada las Fauces de la Reina rabiosa.

Durante 24 horas cada año, durante el último día de Khes, una brecha planaria completa que conduce a los dominios de Úmberli en el mar de la Sangre, en el Corazón de la furia, se abre en el centro de las Fauces, dando a la caverna los rasgos planarios de morfología alterable y alineamiento fuertemente maligno.

Una docena o más de recolectores de tributos (pulpos gigantes) emergen a través de la brecha para reunir todos los tesoros que han alcanzado las Fauces y se los llevan al mar de la Sangre. Aunque las leyendas hablan de un chamán sirénido que fue testigo de este acontecimiento hace siglos, la mayor parte de los sabios creen que este conocimiento proviene de visiones en sueños enviadas por la Reina rabiosa a sus más fieles seguidores.

LA GUARNICION MILAGROSTRELLA

Irritym Milagrostrella fue un poderoso mago agundino con lazos profundos con la Iglesia de Gond y la Orden Vigilante de magos y protectores. Uno de sus muchos logros fue injertar el brazo todavía en movimiento de un constructo de metal en el brazo de Belam el Osado, un infame ladrón de la costa de la Espada que perdió su mano izquierda en una trampa. En gratitud y admiración, Belam abandonó su carrera de ladrón y exploró su recién encontrado interés por el Arte.

En el Año del behir (1.H?. CV), Irritym murió a manos de ladrones que querían saquear la magia de su casa. Enfurecido, Belam persiguió y mató a los asesinos de su tutor, y pasó los siguientes meses aprendiendo lo que podía del Arte de su maestro, pagando con objetos menores y tomos a aquellos dispuestos a enseñarle. No obstante, los objetos y tomos más importantes los escondió en algún lugar por debajo de las calles de la ciudad.

En la década siguiente, Belam recorrió las ciudades de la costa de la Espada, matando ladrones y quedándose sus riquezas robadas para seguir financiando su entrenamiento. En el proceso se granjeó muchos enemigos, incluido el hechicero Gázhágl de puerto Cálim y el infame ladrón Ssilban "el Silencioso" de Thay.

Durante este periodo, Belam regresó frecuentemente a la ciudad del Esplendor, y reclamó como suya la casa de Irritym.

En el Año de la corona (1.351 CV), un grupo de ladrones se reunió en secreto en Aguas profundas para atacar y matar a Belam y hacerse con el resto del tesoro de Irritym, pero fue Belam el que los mató a todos y después abandonó Aguas profundas para recorrer Faerûn, después de entregar el resto de la magia de su maestro a Khelben Arunsun.

Poco más se supo del difunto Irritym o de Belam en los años siguientes, hasta el *Año de la magia salvaje* (1372 CV). En torno al Verdor, comenzaron a extenderse rumores por la ciudad del Esplendor de que Gázhagul de Puerto Cálim, mientras excavaba el suelo de tierra de un almacén del barrio del Muelle, había descubierto un depósito hasta entonces desconocido de constructos de Irritym Milagrostellla, un auténtico ejército de guerreros de acero que aguardaba en pie fila tras fila, portando el db-tintivo símbolo de una explosión en forma de estrella que perteneció a Irrit)'m. Tras estos rumores vinieron otros que decían que no existía tal depósito, y que el propio Gázhagul había iniciado los relatos en un intento de traer a Belam de vuelta a Aguas Profundas. Unos pocos días después de que el rumor se hubiese diseminado, Gázhagul había desaparecido y hubo informes de gente que decía haber visto a Belam en prácticamente todas las tliernas de la ciudad.

Nada más se habría sabido del incidente de no ser por el descubrimiento de un gólem de forma única en el cargamento de un Velero comercial calishita que fondó en la ciudad natal de Gázhagul poco después. Los Señores rápidamente confiscaron el gólem, escondiéndolo en las profundidades del castillo Aguas profundas "para un estudio más detenido", pero la historia se extendió rápidamente y sirvió para confirmar la existencia de la guarnición Milagrostellla en la imaginación popular. Si esta guarnición existe realmente o no sigue siendo un misterio, pero muchos continúan buscando el "ejército de constructos" de Milagrostellla.

EL NIVEL DE LA CHIMENEA

El nivel de la Chimenea, llamado así por la Compañía de aventureros locos, se encuentra bajo el extremo meridional del barrio Norte, justo al norte de la ciudad de los Muertos. Construido por un antiguo miembro de la familia Goste, el nivel de la Chimenea sirvió en el pasado como el origen de la fortuna de la familia y como lugar para guardar sus ganancias ilícitas. Aunque el complejo es mencionado en diarios privados que aún conserva la familia Goste, los miembros actuales del clan todavía no han descubierto cómo alcanzar el complejo, y ni siquiera están seguros de si existe o no).

Usando diferentes formas, el Señor Vampiro de Aguas Profundas, Artor Morlin, vigila de cerca para asegurarse de que los Goste nunca encuentren su antigua fortaleza.

Aunque la Compañía de aventureros locos entró por primera vez desde la parte posterior del complejo a través de la chimenea que encontraron en el subterráneo de la Cripta, la entrada principal del nivel de la Chimenea se encuentra en una escalera secreta en el sótano de la Yilla Goste (Ver Localización 76 en el Distrito Norte), desconocida para todos menos para Artor Morlin. La parte de la puerta que da al subterráneo está custodiada por un rostro gigante de Khelben que flota, obviamente creado mediante un conjuro, ruge diciendo "¡ Regresad, quienquiera que seáis! Penetrar en esta zona está prohibido" (Khelben no tiene nada que ver con el conjuro. Es simplemente una treta que dejó un miembro del clan Goste muerto hace mucho tiempo para disuadir a los intrusos que vengan desde abajo antes de que entren en la villa de la familia).

También hay otras custodias mágicas protegiendo el lugar, algunas de ellas bastante mortíferas para los que no posean el emblema de la familia Goste.

Una escalera de piedra sin barandilla desciende desde el sótano de la villa Goste hasta una habitación llena de agua opaca y oscura, y los escalones se hunden en sus ignotas profundidades. En la época en la que la Compañía de aventureros locos exploró este lugar, un trío de nags de Perdición habitaba en las aguas, pero Artor las ha reemplazado desde entonces por **engendros vampíricos** creados a partir de sirénidos secuestrados en el puerto. La Compañía nunca descubrió que las escaleras que descienden al estanque conectaban con la cripta de reserva del vampiro, ni que Artor Morlin ha continuado hábitándola. Artor, por supuesto, tiene otra ruta de huida, en este caso un portal que conecta su guarida con los subterráneos del viejo castillo Morlin (que ahora se encuentra bajo el castillo de Vado de la Daga).

El nivel de la Chimenea continúa a través de un par de oxidadas pueras dobles de hierro dando paso a un complejo subterráneo que cuenta con más de una docena de salas de almacenamiento y jaulas para bestias. Los Goste fueron antiguamente colaboradores de los Ladrones de las sombras, y con el paso de los años acumularon un almacén lleno de tesoros saqueados de tumbas y cofradías agundinas, y muchos de esos tesoros fueron escondidos en el nivel de la Chimenea, y los Goste dejaron muchas trampas y guardianes para mantener seguras sus ganancias ilícitas. El subterráneo también es recorrido por antiguos fantasmas de la familia Gunvyento, que fueron prisionados allí hace más de un siglo. Un miembro del clan Goste dejó que los Gundvyento murieran de hambre en una de las jaulas de bestias para poder hacerse con sus posesiones. Aunque un miembro lejano del clan Gundvyento finalmente re--cauró la fortuna de la familia, los Gundvyento han albergado siempre ligeras sospechas hasta hoy en día de que los Goste tuvieron algo que ver la casi total destrucción de su familia y su fortuna.

Un *portal* llevaba en el pasado desde el nivel de la Chimenea hasta los Culebreos de Gusano, una madriguera de túneles retorcidos al noroeste de Blindenlita, bajo el bosque Acechachante, y desde allí a una serie de peligrosos destinos por todo Faerûn, lo cual permitía al clan Goste importar toda clase de bestias de la frontera Salvaje directamente al interior de Aguas Profundas. La familia Goste se vio forzada a abandonar el complejo en el *Año de las Catacumbas* (L308 CV), cuando un gusano púrpura entró a través del portal y activó una trampa de estasis temporal. Años más tarde, después de que la Compañía de aventureros locos descubriese el lugar y transformase al gusano púrpura en plata sólida, Léral se deshizo del cuerpo del gusano, investigó la red de portales y tras ello cerró el portal "por la seguridad de la ciudad".

Quedan pocos informes acerca del Nivel de la chimenea, pero a criterio del DM pueden quedar restos de los diarios de los Aventureros locos en la posada de la Daga Ensangrentada (localización 3 en Distrito Comercial). Los personajes podrían encontrar los diarios los cuales les podrían conducir hasta el subterráneo de la Cripta y después hasta el Nivel de la Chimenea).

El nivel de la Chimenea tiene otras dos salidas poco conocidas. Una escalera todavía asciende desde él para conectar con el pozo ciego del León burlón (Localización 75 en el Distrito Norte). Desde este acceso en el pozo ciego se puede acceder a las cercanas alcantarillas. La otra salida es una pequeña fisura que se abrió cuando el gusano púrpura llegó, y que ahora conecta con el hueco cubierto de hollín que asciende desde la antigua chimenea de Artor Morlin.

Artor descubrió el nivel de la Chimenea después de que se abriese esa fisura, y tras ello empleó sus poderes para asegurarse de que los Goste tuviesen tanto miedo de los fantasmas Gundvyento y del gusano púrpura congelado mágicamente como para abandonar el lugar y los tesoros que contiene.

EL REFUGIO DE MALDIGLAS

Maldiglas Giratorre "el Espléndido" gobernó como magíster de Mystra del 1.318 al 1.322 CV. Durante su reinado creó una serie de refugios mágicos para que los lanzadores de conjuros arcanos pudieran emplearlos cuando estuvieran heridos o enfermos. Uno de estos refugios se encuentra en una caverna a gran profundidad en el monte Aguas Profundas. La cueva tiene aproximadamente 40' de diámetro, y sólo es accesible mediante portales de dos sentidos (hay dos de ellos situados en cada distrito). Desde dentro de la caverna uno puede ver las aberturas de los 14 portales que se abren en sus muros, y puede dejarla simplemente pasando a través de los arcos.

Un observador desde el otro lado de los portales no puede ver el interior, y sólo se puede entrar susurrando el nombre de Maldiglas mientras se da el paso hacia la roca correcta.

La existencia del refugio de Maldiglas es mantenida en la medida de lo posible como un secreto por la Orden Vigilante de magos y protectores, oculta bajo una capa de viejos cuentos de taberna totalmente exagerados y salvajes que sólo se cuentan cuando alguien pregunta por la cueva o dice saber algo sobre ella.

Los aprendices emplean esferas de escudriñamiento en la torre Bastón Negro para vigilar el uso del refugio de Aguas profundas.

La Orden vigilante ha decidido en secreto que cualquiera que emplee el refugio más de dos veces al mes será entrevistado por magos veteranos de la orden sobre sus actividades, objetivos y enemigos actuales para descubrir cualquier posible peligro para la propia orden, la ciudad o "la prosperidad del comercio en el Norte".

La orden llega incluso a colocar temporalmente piedras falsas en lugar de las reales para evitar que algunos portales concretos funcionen, especialmente cuando Aguas Profundas está en guerra o hay sospechas de que alguna actividad mágica hostil encubierta puede ser inminente en la ciudad.

Los poderes conocidos y automáticos del refugio (que en realidad es un mythal creado mediante el lanzamiento de un conjuro épico) incluyen los siguientes conjuros, que son lanzados sobre cualquiera que entre en el refugio: *romper encantamiento*, *soportar los elementos* y *sanar*. Un único individuo no puede beneficiarse de los conjuros más de una vez por día, y el refugio puede lanzar los sortilegios hasta cinco veces al día. Los portales que conducen al refugio aparecen marcados en Morado en los mapas de los distritos y son los siguientes:

DISTRITO DEL CASTILLO

- Un pequeño pozo ciego de barro rodeado con unas cadenas dolgadas de postes al nivel de la cintura entre la torre de vigilancia (Localización 68 en el Distrito Norte) y los establos del palacio ((Localización 34 en el Distrito del Castillo).
- En el extremo suroeste de la plazuela del Espolón (al otro lado del pesebre de los caballos).

DISTRITO MARÍTIMO

- Una losa en el suelo que indica el lugar donde fue enterrado hace mucho tiempo el leal perro guardián del Señor público Rimryn, que está colocada en la turba justo al sur de un pequeño grupo de árboles que se alzan dentro de la muralla de la ciudad, al sur de la torre Ojos del Mar (Localización 76 en el Distrito Marítimo): A veces un banco portátil de madera oculta la losa.
- Una piedra medio oculta bajo un canalón, en el lado que da al mar al lado de la calle El Fanebar, en su esquina del sur, donde un estrecho pasaje cruza el callejón de Kúlzar.

DISTRITO MARÍTIMO

- En el lado oeste del barril que recoge el agua de lluvia que se encuentra contra el muro norte de la taberna del León burlón (Localización 76 en el Distrito Norte), justo delante de la calle de la Serpiente dorada.
- Dentro de un cubículo que hay detrás de un portal abierto en la muralla sureste de la torre Guardalejana (Localización 7 en el Distrito Norte). El cubículo es una habitación desnuda pequeña y alta, con muros de varios pies de espesor, y es revisada frecuentemente por la Guardia, mendigos que buscan refugio, conspiradores y amantes. La Guardia ha hecho correr la historia que dice que la puerta siempre está abierta porque no puede mantenerse cerrada, sin importar lo que intenten, lo cual es cierto, ya que el cubículo es un puesto de guardia encantado.

CIUDAD DE LOS MUERTOS

- La roca que comienza bajo el talón derecho de la estatua de Ahghairon (Localización 3 en la Ciudad de los Muertos).
- Las rocas pulidas por el agua situadas bajo el canalón en el lado oeste del Descanso de los marinos (Localización 9 en la Ciudad de los Muertos).

DISTRITO COMERCIAL

- Una enorme y agrietada losa del pavimento situada en el extremo este de la calle Poste de hierro, en su borde meridional (justo contra el muro del edificio que hace esquina).
- en el tejado de la posada de la Serpiente gris (Localización 54 en el Distrito Comercial), justo al final de la escalera trasera que hay en el exterior del muro del edificio.

DISTRITO SUR

- Las piedras justo fuera de la puerta trasera (sur) de la taberna el Sol de medianoche (Localización **10** en el Distrito Sur), donde suele apilarse la basura.
- La piedra redonda colocada en la calle entre las cuadras Azhal (Localización **54** en el Distrito Sur) y la torre de guardia de la muralla de la ciudad que tiene enfrente.

DISTRITO DEL MUELLE

- La piedra con forma de pez a mitad de la calle Extraña, cerca de su extremo norte.
- La piedra con forma de luna colocada en la entrada del camino de Aline, donde se encuentra con el callejón de la Orilla.

RUINAS DE LA RONDA DEL ACANTILADO

La posada Ronda del acantilado (Localización **53** en el Distrito Norte), fue hace ya más de un Siglo una posada vieja y destalada, reconocible por sus galerías exteriores. Aunque el lugar estaba andrajoso, su propietario era muy apreciado por ayudar la gente que necesitaba esconderse y era un conocido mecenas de aventureros. Además, se rumoreaba que los sótanos de la posada contenían pasadizos secretos que descendían a almacenes subterráneos de contrabando, y desde allí a las cloacas de la ciudad y a Bajomontaña.

En el *Año del escudo* (l. 367 CV), la posada fue engullida por múltiples explosiones mágicas que enviaron fragmentos ardientes a gran distancia por el aire. Desde esa noche, la zona ha estado rodeada por una alta valla de madera y mantenida bajo observación constante por las patrullas de la Milicia y la Guardia.

Las ofertas para comprar la tierra han sido rechazadas repetidamente por los Señores, lo cual lleva a la mayoría a sospechar que algo peligroso todavía acecha dentro de las ruinas.

EL SUBTERRÁNEO DE LA CRIPTA

Situado bajo el extremo norte de la Ciudad de los Muertos y bajo la parte sur del barrio Norte, se encuentra el subterráneo de la Cripta, que fue construido durante la segunda Guerra del troll por orden del Señor Vampiro de Aguas Profundas, Artor Morlin.

Legendario en el Sur como enemigo de todo lo calishita, este legendario vampiro se mudó a Aguas profundas después de la construcción del castillo Vado de la Daga sobre las ruinas de su viejo castillo en el *Año del viento que avanza* (914 CV) y encontró de su agrado la floreciente ciudad.

El modo más fácil de alcanzar el subterráneo de la Cripta desde la ciudad es por medio del Mausoleo de los Plenoinvierno (Localización **10** en la Ciudad de los Muertos). Como más de un metomentodo ha descubierto, las custodias de la cripta se desvanecieron hace mucho tiempo, cuando el último de los Plenoinvierno murió durante el reinado de los maestros cofrades.

En el centro de la cripta, un enorme ataúd que contiene el cuerpo desmoronado de algún olvidado patriarca Plenoinvierno puede ser rotado lateralmente para revelar una escalera que desciende abruptamente. Tras varios descansillos (todos ellos equipados con una garita de guardia con saeteras), la amplia escalera desciende unos 100' hasta alcanzar un complejo de habitaciones que recuerdan a un almacén fortificado. Un largo túnel sale de esta red de habitaciones para conectar (mediante una puerta secreta) con el primer nivel de Bajomontaña.

Unos toboganes secretos y un túnel descendente parcialmente colapsado también conectan con cavernas próximas a Puerto Calavera. Finalmente, un estrecho pasadizo lleva hasta una puerta secreta que conecta con un pasadizo secundario de las cloacas (RC,I). Los túneles que antiguamente ascendían hasta algunos sótanos del barrio Norte fueron rellenados hace mucho tiempo, pero pueden volver a ser abiertos dedicando algo de trabajo.

En el extremo norte del subterráneo de la Cripta, lejos de las zonas que se alcanzan desde la bóveda Plenoinvierno, hay un cierto número de habitaciones prácticamente palaciegas, siendo la última una recargada alcoba conectada a una gran sala con una chimenea.

Esta zona fue en el pasado la guarida de Artor Morlin, antes de que fuera expulsado de su hogar por la Compañía de aventureros locos. La ruta de huida de Artor ascendía por la chimenea a través del grueso muro de carga de algún negocio del barrio Norte y salía a los tejados entre los tubos de las chimeneas. En los años transcurridos desde que se vio obligado a abandonar su morada, Artor ha instalado una sucesión de engendros vampíricos en ella (sin dejar nunca que vivan lo suficiente como para llegar a desafiarle) para que sirvan de señuelo para cualquier aspirante a cazavampiros que esté siguiendo su rastro.

LA TORRE DE ANGHAIRON

Nacido en el *Año de la gran riqueza* (920 CV), Ahghairon de Aguas profundas llegó a Lunargétea en el *Año de la lluvia roja* (927 CV), deseoso de aprender magia. Fue aceptado y educado por numerosos tutores, y en el *Año de las penas repentinas* (941 CV) Ahghairon destruyó por sí solo a una pareja de dragones verdes jóvenes que pretendían atacar Argluna. Poco después, Ahghairon dejó la ciudad para aprender más sobre Toril, pero poco se sabe de sus viajes. Regresó a Aguas profundas y construyó su torre en el Año de la llamada llameante (941 CV), y fue allí donde le encontró el magíster Talien Telgara, "la Llama del Norte", tras recibir visiones de Mystra. En el *Año de los círculos reales* (952 CV) Ahghairon era ya el consejero oficial de los Señores de la guerra de Aguas Profundas, y su historia a partir de ese punto está completamente entrelazada con la de la ciudad del Esplendor.

La torre de Ahghairon (Cí9) se alza como un esbelto pináculo de roca con pocas ventanas y un tejado cónico a cuatro pisos de la calle. Siempre está tranquila, sin que se aprecie ningún cambio que haya podido producir el paso del tiempo o los transeúntes.

Se cree que nadie ha entrado en ella tras la muerte de Abghairon, gracias a la serie de custodias erigidas gracias a un esfueno cooperativo de los aprendices de Ahghairon (un mythal creado mediante lanzamiento de conjuros épicos), aunque en realidad Lhoril Delhairm robó el *bastón de dragones de Ahgbairon* (ver Apéndice 1 en *Waterdeep: El Golpe de los Dragones*) antes de que se alzarán las custodias. La torre está encerrada en una *jaula de fuerza* permanente (nivel de lanzador 23), con un espacio de 10' entre la jaula y la torre propiamente dicha.

Si se tiene éxito desintegrándola o es destruida de algún otro modo, la jaula de fuerza vuela a formarse tras 10 minutos. Dentro de la jaula de fuerza, la torre está envuelta por una esfera prismática invisible, dentro de la esfera prismática hay un campo de detener el tiempo, dentro del campo de detener el tiempo hay un campo de retorno de conjuros, y dentro de esa custodia hay una variante del conjuro alarma que hace sonar una alarma audible y poderosa en el palacio de Piergeiron (Localización 40 en el Distrito del Castillo), la torre Baston Negro (Localización en el Distrito del Castillo) y en la fortaleza del Heraldo (lejos en el norte, ver La marca Argénteo).

Si la alarma es disparada, la **estatua andante** situada en la Cúspide del Monte Aguas Profundas (ver Localización 39 en el Distrito del Castillo) se teleportará hasta la torre y atacará inmediatamente al intruso. Algunos han especulado que puede ser posible desactivar las custodias con símbolos de identificación secretos o contraseñas, pero si existe algo así nadie ha admitido saber de ello.

El contenido de la torre de Ahghairon es desconocido casi en su totalidad, aunque se dice que en su interior hay varios objetos legendarios, como la capa mayor de Ahghairon. También se dice que los tesoros del mago están vigilados por gólems de hierro y piedra, así como por trampas sortilégas ocultas.

CLOACAS DE AGUAS PROFUNDAS

Las cloacas de Aguas Profundas se extienden bajo toda la ciudad, con la notable excepción de las islas del puerto y del corazón del monte Aguas profundas, formando un "dungeon" subterráneo entre la superficie y las profundidades de Bajomontaña. Las porciones superiores de las cloacas están en uso en la actualidad y en un buen estado de conservación, gracias a los esfuenos de la Cofradía de cañeros y fontaneros. Muchos de los túneles más viejos y de menor entidad están tapiados y no se emplean, o al menos no llevan aguas residuales.

El mapa sólo muestra los pasadizos más grandes de las cloacas. Estos se dividen en principales y secundarios dependiendo de su tamaño. Los pasadizos principales tienen 20' de diámetro y cuentan con pasillos de 3' de ancho sin barandillas a ambos lados. Los trabajadores de las cloacas cruzan los pasadizos mediante sus "recogedores", que tienen un mango de 16' de largo, que les sirven de pértiga; o empleando tableros que bajan como puentes temporales.

Los recogedores también son empleados para poder llegar bajo las aguas y limpiar los restos que se quedan en las rejas de las cloacas. Los pasadizos secundarios tienen un diámetro de 12', con un único pasillo de 3' en un lado (normalmente en el lado más próximo al sur o al este). Las incontables tuberías de alimentación (cualquier tubería de las cloacas con menos de 1' de diámetro) y los tubos terciarios (por los que puede arrastrarse una criatura Mediana o más pequeña) no se indican.

Las salas de empalme normalmente son cubículos de piedra de 30' por 30' de planta y 20' de alto con una repisa incrustada cerca del medio, por encima del estírcol. Los túneles a la superficie tienen 6' de diámetro, con escalones de hierro incrustados en el muro para que puedan utilizarse como escaleras de entrada y salida a las cloacas. La entrada a un túnel a la superficie es un orificio de 3' de diámetro cerrado por una tapa de metal (o de madera con borde de metal que puede retirarse).

El mapa que se proporciona aquí es preciso, pero algunos de sus elementos (como las salas de empalme y los túneles a la superficie) han sido agrandados para mayor claridad. Las cloacas en sí carecen de nombres, por lo que los que dan direcciones en ellas suelen proporcionarlas en relación con el punto de entrada.

RASGOS DE LAS CLOACAS

Las cloacas de Aguas profundas tienen techos, muros y suelo de mampostería. Los suelos son considerados escombros pequeños, debido a toda la basura que se ha depositado en ellos a lo largo de los años, por lo que imponen desventaja en todas las pruebas de Destreza realizadas para moverse por ellos.

Aire: el suministro de aire en las cloacas es razonablemente bueno (desde el punto de vista de la supervivencia), ya que la abundancia de pequeñas tuberías de alimentación permite que un nauseabundo aire descienda de la superficie junto con los desechos.

Enfermedades: las cloacas están llenas de agua podrida. Cualquier actividad que haga que se mojen las fosas nasales, la boca, los ojos o las orejas requiere una tirada de salvación de Constitución CD 15 para evitar contraer mal de ceguera. Cualquiera herido por un ataque cortante o perforante (incluidos ataques naturales de mordisco, garra, cornada y aguijón) debe superar una tirada de salvación de Fortaleza CD 15 o contraer plaga de las alcantarillas (ambas enfermedades están descritas en el Capítulo 8 de la *Guía del Dungeon Master*). Se asume que las criaturas que han sobrevivido en las cloacas durante mucho tiempo son inmunes a estas dos enfermedades.

Iluminación: generalmente no hay luz en las cloacas, salvo bajo alguna reja, por la que puede filtrarse la luz del sol con una intensidad similar a la de una antorcha inmóvil.

Olor: un terrible hedor permea toda la red de pasadizos, imponiendo desventaja a todas las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) realizadas para rastrear con el olfato.

Rastrear: los rebordes en los pasadizos que sirven como caminos en las alcantarillas suelen estar cubiertos de una delgada capa de lúgamo, con lo cual se les considera Tierra o Cesped a efectos de rastrear.

Rejas: las rejas de las cloacas son sólidas, pero a menudo muchas están viejas y oxidadas. Pueden estar incrustadas permanentemente en los muros de roca o colocada para que puedan abrirse pivotando cuando no están cerradas con llave.

Reja de hierro: 2" de grosor; CA 19 (17 si está oxidada); 18 Pg (10 si está oxidada).

Ruido ambiental: el resonante eco del flujo de agua produce mucho ruido, lo cual impone desventaja en todos los controles de Sabiduría (Percepción) basados en el oído mientras se esté dentro de los túneles.

Los siguientes lugares se encuentran indicados con botones verdes en los mapas de los distritos:

CL1: túnel a la superficie. Entrada situada bajo los árboles en el interior de la manzana al oeste (y ligeramente al norte) del santuario de los Árboles del mar, en los Santuarios de la Naturaleza (Localización 12 en el Distrito Marítimo).

CL2: túnel a la superficie. Entrada situada en la esquina más al norte del callejón de Sábbar.

CL3: túnel a la superficie. Entrada situada en el centro del callejón del Bullón, justo al suroeste del almacén que se encuentra en el interior de la manzana.

CL4: túnel a la superficie. Entrada situada justo al sur del árbol del callejón del Husmeo, al sur de la calle de las Miradas.

CL5: Túnel a la superficie. Entrada situada en el macizo central de árboles del extremo sur del jardín de los Héroes. Ten en cuenta que a la mitad de la altura de este túnel hay una puerta secreta que conduce a las catacumbas de Yíntros (Ver anteriormente en este mismo Capítulo).

CL6: túnel a la superficie. Entrada situada bajo un árbol solitario en la callejuela que hay al oeste de la villa Eltrókhul (Localización 32 en el Distrito Marítimo), al sur de la calle Marfil y al norte del callejón de Farra.

CL7: túnel a la superficie. Entrada situada en el comienzo de In callejuela que se abre al norte del trote de Khasso, justo al oeste de la calle Sul.

CL8: Sala de empalme con túnel a la superficie. Entrada situada en un callejón sin salida justo al sur de la villa Yhánczil (Localización en el Distrito Marítimo), al otro lado del camino.

CL9: túnel a la superficie. Entrada situada bajo el árbol de la callejuela que hay justo al sur de la villa Brospluma (Localización en el Distrito Norte)

CL10: túnel a la superficie. Entrada situada en el extremo norte del callejón sin salida que se inicia en el camino de Grímwald justo al sur de la villa Ilitul (Localización en el Distrito Marítimo).

CL11: túnel a la superficie. Entrada situada en el callejón sin salida más oriental que parte de la callejuela que rodea la villa Nézhher (Localización en el Distrito Marítimo) justo al oeste de la calle Etermiendo.

CL12: sala de empalme y túnel a la superficie. Entrada situada en el callejón que hay justo al oeste de las puertas de la villa Má.nzhar (Localización en el Distrito Marítimo), saliendo de la calle Délézorin entre la calle Sul y la calle Escudo.

CL13: Túnel a la superficie. Entrada situada en una gran masa de árboles en el interior del callejón de la manzana rodeada por la calle Vórdil, el camino Alto, la calle Délézorin y la calle del Cobre.

CL14: túnel a la superficie. Entrada en la esquina sureste del callejón Cráneo de Trol, cerca del cruce del camino de Whelgund y la calle Délézorin.

CL15: túnel a la superficie. Entrada situada en un callejón sin salida que se abre al norte de la calle del Cuerno, entre la marca de la torre y el camino de Whelgund.

CL16: túnel a la superficie. Entrada situada bajo los árboles del callejón sin salida que hay en la zona sur del interior de la manzana rodeada por la calle Délézorin, la calle Veshoar, la calle Sulpáramo y la calle Ilzantil.

CL17: túnel a la superficie. Entrada situada en el comienzo del Vuelo de Sharra, donde se une a la calle de los Rumores.

CL18: túnel a la superficie. Entrada situada en un callejón sin salida al nordeste de la callejuela de Toalar.

CL19: sala de empalme con túnel a la superficie. Entrada situada en el punto en que la calle Gózhel se une con el callejón Calamástyr.

CL20: túnel a la superficie. Entrada situada en el extremo suroeste del callejón def Runero.

CL21: sala de empalme (sin conexión con la superficie). Situada bajo el extremo sur del callejón Mantollantos.

CL22: túnel a la superficie. Entrada situada en los árboles del centro de la manzana limitada por la calle de Jássantyr, el camino Alto, la calle Yalzhun y la calle del Cobre.

CL23: túnel a la superficie. Entrada situada en el extremo oeste de la callejuela de Márlar (cerca del pasaje paralelo a la calle Zharleon).

CL24: túnel a la superficie. Entrada situada detrás (justo al sur) de la torre Vara negra (Localización 6 en el Distrito del Castillo), en la base de un risco rocoso.

CL25: túnel a la superficie. Entrada cerrada con llave que se abre a la superficie cerca de la cima de la pendiente montañosa del monte Aguas profundas, en un punto al suroeste de la plazoleta Mediavuelta.

CL26: sala de empalme con túnel a la superficie. Entrada situada en la plazoleta Mediavuelta.

CL27: túnel a la superficie. Entrada situada en el extremo suroeste de la callejuela que parte del sur del paseo de Cymbril, entre la calle de la Plata y el camino de los Guerreros.

CL28: sala de empalme con túnel a la superficie. Entrada situada en el extremo suroeste de un callejón sin salida en la manzana rodeada por la calle de la Lámpara, la calle de las Campanas, el paseo de Cymbril y la calle de la Espada.

CL29: túnel a la superficie. Entrada situada en la unión de callejuelas más al noroeste de la manzana limitada por la calle de la Lámpara, el camino Alto, la calle Sélduzh y la calle de las Campanas.

CL30: túnel a la superficie. Entrada situada en el extremo sureste de un callejón que parte del camino Alto (el primero al norte de la calle de la Lámpara, justo al oeste de la calle de Ándamar).

CL31: sala de empalme (sin conexión con la superficie). Situada bajo la taberna del León burlón (Localización 75 en el Distrito Norte). Ten en cuenta que es posible alcanzar la superficie por medio de una puerta secreta que desde esta sala de empalme conduce a una escalera secreta que conecta el Nivel de la Chimenea (ver anteriormente en este Capítulo) con el pozo ciego del León burlón.

- CL32:** túnel a la superficie. Entrada situada en el extremo noroeste de una callejuela que parte de la calle de la Serpiente dorada y de la calle Kíndabar, justo al este del camino de Mhalssym&er.
- CL33:** túnel a la superficie. Entrada situada a la mitad de la calle Belzound.
- CL34:** túnel a la superficie. Entrada situada en el extremo norte de un callejón que se abre al sur de la travesía de las Siete lámparas.
- CL35:** túnel a la superficie. Entrada situada en la intersección del callejón de las Sombras y el callejón del Limonero.
- CL36:** túnel a la superficie. Entrada situada en el pasaje justo al norte de la posada el Viajero mimado (Localización 25 en el Distrito del Castillo).
- CL37:** túnel a la superficie. Entrada situada en la ancha callejuela que hay entre el camino Alto y la calle de las Campanas, al norte del callejón del Broche.
- CL38:** sala de empalme con túnel a la superficie. Entrada situada bajo la Casa de los tallistas finos (Localización 33 en el Distrito del Castillo).
- CL39:** túnel a la superficie. Entrada situada en la calle del Huso, justo al sur de la calle Sélduzh.
- CL40:** túnel a la superficie. Entrada situada en el pasaje paralelo al camino de Irimar en el norte, al oeste de la callejuela de Zheln.
- CL41:** túnel a la superficie. Entrada situada en el callejón con tres árboles que se va hacia el oeste desde el camino de la Muralla, justo al sur de la calle Ándamar.
- CL42:** Túnel a la superficie. Entrada situada en el callejón justo al norte de la calle Poste de hierro, que se abre al oeste del camino de la Muralla, en el punto en el que se une a otro pasaje que, a hacia el norte.
- CL43:** túnel a la superficie. Entrada situada en los árboles de un callejón sin salida justo al norte de la Casa del sastre (Localización 13 en el Distrito Comercial).
- CL44:** túnel a la superficie. Entrada situada en el comienzo de un callejón sin salida que parte hacia el este desde la calle de los Colmillos, justo al sur del camino del Carro quemado.
- CL45:** sala de empalme (sin conexión con la superficie) situada bajo el pasaje que se abre al oeste del callejón Pocogasto, justo detrás (al este) de Botas de Zhentavva (Localización 14 en el Distrito Comercial).
- CL46:** túnel a la superficie. Entrada situada en el sótano del Cuerno del Unicornio (Localización 22 en el Distrito Comercial).
- CL47:** túnel a la superficie. Entrada situada en el callejón que hay justo entre el Camino Alto y la calle de las Campanas.
- CL48:** túnel a la superficie. Entrada situada en el final de un callejón sin salida que va hacia el sur desde el paseo de Kelnuk (justo al norte de la intersección entre la callejuela de la Vibora y el callejón de la Entraña).
- CL49:** túnel a la superficie. Entrada situada en el extremo suroeste de un callejón sin salida que se inicia en la calle de Shesstra (justo al norte de la callejuela de la Estrella negra).
- CL50:** sala de empalme (sin conexión con la superficie) situada bajo la intersección más occidental de bocacalles de la calle del Caracol, al norte de la calle de Shesstra.

ENCUENTROS EN LAS CLOACAS

Las cloacas de Aguas profundas son el hogar de toda clase de espeluznantes criaturas al acecho, así como de murciélagos, ratas y otros cuantos animales pequeños. También ciertas variedades de limos, mohos y hongos también han hallado el camino a las cloacas, incluidos mohos marrones, limos verdes y mohos amarillos.

También hay una gran variedad de monstruos que pueden encontrados habitualmente en las cloacas. Muchos de ellos se abren camino mediante conexiones entre los dungeons de la ciudad y su saneamiento. Además, muchos habitantes de la ciudad que hay encima también visitan con frecuencia las cloacas, incluidos miembros de la Cofradía de cañeros y fontaneros, sirénidos del puerto, pícaros solitarios y varios agentes del Ojo.

POSIBILIDADES DE ENCUENTROS

Mientras un grupo viaje por las cloacas de Aguas profundas, cada 30 minutos tendrá una posibilidad de encuentro, tal y como indica la tabla Encuentros en las cloacas. Se considera que los grupos que se muevan a la mitad de su velocidad máxima o más lento están viajando cautelosamente. Los grupos que oculten tanto su sonido como su luz emplean la columna 'ocultos'. Por su parte, los pasadizos pueden ser principales, secundarios o terciarios, como se ha explicado previamente.

En la tabla, "rasgo de la cloaca" se refiere a las salas de empalme, las zonas colindantes con los túneles a la superficie y otras cámaras secretas (no mostradas) que pueda tener un pasadizo. Además, cada vez que un grupo se mueva a través de un rasgo de la cloaca, hay posibilidades de que se produzcan encuentros. Si el grupo permanece en un rasgo de la cloaca durante 30 minutos o más, tiene una posibilidad de que haya un encuentro cada 30 minutos por cada pasadizo que conecte con el rasgo de la cloaca en que se encuentren.

Por ejemplo, si una sala de empalme conecta con un pasadizo principal y dos pasadizos secundarios, tira tres veces por cada media hora que el grupo permanezca en los alrededores de ese rasgo de la cloaca.

POSIBILIDADES DE ENCUENTROS EN LAS CLOACAS

	viaje		
Pasadizo	viaje normal	cauteloso	Ocultándose
Principal	20%	10%	5%
Secundario	15%	8%	4%
Terciario	12%	8%	4%
Rasgo de la cloaca	25%	20%	4%

TABLA DE ENCUENTROS

Cada tabla de encuentros incluye la siguiente información :

d100: el resultado del dado porcentual que genera este encuentro.

Emplea la columna principal, secundario, terciario o rasgo de la cloaca, según sea apropiado.

Encuentro: el tipo de criatura que se encuentra. Algunas de ellas pueden ser grupos, como una patrulla de sirénidos o un contingente de la Cofradía de cañeros y fontaneros. Si la criatura indicada es una plantilla, emplea la criatura de ejemplo que se presenta en la entrada de la plantilla.

Número en que aparece: la cantidad de criaturas que se encuentran. Si el término "Ver texto" aparece aquí, acude a la sección 'Descripción de los encuentros', a continuación, para ver la composición exacta del encuentro.

DESCRIPCIÓN DE ENCUENTROS

Los encuentros que necesitan explicación adicional se describen aquí.

Cañeros: los PJs se encuentran con 1d6+6 **guardias** y un líder (un **Matón**). Todos los cañeros son miembros de la Cofradía de cañeros y fontaneros, y llevan gorras y capas de un intenso color naranja, con un filo rojo en torno a todos los bordes y puños. Llevan armadura de cuero y portan espadas cortas y ballestas ligeras.

Ladrón:

Sireánido:

ENCUENTROS EN LAS CLOACAS

Princ. d%	Sec. d%	Ter. d%	Rasgo de la Cloaca d%	Encuentro	Número
01-03	01-04	01-03	01-04	Ahogador	1
04-13	05-09	04	05-12	Cañeros	Ver Texto
14-17	10-12	05-06	13-14	Carroñero	1d3
				Reptante	
18-19	13-15	07-10	15-16	Chillón	1d4
27-29	23-25	18-20	24-26	Cieno gris	1
32-33	29-30	25-26	29-30	Espumarjo	1d4+1
34-36	31-33	27-28	31-33	Estirge	1d4+4
41-43	37-39	31-33	38-40	Gelatina	1
				ocre	
44-45	40-43	34-37	41-42	Globo ocular	1d3
				Gric	1
46-47	42-44	38-40	43-45	Hombre-rata	Ver texto
48-50	45-47	41-42	46-49	Hongo violeta	1d4
51-52	48-50	43-47	50-51	Ladrón	Ver texto
53-56	51-54	48-50	52-55	Mimeto	1
59-60	57-59	55-57	-	Plaga de arañas	1d4
61-72	60-73	58-73	59-76	Sirénido	Ver texto
81-85	83	-	-	Serpiente de alcantarilla	1
86-88	84-86	82-85	86-88	Sombra	1d3
89-90	87-90	86-90	89-90		

BAJOMONTAÑA

El gigantesco dungeon de Bajomontaña, también conocido como la Mazmorra del Mago Loco, es un vasto complejo subterráneo excavado en las raíces del monte Aguas profundas y en la gran meseta sobre la que se asienta la ciudad del Esplendor.

Se dice que Bajomontaña incluye 9 niveles principales y 14 subniveles. La aventura *Waterdeep: La Mazmorra del Mago Loco* describe parcialmente los múltiples niveles de Bajomontaña por lo que el análisis de este Dungeon queda fuera de este trabajo.

En este caso, hemos recudido la información a un catálogo de las formas de entrar y salir en el Dungeon. A los Dungeon Master que no tengan acceso al libro de *Waterdeep: La Mazmorra del Mago Loco* o a las cajas y libros originales de *Las ruinas de Bajomontaña*, *Ruins of Undermountain: The Deep Levels*, *Skullport*, *Undermountain: The Lost Level*, *Undermountain: Madgoth's Castle* y *Undermountain: Stardock* se les alienta a que construyan

su propio dungeon, incluyendo cualquier cosa en la que puedan pensar y aún más para desafiar a los PJs. (NdT: algunos de los mapas de los niveles de Bajomontaña están libres para descargar).

Durante siglos, Haláster ha surtido su Dungeon con monstruos y trampas de toda clase, por lo que nada tiene por qué considerarse fuera de lugar.

ACCESOS A BAJOMONTAÑA

Los salones de Bajomontaña están unidos al mundo de la superficie por incontables vías, tanto físicas como mágicas. Haláster emplea su red de portales para traer monstruos de todo Faerûn y reabastecer así su dungeon.

También utiliza portales para arrastrar a aventureros a las regiones más profundas y raramente exploradas, y para proporcionar ocasionalmente a algún aventurero afortunado una huida inesperada. A continuación se describen algunas de las conexiones físicas más destacadas.

Las cuevas marinas del sur: esta ruta une el mar de las Espadas en el flanco occidental del monte Aguas profundas con el río Sargozh por medio de una serie de esclusas.

La escalera que Cae: esta escalera conecta los subterráneos del castillo Aguas profundas (Localización **56** en el Distrito del Castillo) y la ciudadela de la Mano ensangrentada con el primer nivel de Bajomontaña.

La Espiral del castillo: este pasadizo desciende en espiral desde los sótanos del castillo Aguas profundas hasta Puerto calavera, evitando los dos primeros niveles.

La Larga Escalera Oscura: esta conexión une los calabozos de la mancebía de la Sirena sonrojada (Localización **20** en el Distrito del Castillo) con el primer nivel de Bajomontaña.

El Caballero y la Sombra: En los sótanos de esta taberna (Localización **20** en el Distrito del Muelle) se encuentra un elevador que conduce al barrio oculta de Sombrabaja, el cual técnicamente forma parte del 1er nivel de Bajomontaña, y desde el cual se puede acceder al Dungeon propiamente dicho.

El pasadizo de la Sirena azul: este pasaje conecta un pozo seco en el sótano de la taberna de la Sirena azul (Localización **48** en el Distrito del Muelle) con Puerto Calavera.

El Portal Bostezante: construido sobre las ruinas del fuerte de Haláster, la posada del Portal Bostezante (Localización **62** en el Distrito del Castillo) contiene la principal entrada a Bajomontaña, un gran pozo que desciende al primer nivel del dungeon. En la posada hay otras entradas secundarias, incluida una conexión con el pozo "húmedo" menos conocido de la posada y un pasadizo que parte del sótano del Portal abierto.



AUNQUE LA CIUDAD DE LOS ESPLENDORES no reclama formalmente ningún territorio fuera de sus muros, los Señores de Aguas Profundas siempre han mantenido una vigila de cerca la región que se extiende desde el Estero de los Hombres Muertos hasta la desembocadura del río Delimbiyr, y desde el Mar de las Espadas al Valle de Dessarin.

Las tierras que rodean la Ciudad de los Esplendores conforman la región de Aguas Profundas de la que se habla en la Guía del Aventurero de la Costa de la Espada. Además de la ciudad dominada por los humanos, esta región incluye bastiones enanos en la Colinas Olvidadas y las Montañas de la Espada, moradas de los elfos lunares en los alrededores del bosque de Arhônido, y el bajo Delimbiyr y el valle del Dessarin.

Es las regiones cercanas hay multitud de caseríos y aldeas humanas, salones de Clanes enanos y campamentos de los elfos, la mayoría de los cuales son demasiado pequeños para merecer una mención. Sin embargo, su población total supera a la de Waterdeep por un factor de dos (en los meses de verano) a diez (en los meses de invierno).

En general, los alrededores de Aguas Profundas tienen al menos una comunidad cada 20 millas cuadradas, aunque los pequeños caseríos están mucho más concentrados en la parte baja del Valle de Dessarin. Ubicados principalmente en las tierras bajas abiertas, están rodeados de tierras. Se utiliza principalmente para la agricultura y el pastoreo.

Las comunidades élficas suelen encontrarse dentro de pequeños bosques, que Tel'Quessir cuidan tanto como un granjero humano cuida sus campos.

Los salones enanos, en su mayoría ubicados en las Montañas de la Espada y las Colinas Desoladas, rara vez dejan huellas claras sobre el suelo, excepto en las inmediaciones de excavaciones subterráneas.

Las comunidades de medianos y gnomos de las rocas también abundan por la zona.

están armados con espadas largas, dagas, gujas y ballestas de mano cargadas. A los alborotadores conocidos, a los borrachos y a las personas que parecen ser problemáticas a menudo se les niega la entrada. Si un huésped pasa dentro, cuatro guardias más esperan en los establos, y otros cuatro atienden las puertas de entrada del Dragón.

Desde aquí, las puertas de entrada principales se abren a un pasaje que corre a lo largo de un extremo de la gran sala de juegos en forma de granero, y termina en una puerta de bienvenida. La mayor parte del tiempo, esta tercera puerta permanece abierta, con dos guardias justo afuera y dos justo adentro, de pie con una anfitriona seductoramente vestida pero dura. Todo lo que un aspirante a cliente debe hacer es superar sus preguntas antes de que se le permita ingresar a la sala de juegos, ya que la entrada es gratuita.

La sala de juegos se abre a la izquierda de un huésped que ha llegado y que ha entrado por la puerta. En su otro extremo hay un bar (con más guardias), y al lado hay una jaula de cajero para el cambio de dinero y el depósito de las monedas ganadas por la casa. En el lado derecho de la sala, un amplio espacio se mantiene libre de mesas para permitir una fácil circulación.

La jaula tiene barrotes de piso a techo y más protectores por dentro y por fuera (algunos con ballestas de mano niveladas). Por seguridad, los fondos se dejan caer a través de pequeños agujeros en el suelo a una cámara acorazada debajo (por lo que la jaula nunca contiene mucho dinero). Cuando se necesitan más monedas, se baja un cubo delgado en una línea con una solicitud garabateada; El empleado de conteo de la cámara acorazada intercambia el billete por fondos y golpea el cubo para indicar que se puede volver a levantar.

La cámara acorazada tiene sus propios guardias, por dentro y por fuera (por la puerta del pasillo que conduce a ella, a la que se accede desde una "sala de espera" detrás de la barra). Las otras salas de la bodega son una armería, una bodega y una sala de almacenamiento para sillas, mesas y equipos de juego.

El personal que entra y sale de la cámara acorazada lo hace desnudo. Se desnudan, pasan ropa, armas y armaduras al propietario y a otros guardias para que los inspeccionen, y se visten de nuevo cuando pasan.

Los banqueros Agündinos envían sus propios carros fuertemente custodiados al Dragón para recoger las ganancias contadas. Estos son firmados y llevados directamente a las bóvedas de la ciudad para ser contados bajo el escrutinio de un agente comercial de la familia Harbrillo.

HACIENDA BYNDRAEZH

Esta amplia mansión de piedra se levanta a corta distancia de una pequeña arboleda a unas cinco millas al Este de la Puerta Sur de Aguas Profundas. Originariamente propiedad del señor del Crimen Carril Byndraeth, la villa pasó hace un siglo a manos de su esposa, la maga Brianne.

En la actualidad abandonada, la Villa ha sido explorada por ladrones muchas veces. Los rumores, aún habiendo pasado más de un siglo, hablan de una vasta fortuna en gemas y magia acumulada en vida por el señor del crimen.

Puedes utilizar los planos de Argynvostholt (ver la aventura de *La Maldición de Strahd*, si tienes acceso a ella) para representar la hacienda Byndraezh

LA JARRA ALTA

Esta casa de apuestas propiedad de la familia Harbrillo se encuentra a unas dos millas de la puerta norte de Aguas Profundas, en el lado este de la Carretera Larga, que va en dirección a Rassalantar y sube por el valle del Dessarin hasta Triboar.

En construcción, la Jarra es una típica casa de juego rural, llamativa aunque rústica, pero carece del lujo (y los aires altivos) de un establecimiento de juego de la ciudad. Al igual que la mayoría de las casas de juego rurales, la Guardia se mantiene alejada, dejando la vigilancia del establecimiento a una fuerza privada de guardias contratados. Las peleas, la prostitución y las reuniones de negocios turbias son la norma, y tanto las bebidas como la comida son demasiado caras.

La Jarra es una estructura de madera laberíntica y con muchos tejados a dos aguas que se asemeja a una casa antigua. Propiedad a lo largo de los años de una variedad de personas con gustos muy diferentes que construyeron adiciones a la estructura existente, el edificio resultante es un tumulto de alas, ventanales y torretas, con un porche techado que corre a lo largo del frente y alrededor de los lados (para dar un poco de alivio del patio embarrado y cubrirse en clima húmedo cuando uno necesita correr a los establos que se encuentran detrás de la Jarra).

Barriles de agua de fuego están por todas partes, por dentro y por fuera ("útiles para ahogarse", como comentó amargamente un comerciante), y las habitaciones son lúgubres, aunque se esfuerzan por dar un aire de lujo, con muchos tapices baratos colgados en las paredes y mesas y sillas pintadas de negro. Ninguno de los muebles combina, pero se han hecho para que parezca que sí: respaldos de madera arqueados uniformes unidos a las sillas y tableros circulares u ovalados de aproximadamente el mismo tamaño unidos a todas las mesas.

LA MINA DEL ENANO NEGRO

a campiña al este de Aguas Profundas consiste en tierras de pastoreo abiertas, desprovistas de árboles y arbustos durante mucho tiempo por decreto militar de Aguas Profundas, y mantenidas así por los recolectores en busca de cualquier leña que puedan vender a los ciudadanos en la ciudad portuaria, a menudo fría y envuelta en niebla.

Hace aproximadamente un siglo, un pequeño clan enano proveniente de las Montañas del Ocaso se dedicó a explorar estas tierras hallando a unas 7 millas al este de Aguas Profundas, una cresta rocosa bajo la cual se hallaba una veta extensa y muy pura de mineral de hierro, y lo que se ha dado en llamar la Mina del Enano Negro comenzó sus operaciones legítimas.

El nombre proviene del principal negociador comercial entre los cinco enanos, Aldurghen Martillodetormenta (N enano escudo **Veterano**). De voz áspera pero a menudo bromista, se distingue por dos cosas: una armadura tosca, negra y casera (una camisa de malla hasta la rodilla tachonada con placas de armadura y un yelmo de hierro) y una barba hasta los tobillos y siempre sucia. Martillodetormenta rara vez se ve en Aguas Profundas sin su armadura, pero cuando se quita el yelmo, revela una cara que está igualmente ennegrecida (ya sea pigmentación permanente o el resultado de nunca lavarse), de ahí su apodo: el Enano Negro.

El patio de la Jarra está cercado para mantener alejados a los ladrones, y mercenarios contratados patrullan todas las áreas de la Jarra, incluidos los establos. Hay más de treinta "peones de casa" de guardia durante las tardes y la mitad de ellos durante el día, la mayoría de ellos **Guardias**.

Un cliente que entre en el Flagon verá a dos guardias flanqueando las puertas exteriores, pasará a través de un vestíbulo hasta una reluciente puerta doble interior revestida de cobre flanqueada por otros dos guardias, y luego entrará en el oscuro interior donde una anfitriona vestida espera (con dos guardias propios) para guiar al cliente a la mesa que desee. Los tres puestos de guardia tienen timbres de alarma; Al golpear uno, suena un gong central en las cocinas, donde el propietario envía rápidamente refuerzos.

2. COLINAS DE LAS RATAS



Este área, bordeada por el norte por el Camino del Comercio, fue otrora una zona desolada y azotada por el viento con playas de guijarros. Durante casi una milla hacia el mar, el fondo tiene 5 o menos pies de profundidad. En el pasado, los barcos solían varar aquí para realizar reparaciones, pero cuando Aguas profundas creció en riqueza la gente que usaba esta zona comenzó a sufrir ataques, fuera de la protección de los muros de la ciudad.

En el *Año del Carro Crujiente* (1267 DR) surgió un pequeño asentamiento de chabolas, y los Ladrones Sombra se hicieron con el control de este. Cuando los Señores de Aguas profundas recuperaron el control de la ciudad, actuaron rápidamente, usando a la Guardia de la ciudad para expulsar a sus habitantes en el *Año de la Diligencia* (1273 DR). Expulsaron a los habitantes de "La Playa", como era conocida el área, dando muerte a todo aquel que se resistía y prendiendo fuego a todos los edificios. Los guardias acamparon en el lugar hasta que los fuegos se apagaron y desplegaron patrullas para mantener el orden en la zona.

Bajo la protección de las patrullas, los ciudadanos de Aguas Profundas comenzaron a traer en carro hasta aquí sus desperdicios. Tras unos pocos años, las montañas de basura pasaron a ser conocidas como las Colinas de las Ratas, un nombre que aún hoy sigue en uso.

Aunque unos incendios redujeron su tamaño, estas gigantescas montañas de desperdicios están infestadas de ratas. Solo un puñado de árboles y matorrales crecen entre la basura.

El hedor es indescriptible e impide todos los intentos de rastrear mediante el olfato. Los monstruos que viven entre las pilas de basura hacen que sea peligroso para los basureros el llevar los desperdicios al interior de estas pilas de basura, por lo que los dejan en los bordes del área, lo que hace que cada año el vertedero crezca casi en medio acre.

En las Colinas de las Ratas hay **enjambres de ratas** así como todo tipo de **ratas**, **hombres lagarto**, **hombres rata**, **fuegos fatuos** y varios tipos de no muertos. Más rara vez se han avistado otros monstruos como **otyughs**, **contempladores**, **catoblepas**, **hidras**, **leucrottas**, y **brozas reptantes**.

3. ZUNDPUENTE

Así llamada por el su creador, el mago Zund, este bajo y robusto puente de piedra (que comparte nombre con la aldea que se levanta en su lado Norte) cruza el Río Dessarin, permitiendo el paso del Camino del Comercio desde Aguas Profundas hacia Amn y las Ciudades Caravaneras de las Tierras Corazón Occidentales.

Zundpuente lleva en este lugar los últimos doscientos años, sobreviviendo incluso a las peores crecidas del primavera del Dessarin, sin requerir de reparación alguna.

Las fuerzas de la Guardia de Aguas Profundas patrullan por el Sur hasta Zundpuente y mantienen un puesto de guardia en este lugar, un alcázar protegido por un par de anillos amurallados construidos sobre un promontorio justo encima del curso del río.

El muro interior protege los edificios de la guarnición, mientras que el exterior rodea una amplia explanada en la que las caravanas pueden descansar mientras los agentes de aduanas de Aguas Profundas examinan sus mercancías. De hecho, varias ámbulas mercantiles poseen espacios "reservados" dentro de la explanada para sus caravanas. También dentro de los muros exteriores se halla la Posada de la Runa Roja, de cuyas cocinas se dice que hacen el mejor estofado de shalass (*NdT: un pescado de agua dulce parecido a la trucha arcoíris*) de todo Faerûn. La Puerta Norte del muro se abre a un puente levadizo controlado desde el interior de los muros. Este puesto de guardia está equipado con un destacamento de 3 **Jinetes de la Caballería Grifo** y sus respectivas monturas **grifo**, los cuales sirven como alerta avanzada de cualquier delegación importante de visita o cualquier amenaza.

El otro propósito de este puesto de guardia es el de detener a los aventureros que vienen en busca de un golem de piedra del cual se dice que fue usado por Zund para construir el puente. De acuerdo con las leyendas, el golem quedó abandonado en el puente tras la muerte de Zund, y puede ser controlado por cualquiera que adivine o averigüe los secretos para darle órdenes. A lo largo de los años, muchos de estos buscadores han excavado en los pilares del puente en ambas orillas, nadado bajo el puente o incluso intentado arrancar sillares de los arcos.

Si que la mayor parte de la gente lo sepa, uno de los arcos bajo el puente es en realidad uno de los extremos de un *portal* de doble sentido que enlaza con la ciudad de Nagarr (mostrada en algunos mapas como Kagarra) en la lejana nación de Sespech. El **golem de piedra** de Zundpuente desapareció a través del portal y es ahora una estatua de adorno en un parque de Nagarr.

4. RASSALANTAR

Muchos viajeros han llegado al tranquilo pueblo de Rassalantar y se han recomfortado en las suaves camas y la rica cerveza del Dragón Durmiente, una acogedora posada al borde de la carretera. Pocos prestan mucha atención a las granjas amuralladas y a las ovejas pastando alrededor de la ciudad, y menos aún se fijan en el alcázar en ruinas escondido entre los árboles al oeste del pueblo.

Sin embargo, Aguas Profundas ha mantenido aquí durante mucho tiempo un gran contingente de su Guardia de la Ciudad, utilizando un cuartel cercano como base para los escoltas que rara vez patrullan la carretera hacia el norte hasta Amphail y hacia el sur hasta Aguas Profundas.

Yondral Horn (N **espía** enano escudo), un aventurero retirado en la nómina de la Red Negra, dirige el Dragón Durmiente y vigila las actividades de la Guardia de la Ciudad y de cualquier miembro de la Alianza de los Señores que se presente. Cualquiera que sea miembro de la Alianza de los Lores recibe las mejores habitaciones, que tienen paredes delgadas para que Yondral pueda espiar a sus invitados. Sin que lo sepa Yondral, un arco de piedra cerrado en la bodega de la posada es un *círculo de teletransportación* permanente que conduce a los sótanos de la Mansión de Mirt en el distrito del Castillo de Aguas Profundas.

ALCÁZAR DE RASSALANTAR

Hace cientos de años, el Señor de la Guerra Rassalantar construyó un alcázar justo al oeste del actual asentamiento. Esta antigua estructura yace ahora en ruinas, oculta de la vista desde el pueblo por una densa arboleda conocida como la Arboleda del Castillo.

Al alcázar de Rassalantar se le han despojado en gran medida de su piedra para construir otras estructuras en el pueblo, y sus sótanos y mazmorras están anegados. Una cámara oculta en la mazmorra contiene un *círculo de teletransportación* permanente utilizado por la Bastón Negro (el mago de mayor rango de Waterdeep) para enviar mensajes y ayuda a Rassalantar.

5. FORTALEZA DE MARUNE

Bajo las laderas del Monte Helimbrar, el pico más meridional de las Montañas de la Espada, así llamado por uno de los dos gigantes fomorianos que vivieron en las Montañas de la Espada y que fueron muertos por uno de los primeros señores de la guerra de Aguas Profundas se levanta un complejo subterráneo.

Estos antiguos salones enanos fueron ocupados hace más de un siglo por el infame nigromante Marune, de los Ladrones Sombra. Aunque el complejo lleva desocupado más de un siglo, muchas de las custodias mágicas y glifos de defensa que Marune colocó siguen todavía activos.

6. SEÑORÍO DE LOS NAsAQH

En el valle situado entre el Monte Sar y el Monte Helimbrar, se levanta el señorío de los Nasaqh, conocido por su vino marino, un potente licor apreciado entre los nobles de la ciudad de los esplendores.

Cuatro generaciones de los Señores Nasaqh gobernaron este valle, hasta que hace aproximadamente un siglo el Señorío pasó a manos de la familia Agrivar, famosa en Aguas Profundas ya que uno de sus antepasados, Priam Agrivar, fue un famoso Paladín de Tyr, mientras que su medio hermana semielfa, Kyriani Agrivar fue hace casi un siglo Bastón Negro de la ciudad.

7. HESFEIRA

Hace siglos, la aldea de Hesfeira se levantó a las faldas del Monte Sar, pero en el Año de la Luz de Lazhander (1024 CV), una magia desconocida transportó a la aldea y a sus habitantes al Páramo Sombrio. Muchos aldeanos fueron rescatados por el paladín Dahaerlin de la Marca y la Hermandad de la Luz tras una fiera lucha contra un poderoso dracoliche llamado Umbralax.

En el Año del Retorno de los Sombrios (1136 CV), la aldea en ruinas de Hesfeira volvió a Faerûn, envuelta en una oscura nube de negrura. Criaturas de sombra comenzaron a atacar las regiones limítrofes, atrayendo a los Caballeros de la orden del Aster. En las sombras de la Villa, los caballeros lucharon contra Umbralax, pero aunque los invasores sombríos fueron destruidos, no sin un gran coste y gracias a la magia del *Cetro de Lazhander*, aunque la filacteria del dracoliche nunca fue encontrada.

Desde la batalla de Hesfeira, informes aislados de desapariciones en la zona han llevado a algunos a especular que un portal al Páramo Sombrio sigue activo en el área.

8. MELAIRRIN

En lo alto de las laderas del Monte Sar se halla un complejo de cuevas que lleva a las profundidades de la montaña. Ocupado durante mucho tiempo por el gigante de la escarcha Harshnag (ver la aventura *El Trueno del Señor de la Tormenta*), este complejo de cuevas lleva a una ciudadela construida por los enanos en el corazón de la montaña. Conocida en el pasado como Melairrin, este complejo cayó en manos de los orcos de Uruzh Ukrypt al principio de la historia de ese reino, proporcionándoles una base segura desde la cual dominar las estribaciones meridionales de las Montañas de la Espada.

En el Año de la Furia de Dragones (1018 CV), las cavernas de Melairrin fueron conquistadas por una serpiente negra llamada Shammagar, la cual reclamó los salones como su guarida. El Dragó negro moró en este lugar durante varios siglos hasta que Asilter Graelor, compañera de Mintiper Lunargénte, el Bardo de la Costa de la Espada, robó gran parte de su tesoro. Temiendo más robos, Shammagar abandonó Melairrin y se reubicó en una isla lejos de la costa. Las cavernas de Melairrin todavía albergan restos de sus anteriores propietarios, pero son ahora el hogar de una amplia variedad de monstruos que han subido desde las profundidades de la Infraoscuridad.

9. GUARIDA DE OLOZHONTOR

Olozhontor, la Sierpe Bardo (LM **dragón azul anciano**) mora en la ladera occidental del Monte Araddyn, por encima de la Carretera Alta. Su guarida se halla tras las ruinas de una vieja mansión de piedra construida por los titanes hermanos Endrigul y Røevryn, la cual luego fue ocupada por el autoproclamado rey gnomo “Karlus “Copónauero” Dlinhombro como sede de su corte.

Tras múltiples ataques orcos el lugar fue abandonado. Las estancias posteriores de la mansión carecen ahora de techo, lo que permite a la Sierpe Bardo alzar el vuelo y aterrizar. Olozhontor ha colocado conjuros de alerta en las gigantescas estancias centrales de la mansión, de tal forma que cualquier criatura viva que entre en ellas hace que suenen algunas de sus piezas musicales favoritas.

Estas canciones advierten al dragón de la intrusión y ahuyentan a gran parte de los visitantes.

Una caverna en la faz del acantilado tras la mansión lleva a la guarida del dragón. Esta caverna es grande y cálida, y el suelo está cubierto de grava. La caverna se ve interrumpida a los dos tercios de su longitud por una sima de 40 pies de anchura y 400 de profundidad que se abre a un río de lava.

Olozhontor adora la música, y recibe frecuentes visitas de bardos itinerantes, de los cuales demanda varias interpretaciones. También mantiene frecuentes contactos con los Arpistas y con músicos.

Puede encontrarse más información sobre Olozhontor en el libro de edición 3.5 *Dragones de Faerûn*.

10. LA ROCA DE ALSAPIR

La Roca de Alsapir recibe su nombre por un pescador de antaño que falleció cuando su barco se hizo pedazos contra este peñón durante una tormenta. En la cara oeste de esta pequeña isla perteneciente al pequeño archipiélago de las Rocas Rojas, el mar ha tallado una cueva que se inunda durante la marea alta que otrora fue el hogar del dragón Galauntyr.

Aunque esta roca ya no contiene los tesoros del dragón, todavía alberga en su interior un engendro de las profundidades, cuya progenie no puede escapar de la caverna debido a que este solo se abre al mar. Los monstruos que esta criatura genera incluyen **rothe**, **ciervos** y **jabalíes**. Pero la caverna carece de alimento para estas bestias por lo que estas acaban siempre muriendo de hambre.

11. SALÓN DE LA LUNA REFLEJADA

La Casa Capitular de la orden de la Luna Azul se levanta encima de un abrupto peñón rocoso entre las Rocas Rojas. La fortaleza es bastante pequeña, capaz de albergar como mucho a sesenta personas, pero veinte caballeros podrían defenderlo fácilmente.

Este peñón está enlazado con tierra firme por un banco de arena rocoso, el cual solo queda al descubierto durante la marea baja, el cual enlaza con un estrecho sendero al cual acaba uniéndose a la Carretera Alta.

Lo que es la fortaleza en sí consiste en tres robustas torres enlazadas por un triángulo de muros interiores los cuales están rodeados por unos muros exteriores de forma ligeramente ovalada. Las criaturas que vienen de tierra firme deben aproximarse a través del banco de arena y trepar por una serie de estrechos escalones de piedra tallados en la faz del acantilado. Estas escaleras giran a izquierda y derecha mientras suben y atraviesan cinco puertas antes de llegar a la parte inferior de la fortaleza.

Las criaturas que vengan por el mar pueden acceder a la fortaleza a través de una cueva marina en el lado oeste del peñón la cual es suficientemente grande como para albergar a un navío de pequeño tamaño. Sin embargo, desde aquí la única forma de acceder desde aquí a la fortaleza propiamente dicha es a través de una estrecha chimenea en la que se halla un ascensor movido mediante poleas.

Antes de ser reclamada por la Orden de la Luna Azul, la fortaleza era conocida como el Alcázar de Logan el Negro. De acuerdo con la leyenda, Logan el Negro fue contemporáneo de uno de los primeros señores de la guerra de Aguas Profundas. Después de que los dos tuvieran un encontronazo, Logan el Negro huyó a su alcázar, forzando a los ejércitos de Aguas profundas a poner la fortaleza

bajo asedio durante más de un año. El asedio terminó cuando a Logan el Negro falleció por una parada de corazón y sus hombres lanzaron su cadáver por encima de los muros.

Se dice que el vengativo fantasma de Logan el Negro todavía ronda por la fortaleza.

12. ALCÁZAR DEL ESPINO

Esta fortaleza se halla situada a corta distancia de la carretera alta, en lo alto de una colina cuyo lado oeste se abre a unos acantilados que dan al mar.

La fortaleza en sí es un castillo de piedra grisácea que alberga un alcázar central y dos torres. Sus muros carecen de decoraciones, solo saeteras espaciadas en los muros almenados.

En el interior de los muros exteriores se abre un patio en el hay varios edificios de madera y argamasa, así como suficiente espacio como para albergar los carromatos de un numeroso grupo de viajeros.

En la década de 1490 CV, este espacio de la fortaleza era usado como parada de descanso en la ruta de la Carretera Alta por los mercaderes y aventureros que recorrían la ruta entre Aguas Profundas y Neverwinter. Varios artesanos y mercaderes ofrecían sus servicios a los viajeros que se detenían en el alcázar, como tallistas, herreros, carreros y cerveceros.

Originariamente el alcázar era una fortaleza propiedad de Brunyundar Margaster, un señor de la guerra perteneciente a la familia noble agúndina de los Margaster. Este mantuvo el alcázar hasta ser despojado por el paladín Samular Caradoon poco después de la Segunda Guerra de los Trolls a mitad del siglo 10 del Cómputo de los Valles. Aunque el Alcázar del Espino continuó siendo propiedad de los Margaster, funcionó como Casa Capitular de la Orden de los Caballeros de Samular de la iglesia de Tyr hasta el Año del Estandarte (1368 CV) cuando la fortaleza fue conquistada por los Zhentarim.

Los enanos del clan Chimeneapétrea, cuyos salones se hallaban justo bajo la fortaleza, fueron esclavizados por los agentes de la red negra hasta que uno de los enanos del clan, Ebenezer Chimeneapétrea, junto con ayuda de los Arpistas, pudo recuperar la fortaleza.

Desde entonces, y aunque tanto los Margaster como la Orden de Samular reclaman la posesión de la Fortaleza, el alcázar ha estado en manos del clan enano.

13. SALONES DE LAS ESPADAS GIRATORIAS

Los Salones de las Espadas Giratorias son un templo caído de Haela Hachabrillante que fue excavado por los enanos en la roca en las estribaciones de las Montañas de la Espada, justo al Oeste de Ámfel.

En la actualidad ocupados por la tribu Orca de las Seis Espadas, los Salones de las Espadas Giratorias son famosos por la existencia de seis conjuros defensivos de Barrera de Filos, uno tras otro, los cuales usan las espadas almacenadas en el templo como armas giratorias.



14. ÁMFEL

Esta villa bautizada con ese nombre en honor a su fundador, un antiguo señor de la guerra de Aguas Profundas, es el hogar de unos setecientos habitantes, y sin embargo es también miembro de la Alianza de los Señores a pesar de su pequeño tamaño e importancia, gracias a las maniobras políticas de las familias que controlan sus tierras.

Aunque anteriormente esta villa representaba los límites Septentrionales de la influencia de Aguas profundas, en la actualidad se ha convertido en el campo de juegos de las familias nobles de esa ciudad, un lugar donde pueden intrigar contra sus rivales y al cual enviar a sus hijos más pendencieros sin dañar la reputación de sus familias en la ciudad propiamente dicha.

Como resultado de pertenecer a la Alianza de los Señores, Ámfel es el igual de grandes ciudades como Neverwinter, o Puerta de Baldur en asuntos que competen a los poderes de la región, a pesar de su clara inferioridad en tamaño e importancia.

La soberanía de Ámfel implica que, aunque las patrullas de la Guardia de Aguas Profundas a veces viajan al Norte para mantener el orden en la villa, la única autoridad de verdad en Ámfel es la voluntad de las familias nobles que controlan esta.

Los principales negocios de Ámfel son la cría de caballos y la agricultura, y la villa es un excelente lugar en el que comprar monturas, así como todo tipo de riendas, bridas, sillas, jaeces y todo el equipamiento necesario para mantener una montura en condiciones. La mayor parte de las granjeras tienen herradores o al menos gente que puede herrar un caballo, y las herraduras de recambio pueden encontrarse literalmente por toda la villa.

A los visitantes que llegan a Ámfel se les suele ofrecer, por parte de los locales, un consejo amistoso para que “tengan cuidado con los de cuna alta” o “atención con las tachones plateados”, pero aquellos que ignoren tales advertencias no deben esperar ayuda si se meten en problemas con la nobleza. Los Amfeleños son por naturaleza suspicaces y discretos ante la gente que muestra de forma abierta su riqueza o estatus, habiendo aprendido pronto que los nobles suelen gustar de imponer su voluntad por la fuerza, pero desgracia de todos aquellos que se encuentren cerca.

La mayor parte de los jóvenes nobles que frecuentan la ciudad causan todo tipo de problemas. Los feudos y rivalidades que solo generarían insultos cuidadosamente proferidos en Aguas profundas pueden escalar en peleas y luchas a cuchillo cuando estos bravucones se hallan lejos de la vista de sus mayores. Los duelos fueron prohibidos hace mucho tiempo por acuerdo de todas las familias nobles, debido a las vendettas familiares que estos provocaron en el pasado, pero las manos suelen acabar en el pomo de las espadas cuando las palabras se calientan.

Las tres grandes familias con mayor influencia en Ámfel son las Casas Amcazhra, Ilzimmer y Bramacuernos, y la mayor parte del oro e influencia que se mueve en la villa para a través de una de estas casas o de sus intermediarios. Cuando Ámfel se unió a la Alianza de los Señores estas tres casas fueron las voces más altas e influyentes.

El Actual Lord Alguacil de la Villa es Dauner Ilzimmer, el cual representa a la Villa ante la Alianza de los Señores. La posición de Lord Alguacil va rotando entre las tres casas cada cinco años traspassando el testigo en cada día de Reunión del Escudo. La Casa Amcazhra todavía tiene que escoger a su sucesor para la siguiente Reunión del Escudo.

Aparte de estas tres casas nobles, las casas Jhanscil y Tarm tienen criaderos de caballos más pequeños en la zona. La Casa Adargáguila tiene posesiones también en el área en la que se dedican a cuidar animales enfermos o lesionados de las granjas cercanas y en las que producen sillas y cabezales de gran calidad.

Los Ammakyl poseen grandes explotaciones agrícolas en la zona y los Thann disponen también de viñedos en la villa. La influencia de los Ammakyl es tan grande que pocos nobles de otras familias se atreven a ofenderlos, sabiendo que esto puede significar que delicias gastronómicas cultivadas en Ámfel podrían no estar disponibles para las fiestas de la nobleza como castigo por la ofensa recibida.

Entre la gente corriente, la familia Oglyntur tiene la granja de vacas más grande y antigua de la villa y cría algunos de los mejores tordos de Ámfel (los corceles de raza más comunes criados en la zona).

Recién llegados a la villa, los Hemzar, una numerosa familia de origen Tashlutano, han alterado el equilibrio de influencias en la villa. Aunque en principio dedicados a la cría de caballos, se rumorea que se dedican a criar bestias más peligrosas.

La taberna de la Jarra con Cuernos de ciervo es el único lugar en la villa donde apagar la sed. Su propietaria, Arleosa Hengastro, se ocupa del negocio. La taberna recibe su nombre en honor a una antigua y baqueteada jarra, en realidad un yelmo de guerrero al que se le han fijado dos astas de ciervo, el cual cuelga sobre la barra.

En el interior, la posada está decorada de forma profusa aunque simple. Armas, hoces y yugos cuelgan de las paredes. Las vigas y las columnas sostienen los altos techos y una mesa simple ocupan el lugar entre ellas. Este lugar siempre está lleno y sirve una excelente selección de vinos, incluyendo un vino local hecho a base de hongos fermentados. La única comida que se sirve es una especie de galletas duras acompañadas de mantequilla mezclada con ajo y perejil. La taberna está custodiada contra el fuego (los conjuros de fuego no funcionan dentro del interior de esta).

La taberna tiene una leyenda interesante, celebrada anualmente en el ritual de la Doncella Ciervo. Una doncella de Aguas Profundas (normalmente de sangre noble) debe cabalgar a través de la villa vestida con una túnica verde y portando una máscara con astas de ciervo. Debe desmontar en el límite norte de la villa y bajar andando hasta la barra de la taberna. Por el camino los lugareños le lanzan agua, vino pasado o leche agria. Cuando la doncella llega a la Jarra, debe vaciar sin parar la jarra con cuernos de ciervo, la cual ha sido llenada con la cerveza más amarga que se haya podido encontrar. En el fondo se coloca una joya, la cual es un regalo para la doncella. Luego se le ofrece un baño y los aldeanos beben a su salud.

Este ritual honra a una sacerdotisa de Mielikki que habitó en Ámfel hace mucho tiempo. Podía asumir la forma de un ciervo y un día fue cazada y perseguida por unos nobles de visita. Estos la persiguieron aunque esta cambió a su forma humana, huyendo a través de la aldea, su sangre manando de las heridas sufridas y acabó muriendo en la barra de la taberna.

Las leyendas dicen que cualquier adorador de Mielikki que bese la barra de la Jarra puede pedir una vez al año que su diosa le revele la respuesta a una pregunta. Muchos exploradores y druidas vienen a la jarra y los lugareños no se burlan cuando un extraño se inclina para besar la barra.

La única posada de la villa es el Semental del Piedra, nombre que hace referencia a la estatua del semental (castrada hace más de un siglo por unos gamberros). La posada en sí es fresca y está siempre en penumbra. Todas las habitaciones tienen camas con dosel, y están adornadas con tapices con escenas de caza. Cada habitación tiene también en un rincón una gran bañera de cobre.

La posada tiene fama de estar embrujada, y los visitantes hablan de una aparición a la que llaman la Bruja Llorosa. La mayor parte del tiempo aparece como un fantasma con la forma de una mujer con túnica oscura y los pies descalzos, cabellos largos que camina por los pasillos. Otras veces no se la ve pero se escuchan sus llorosos lamentos. Los lugareños dicen que se trata de que una hechicera que vivió en este lugar hace siglos y que atacaba a los orcos convirtiendo a animales inofensivos en terribles bestias. Un día lanzó inadvertidamente a sus bestias contra su amado, que venía de visita. Desconsolada, renunció a su magia y fue muerta por los orcos.

Otro centro de animación en Ámfel es la mancebía de Madre Gothál. Este establecimiento lleva abierto más de un siglo y su fama alcanza lugares lejanos. La gente viene a este alto edificio con ventanas arqueadas en busca de compañía, mujeres y hombres que siempre van enmascarados. Algunos rumores dicen que algunos nobles de Aguas Profundas vienen aquí a trabajar como acompañantes cuando se aburren y buscan diversión.

Otros negocios en la villa incluyen las Flores y Verduras de Ammakyl, donde se venden los excelentes productos de las granjas de los Ammakyl y en temporada se puede disfrutar de pinchos morunos de verduras a la planchas.

También están los Productos de Blodhlár, una destartalada tienda que parece un granero a punto de caerse donde se venden clavos, barriles, postes, alambre, cuerda, cajones y gonzes de puerta.

Loa Adargaguila tienen una guarnicionería donde venden sillas, cabezales, riendas, y demás.

Los Mejores de Elboar es una bodega donde se pueden comprar los mejores vinos de los viñedos de Ámfel.

Si uno tiene hambre no hay mejor sitio que la panadería de Shauluzh. Aquí se venden barras para el camino y unos bollos rellenos de carne que son una delicia.

En las Capas de Imbryl las mujeres de la villa se reúnen para hablar, tomar vinos, y tejer capas, rúnicas, y calzones. También hacen unos sombreros de ala ancha conocidos como *tapalluvia*.

Otros negocios incluyen Pollos Frescos y huevos de Maerlbar (una pollería), Casa Galazhaer (una carpintería) los Secretos de Shrunedalar (una tienda y la Herrería de Manoulvin).

En la villa hay un estanque conocido como El Estanque de los Caballos y la leyenda dice que bajo él yace la entrada sumergida a

la tumba de Raulbaera “la Doncella Rey” Manosangrienta. Descendiente de Ulbaerag Manosangrienta, reclamó hace siglos las tierras cercanas a la actual Ámfel. De acuerdo con la leyenda, Raulbaera descansa en una tumba de piedra con la espada de la Doncella Rey sobre su pecho. Los aventureros han entrado en el estanque multitud de veces, pero no se ha informado de que se haya encontrado nunca la entrada de la tumba, aunque una vez un grupo de aventureros no emergió del estanque y poco tiempo después varios esqueletos emergieron del agua para atacar a los lugareños.

15. MANSIÓN RUNDREZH

Lo que queda de la Mansión Rundrezh se levanta en una pequeña y escarpada colina boscosa justo al este de la Carretera Larga, con un sendero de carruajes justo al sur de la colina, el cual trepa su lado sur para curvarse y aproximarse a la parte trasera de la casa solariega desde el Este.

En la superficie, donde una vez la mansión se levantó, hay montones de bloques de piedra y las líneas dobladas de los muros, los cuales forman una silueta en forma de T con dos alas en una orientación Norte Sur de una enorme sala rectangular orientada de este a oeste.

Una de las criaturas más poderosas en el Valle del Dessarin es una dragón de Sombra llamado Nurvureem, la cual vive en unas cavernas bajo la Mansión Rundrezh. También conocida como La Dama Oscura, Nurvureem no suele meterse en los asuntos de los humanos y prefiere que la dejen tranquila. No obstante, a veces usa sus poderes para asumir una forma humanoide y enterarse de los sucesos acaecidos en las cercanías.

Nurvureem no es abiertamente violenta con los aventureros, salvo que la ataquen o molesten, y preferirá conversar con ellos para obtener información sobre sucesos recientes. A cambio contestará preguntas y ofrecerá información sobre la situación actual del Valle del Dessarin (Desde Campos Áureos hasta Yartar).

Bajo la mansión hay una sala abovedada de 70 pies de anchura por unos 100 pies de longitud y veinte de altura. Es en esta sala donde Nurvureem mantiene su guarida principal. Para crear las estadísticas de Nurvureem, aplica la plantilla de dragón de sombra a las estadísticas de un **dragón negro adulto** en el *Manual de Monstruos*.

16. EL RISCO DE SAR

Este promontorio rocoso de piedra desnuda es un puesto de vigía natural perfecto. En un día claro, la vista puede alcanzar hasta 60 millas, en las noches claras, un fuego de campamento puede divisarse desde 90 millas. El risco sirve también a Aguas profundas como almenara de alerta. Desde su cima, las patrullas en el Norte pueden señalar la aproximación de atacantes.

Del Risco de Sar se dice que está embrujado por el Aullador, una criatura parecida a una banshee que nunca está cerca cuando los aventureros vienen en su busca, pero que siempre parece atacar a los débiles o a los desprevenidos. Los Leucrones también son un problema persistente en la zona y son la principal razón por la cual Aguas profundas y Campos Áureos patrulla la carretera del Norte hasta el sendero que lleva hacia el Este hasta Vado del Hierro.

Hace mucho tiempo, una fuerza que escoltaba al Rey Jaszur de Tezhyr fue emboscada al Norte de Aguas Profundas y destruida por



bandidos. Estos bandidos fueron rodeados por la fuerzas de Aguas Profundas y masacrados a la mañana siguiente. El cadáver de Jaszur fue encontrado y le habían despojado de su corona, orbe, cetro y espada de estado (una espada lengua de llama).

La Guardia de Aguas Profundas juró que nadie había atravesado sus líneas, ya que los magos habían lanzado conjuros de detectar magia y ver lo invisible para impedir ataques o huidas mediante medios mágicos. De igual forma, los jinetes de grifos de Aguas profundas exploraron sin éxito la zona. Muchos han intentado encontrar el tesoro del Rey Jaszur a lo largo de los siglos, pero nadie lo ha conseguido.

18. TOR DE LA TUMBA DE LA DONCELLA

Este pico es un hito llamado así por la princesa Nalezhra de la Lanza Alada, una princesa de la tribu de los Jabalíes Negros que fue enterrada al pie de la colina por guerreros de Aguas Profundas hace 500 años. Este honor ocurrió después de que la gente de la princesa atacara la Ciudad de los Esplendores en lo más duro de invierno y fueran repelidos. La princesa y sus guardaespaldas lucharon con tal ferocidad que acabaron tres veces su número de guerreros agúndinos durante su sangrienta retirada.

Los bárbaros murieron luchando hasta el último hombre, terminando su valiente lucha a los pies de la colina a veinticinco millas de la ciudad. En memoria de su bravura, la princesa y sus guardaespaldas fueron enterrados en un túmulo en la cima del Tor.

Hace un siglo, una tribu de kobolds se aposentó en un complejo de cavernas bajo el tor. Su presencia, al final descubierta por la Guardia de Aguas Profundas, hizo que se lanzara una campaña contra ellos, lo que hizo de los kobolds se retiraran a los pasajes más profundos bajo la colina. Si los kobolds siguen allí, es algo que no se sabe ya en la actualidad.

19. CIÉNAGA DEL TOCÓN

Esta vasta y extensa ciénaga recibe su nombre debido a los numerosos tocones de árbol medio podridos que sobresalen de lan tranquilas aguas verdosas como dientes ennegrecidos (estos árboles fueron talados hace mucho tiempo).

Los pescadores de ranas son los únicos que entran en esta ciénaga desde entocnes. Las aguas cubiertas de algas de la ciénaga son el hogar de numerosas criaturas peligrosas como **sanguijuelas gigantes, catoblepas, brozas reptantes o sapos gigantes**.

Las aguas de la ciénaga podrían bien esconder muchos pequeños tesoros. Incontables ca'daveres han sido tirados en la ciénaga a lo largo de los muchos años de conflicto en el Norte. Muchas víctimas se han ahogado en sus aguas al caer la noche tras un combate y haber muerto posteriormente debido a las heridas sufridas. En la actualidad, la ciénaga sigue siendo un lugar apreciado por los criminales de Aguas Profundas para deshacerse de cadáveres

20. CAMPOS AUREOS

Campos Áureos es un enorme templo-granja amurallado dedicado a Khauntea, la diosa de la agricultura. Llamado "el granero del norte", es la única razón por la que muchos norteños prueban frutas de pulpa blanda más grandes que las bayas de los arbustos. Aguas Profundas y sus vecinos consumen la producción confiable del templo: granos cuidadosamente cultivados y alimentos secos, envasados en aceite o salados conservados en vastas bodegas de almacenamiento, cubas y torres de grano de piedra achaparradas.

Dirigido por el abad Ellardin Darovik (NB humano Damaran **Sacerdote**), Campos aureos es un bastión del Enclave Esmeralda. Los miembros de esa facción son tan bienvenidos aquí como el clero de Chauntea; Muchos de ellos se quedan durante meses para ayudar en el trabajo y la defensa vigilante de la granja contra los insectos y las plagas, así como contra los posibles vándalos y saqueadores. Guardias contratados y aventureros patrullan las murallas y la tierra que los rodea. Dentro de la granja, unos jóvenes **treants** aliados con el Enclave Esmeralda se esconden entre los árboles, listos para animar a los árboles para repeler a los invasores. Más de cinco mil personas viven y trabajan en Goldenfields durante todo el año, cultivando más de veinte millas cuadradas de labranza en cuadrillas de jardineros trabajadores.

El extenso templo-granja está construido en un terreno más alto que los campos circundantes, y está rodeado por todos lados por un muro de piedra argamasa. La pared exterior tiene 60 pies de alto (20 pies de alto dentro del complejo) y 30 pies de ancho. El muro está construido en varios puntos, espaciados al menos a una milla de distancia, con pagodas de piedra y cuarteles en esos lugares. Estos puestos de vigilancia tienen vistas despejadas de la campiña circundante.

Campos Aureos aparece descrito en profundidad en el Capítulo 2 de la Aventura *El Trueno del Señor de la Tormenta*.

20. POSADA DEL CONSTRUCTOR DE GABARRAS

Este lugar, que una vez que fue una posada en la cima de una colina, se ha convertido en una comunidad amurallada de torres y edificios de madera destartalados y frecuentemente reconstruidos. Sus estructuras ahora cubren por completo una colina que domina el pueblo de Vado de la Serpe al otro lado del río Dessarin. Un largo puente de madera, lo suficientemente ancho como para que lo cruce una sola carreta, cruza el río entre estos dos asentamientos. Conocido como el puente de Vado del Hierro, ha permanecido en pie durante siglos, pero está mostrando su edad.

Posada del Constructor de Gabarras apesta a estiércol y barro sucio. Alberga comerciantes que compran y venden caballos, mulas y bueyes, herreros, carreteros, toneleros y fabricantes de carretas. Tiene posadas, establos y almacenes, y dos anillos concéntricos de altos muros con puertas que se enrejan por la noche. (Desde la puesta del sol hasta el amanecer, alguien que quiera entrar o salir puede pagar una tarifa elevada para que lo suban y bajen en una silla colgada de cuerda, pero no se puede llevar nada más allá de lo que el cliente puede llevar).

Posada del Constructor de Gabarras cayó bajo la influencia de Zhentarim hace unos años. Cualquier miembro o aliado de esa facción puede encontrar una discreta bienvenida (y pocas o bajas tarifas) dentro de sus muros. Posada del Constructor de Gabarras está gobernado por una plutocracia de dueños de negocios, la mayoría de los cuales están en los bolsillos de la Red Negra. La líder no oficial es Chalaska Muruin (LN humana damarana **Veterano**), la concisa y fría "Espada Mayor" y maestra de la milicia.

La posada más grande, la Vieja Constructor de Gabarras, fue recientemente reconstruida como una estructura de piedra sustancial con paredes gruesas y cámaras privadas escondidas detrás de puertas secretas. El posadero Nalaskur Thaelond (LM semielfo **espía**) vigila quién entra y sale, ya que aquí es donde los agentes de los Zhentarim se reúnen para negociar acuerdos que involucran bienes de contrabando, venenos, magia peligrosa y similares. Nalaskur es miembro de la Red Negra.

Uno de los pocos residentes permanentes de la posada es Arik Esteroplácido, un hombre bien vestido, de aspecto joven y tez cetrina que vive como un ermitaño en una habitación de esquina en el piso más alto de la vieja posada. Se rumorea entre la chusma que Esteroplácido estafó a una o más familias agúndinas importantes, y que la Red Negra lo está protegiendo.

En realidad, Esteroplácido es un vampiro (NM humano tezhryio) al que Nalaskur llama ocasionalmente para deshacerse de invitados no deseados. Esteroplácido tiene un acuerdo con Nalaskur para no alimentarse de los lugareños u otros huéspedes sin la aprobación de la Red Negra. Para saciar su apetito en otras ocasiones, se aprovecha de los campamentos rurales, de los viajeros nocturnos en el Long Road y de la gente pobre de Vado de la Serpe. En Vado de la Serpe se habla del vampiro en susurros como el "Murciélago de Vado de la Serpe". El ataúd lleno de tierra de Esteroplácido está escondido en el ático sobre su habitación en Vieja Constructor de Gabarras, accesible a través de una puerta secreta en el techo de un armario. Detectar esa puerta requiere una prueba exitosa de Sabiduría (Percepción) CD 15.

Un mapa, una ilustración y una descripción más en profundidad de este lugar pueden encontrarse en la aventura *Príncipes del Apocalipsis* (Inédita en Castellano).

22. VADO DE LA SERPE

Un pequeño pueblo a lo largo del Camino de Hierro era conocido como Vado del Hierro hasta poco después de que un dragón fuera asesinado cerca. Los transeúntes comenzaron a llamar al asentamiento Vado de la Serpe, un nombre que posteriormente se corrompió, gracias al fuerte acento local, en Vado de la Serpe. El pueblo tiene un muelle en el río Dessarin para enviar grano desde su molino. También es el mercado y la fuente de suministros para las granjas circundantes de donde proviene el grano. Aparte del molino, el pueblo tiene un puñado de graneros y un puñado más grande de cabañas, varias de las cuales albergan pequeñas tiendas. Al oeste del pueblo se encuentra el puente de Vado del Hierro, un puente de madera largo, estrecho y destartado que cruza el río Dessarin y conduce a Posada del Constructor de Gabarras, que se alza en lo alto de una colina.

Los Vadoserpeños cierran y rejas sus puertas y cierran sus ventanas por la noche, por temor al llamado murciélago de Vado de

la Serpe, un depredador nocturno que arrebató a las personas que puede atrapar afuera después del anochecer; consulta la sección anterior sobre Posada del Constructor de Gabarras para obtener más información sobre esta criatura.

23. GRUDD HAUG

Grudd Haug, que significa "montículo de río" en Gigante es una guarida de gigantes de las colinas situada bastante río arriba siguiendo el curso del Arroyo de Gaustar.

Se asemeja a una presa de castores, se extiende a ambos lados de un río. El nivel inferior de la guarida está alojado entre dos afloramientos rocosos y está hecho de madera apilada con arcilla y barro, con cavidades huecas que se asemejan a cuevas. Sobre estos cimientos de madera apilada hay una casa de barro (una casa hecha a escala gigante) con un techo de troncos.

La estructura es una impresionante hazaña de ingeniería, mucho más allá de la capacidad de los gigantes de las colinas para fabricar por sí mismos. De hecho, el diseño de Grudd Haug es obra de ingenieros hobgoblins y goblins, ensamblados con el poder de los trabajadores gigantes de las colinas y ogros. Al este de la finca hay un patio rodeado por un muro de empalizada de 20 pies de altura hecho de troncos amarrados con gruesas sogas.

Grudd Haug aparece descrito en profundidad en el Capítulo 4 de la Aventura *El Trueno del Señor de la Tormenta*.

24. TORSTULTOK (SALÓN MARTILLOARDIENTE)

Torstultok, o el Salón de las Grandes Cacerías, es un templo-fortaleza de Haela Hacha Brillante. El lugar es bien conocido entre los enanos del Norte.

Este Salón, hogar del clan Martilloardiente patrocina a aventureros para que recuperen reliquias enanas perdidas de reductos enanos ocupados por los orcos.

Torstultok se encuentra dentro de un extenso complejo de túneles bajo el extremo oriental de los Vigías del Norte, la línea de cumbres que marca la frontera Norte de las Colinas Desoladas.

Las leyendas que hablan de este lugar afirman que los enanos del Salón Martilloardiente perecieron en una plaga poco después de la fundación del Reino del Hombre, pero en realidad el número de enanos había disminuido tanto que los líderes del clan plantaron pruebas falsas de una plaga mortal para aumentar la seguridad de los enanos que quedaban.

Hace pocos años, el salón sufrió un potente ataque por una fuerza de Duergar provenientes de la ciudad de Gracklstug, la cual esclavizó a los enanos supervivientes. No obstante, gracias a la intervención de un grupo de aventureros, la morada del clan fue liberada de nuevo.

Los enanos de este lugar poseen amplios conocimientos sobre la mayor parte de salones enanos de los territorios del Norte y pagarían gustosos por la recuperación de artefactos enanos así como la liberación de cualquier salón enano que se halle en poder de orcos u otras criaturas monstruosas.

Un mapa y una descripción completa de Torstultok pueden encontrarse en la aventura *El Azote de la Costa de la Espada*, inédita en Castellano.

25. ULUVIN

Este pueblo seco y polvoriento se encuentra al sur del Bosque Alto, en el antiguo Camino de Hierro entre Vado de la Serped y Secomber. Un ramal de la carretera gira hacia el noreste y se dirige hacia la Carrera del Unicornio, un río que fluye suavemente y que brota del Bosque Alto.

En la confluencia de estos dos caminos se alza el único lugar de interés de la aldea, una posada y taberna llamada La Cola del Toro Negro.

26. DESTILERÍA MONTELUNA

Este establecimiento destartelado y poco conocido se encuentra en una zona boscosa a orillas de la Carrera del Unicornio, a dos días de viaje al norte de Secomber. Aquí, un pequeño grupo de medianos prepara "licor de luna", una bebida de menta que está ganando rápidamente el favor de las Tierras Centrales. Ya es la bebida más popular entre los medianos en el valle inferior del Delimbiyr.

Construida entre los árboles por medianos que parecen amar las escaleras, los balcones, los puentes colgantes, las escaleras exteriores y los toboganes, Monteluna está hecha de todas y cada una de las maderas locales que pudieron encontrar, principalmente foscas, pinos, arces, robles, olmos y copasombras, en orden de prevalencia descendente. Estas vigas y tablas se unieron con clavijas de madera y se les hizo un mínimo de remodelación de sus tamaños y contornos naturales, por lo que partes de la cervecería parecen casi como si hubieran crecido de esa manera.

En el interior, la cervecería es un laberinto de salas con suelo de losas (recubiertas de tierra y juncos para nivelarlas) llenas de tinajas, tanques abiertos, canales, prensas, toneles y botellas de vidrio soplado de todo tipo de colores, tamaños, y orígenes (que los medianos compran en Secomber a vendedores ambulantes que los rescatan de Aguas Profundas y ciudades más al sur). Estas botellas se utilizan en procesos cervecedores y para determinadas ventas en Secomber.

Los medianos destilan ron de la remolacha azucarera, elaboran cerveza a partir de la cebada y el lúpulo, y hacen licor de luna a partir de sidra de manzana fermentada que se destila, o de invierno, simplemente se congelan y se quita el hielo. La elaboración de cerveza (malteado y hervido), la destilación y la fabricación de barriles consumen grandes cantidades de leña, por lo que los medianos de la Montaña de la Luna pasan gran parte de su tiempo como leñadores.

Tan obstinadamente laboriosos son, de hecho, que nadie se ha preguntado todavía por qué se molestan. ¿Cómo puede tener éxito una cervecería tan alejada de los grandes mercados? ¿Por qué la cervecería está tan cerca de los peligros del Bosque Alto?

La respuesta está en los patrocinadores secretos de Monteluna: los Zhentarim. A través de este frente, la Red Negra envía información y objetos pequeños y valiosos a sus agentes, aliados y contactos por todo las Tierras Corazón Occidentales y la Costa de la Espada. Algunos de los barriles que salen de Monteluna tienen compartimentos interiores ocultos que contienen mensajes o contrabando, además de la bebida que se supone que deben contener.

27. SECOMBER

Esta ciudad de agricultores, pescadores, cervecedores y canteros se alza sobre tres colinas situadas cerca de la confluencia del Unicorn Run y el río Delimbiyr. Debajo de estas colinas se encuentran las ruinas que una vez formaron parte de Athalantar, un reino pasado. La gente del pueblo ha convertido las ruinas enterradas en sótanos, despensas y refugios.

Secomber está bajo el talón de los hobgoblins Urshani, que habitan en el Páramo Alto y exigen tributo varias veces al año. Secomber no tiene defensas contra los Urshani. Sus residentes dan a los hobgoblins comida, cerveza casera y mineral para conservar su libertad. Las demandas de los hobgoblins han empobrecido a la comunidad.

EL ARPA DE SIETE CUERDAS

Esta taberna está situada en el lugar más bajo del pueblo, justo en el cruce de dos callejuelas; está al lado de un abrevadero de caballos situado en el centro de la depresión que separa las tres colinas en que se alza Secómbier. Se trata de un edificio extenso y destartelado con muchas alas, secciones de tejado a distintas alturas, y pocas cúpulas o huecos para ventanas.

Este lugar, lleno de muebles cómodos pero no conjuntados, tiene techos bajos, montones de rincones extraños y un pasadizo para el servicio que se ramifica desde la barra en todas direcciones, y cuyas entradas están escondidas tras tapices.

sirven alegremente barriletes

de bebida, galletas saladas (que, si se pide, pueden ir untadas con pasta de caracoles o pescaditos), y gurdats (setas fritas con pimienta revueltas con queso fundido). Si así se pide, estas últimas se sirven acompañadas de un vino blanco, frío y mentolado.

LA DUENDECILLA CANTORA

Esta posada está enfrente del Arpa de Siete Cuerdas, es un edificio de piedra, de aspecto sólido, tejas de pizarra y multitud de aguilonos. Está húmedo y frío en invierno, y húmedo y algo más caliente en verano.

La Duendecilla Cantora debe su nombre a Lazhíril Shune, difunta esposa de su constructor, un mago humano de nombre Ganazharas que vivió en Secomber hace más de dos siglos. Ella era una duendecilla de verdad, y cantaba encima de las mesas para deleite de los clientes. Los actuales dueños, la familia nómica Plumalviento mantiene el nombre del establecimiento.

Comer en La Duendecilla es un placer. El principal es un plato conocido por tres cangrejos. Naturalmente, éste consiste en tres cangrejos de río, verdes y de caparazón blando, pescados por los lugareños en el Delimbiyr. Se cocinan en grasa hasta que adquieren un tono marrón dorado, y se colocan enfrentados sobre una hogaza redonda y plana de pan tostado, acompañada con guarnición de verduras y untada con una salsa de puerros cocidos, ajos, perejil, vinagre y yema de huevo batida.

El plato ligero que suele acompañar a todo lo demás en este comedor es un trío de trompetas. Este plato consiste en tres galletas fritas y crujientes, cada una de ellas del tamaño de una palma humana, con forma de cuerno, rellenas de queso blanco fundido, nueces troceadas y champiñones fritos.

Más recientemente, un grupo de Magos Rojos de Zhay (bajo el mando de un **Rakhasa**) se adentraron en el bastión enanos intentando recuperar un poderoso artefacto elemental.

Un mapa y una descripción completa del Bastión enano de los Zampahierro bajo el Monte Illefarn pueden encontrarse en la aventura *Fantasmas del Castillo Lanzadragón*, inédita en Castellano.

31. HONDONADA RISUEÑA

Al sur del río Delimbiyr, justo dentro del borde noroeste del Bosque Nublado, se encuentra una antigua cantera enana llamada La Hondonada Risueña. Numerosas entradas conducen desde esta cantera a un bastión enano bajo el monte Illefarn.

El crepúsculo perpetuo reina en el área boscosa dentro de un radio de 1 milla de la hondonada, independientemente de la hora del día. Melandrach, el misterioso y autoproclamado Rey del Bosque Brumoso vigila esta sección oscura del bosque. Pocos se atreven a visitarlo, ya que los cuentos sostienen que Melandrach tiene una visión negativa de aquellos que perturban la paz de su reino.

32. TORRE DEL YELMO NEGRO

Este recinto fortificado se encuentra en lo alto de una colina baja situada a un día de viaje al norte y al este de Vado de la Daga. Es el Sital del Visor Negro de los Altos Heraldos. El Heraldito en funciones rara vez asiste porque su posición requiere muchos viajes y comunicación asistida mágicamente.

El Visor Negro está profundamente involucrado en la política actual del oeste de Faerûn, haciendo un seguimiento de las intrigas, los cambios de actitudes, los tratados y los cambios en los equilibrios de poder. También mantiene registros de todos los tratados de paz y declaraciones formales de guerra, e informa sobre su cumplimiento a los Heraldos, la Alianza de los Lores y la Liga de Mercaderes.

33. DELIMBIYRAN, LA CIUDAD BRILLANTE

La ciudad de Delimbiyran sobrevivió solo unas pocas décadas después del colapso del Reino del Hombre. En el año 714 CV, una batalla entre y los elfos y enanos defensores del lejano Myth Drannor terminó abruptamente con la violenta destrucción de la Puerta. La explosión resultante se extendió a través del portal y por la Puerta de los Cantares, que se encontraba en la fortaleza real del corazón de Delimbiyran. Estas energías mágicas incontroladas incineraron gran parte de la Ciudad Resplandeciente y devastó también la región circundante. Solo un puñado de artefactos de las otrora prósperas civilizaciones humanas de las zonas bajas del Valle del Río Delimbiyr sobrevive hoy en día.

Entre los escasos restos que sobreviven medianamente intactos en la ciudad está la antigua biblioteca de Phalorm, el Refugio de la Pluma Roja, situada en un complejo subterráneo bajo la ciudad.

34. COLINA DE GILIAN

Esta aldea está situada en el lado oriental del camino de la Costa, a medio día a caballo al sur de Vado de la Daga. La comunidad debe su nombre a un difunto explorador semielfo, Gilian Cántilar vivía en una casa que estaba situada en un otero arbolado junto al camino. Hoy en día, Colina de Gilian es un herbazal elevado coronado por una hita cubierta que se utiliza para encender almenaras con que avisar a Vado de la Daga de la aproximación de ejércitos enemigos desde el Sur.

Esta aldea ni siquiera sería mencionada de no ser por unos túneles subterráneos que ha atraído hasta la fecha a multitud de aventureros (y también han acabado con la vida de otros tantos).

Dichos subterráneos parecen ser una auténtica tumba humana antigua (tanto como Nezheril, o quizá más todavía) en que se enterró a alguien con poder mágico y político, si bien no está claro quién descansa en ella. El sepulcro fue saqueado hace tiempo (¿desde la Infraoscuridad!), y el lugar hace ahora las veces de entrada, protegida con magia, a los Reinos Inferiores.

Desde la superficie sólo se puede entrar a la tumba de la colina dando vueltas hasta dar con la situación exacta de una de sus puertas invisibles (unos umbrales que arrastran rápidamente al corazón de la colina a cualquier persona u objeto que los atraviese). Se sale de la misma forma, aunque dentro de la tumba, las salidas parecen corresponder a lugares distintos que los de entrada o llegada, además de ser difíciles de encontrar.

También destacable es una tienda llamada Tesoros de Torlezh, un granero grande y destartado que diversas manos han ampliado en direcciones aleatorias a lo largo de los años; por esta razón, su suelo y techo suelen cambiar de nivel de forma alarmante.

En esta tienda se pueden encontrar todo tipo de cosas viejas, basura sacada de ruinas y edificios abandonados, y rarezas desenterradas en lugares lejanos de los Reinos y traídas hasta aquí, que luego vende a los que visitan su tienda.

35. SEÑORÍO DE CROMM

Esta aldea es la población más cercana a la ciénaga del Lagarto y sus habitantes tienen fama de duros. Dedicados a la agricultura y a la pesca en los marjales, siempre tienen a mano un arma para defenderse de los hombres lagarto que moran en la ciénaga.

Regidos por la baronesa Wynne Cromm, (LM humana khondazhana **Veterano**) la aldea se arracima alrededor de un alcázar bajo rodeado por unos muros de piedra que forman un patio de armas de tamaño mediano.

36. CIÉNAGA DEL LAGARTO

En vez de fluir directamente al Mar de las Espadas, el Río Delimbiyr (también llamado Río Brillante) se disuelve en un laberinto de canales que atraviesan y rodean bosquecillos cubiertos de musgo, formando un vasto pantano. La Ciénaga del Lagarto es famosa por contener dos cosas: insectos chupadores de sangre y monstruos peligrosos.

La humedad en el ambiente es siempre alta y esto hace que las nieblas sean muy frecuentes, impidiendo la visión más allá de 30 metros.

Aparte de los **hombres lagarto** por los cuales la ciénaga recibe su nombre, en este área abundan las **ranas gigantes**, **lagartos gigantes**, **centípedos gigantes**, las **serpientes constrictoras** y los **fuegos fatuos**. Entre los seres inteligentes hay **batracos**, **arpías** cerca de la costa, **trols** y un puñado de **sagas verdes**. Un puñado de **hidras** también merodea por la zona aunque los depredadores alfa de este área son los dragones negros. En la ciénaga del lagarto viven varios dragones negros, incluidos Thoss Fyurnen, y ocasionalmente, su pareja, Cheleen, que normalmente reside en el pantano de Khelimber.

Recientemente se ha asentado en la ciénaga del lagarto otro dragón negro, este llamado Caustilancer, el cual había permanecido atrapado en estasis mágico durante muchos siglos en las ruinas de Delimbiryan. Todos ellos son **Dragones Negros Adultos**.

EL LADRÓN MARINO

En algún momento del siglo 15, un galeón calishita llamado el Ladrón Marino encalló en las costas de la Ciénaga del Lagarto debido a un misterioso y fuerte oleaje y acabó hundido en las pútridas aguas de la ciénaga del lagarto. Una parte del casco, junto con multitud de barriles destrozado, quedó accesible desde la ciénaga, aunque desde lejos solo parecía un montículo lleno de broza del cual sobresalían, como astas, los mástiles rotos del navío.

MANSIÓN KRANDON

randon Manor, a stone house, long abandoned leftover from the time then Vado de la Daga attempted to expand into the Lizard Marsh.

TAVARAY

Tavaray o también conocida como La Ciudad Libre de Tavaray fue un asentamiento ya desaparecido en donde luego surgió la Ciénaga del Lagarto en la desembocadura del Río Delimbyir. Fue establecida en el -50 CV por colonos iluskanos originarios de Ruazhym. Esto desató una oleada de colonizadores a lo largo de la Costa de la Espada. La ciudad fue abandonada en el 302 CV cuando los colonos se asentaron en terrenos más fáciles mas arriba en el Valle del Delimbyir

37. VADO DE LA DAGA

Vado de la Daga, una reliquia de una era anterior, se levanta al lado del río Delimbyir. Esta villa amurallada con su castillo en el centro, refleja su origen como el reducto feudal de un señor con un reino mucho mayor de lo que es en la actualidad. Sus costumbres y leyes son reliquias de esa era.

El gobierno es hereditario y el trono del ducado pasa al hijo primogénito. Cualquiera que viva dentro de las tierras reclamadas por Vado de la Daga debe pagar impuestos al duque en forma de dinero y bienes.

Toda la gente en condiciones físicas adecuadas debe servir por turno en la milicia y debe estar dispuesta a atender la llamada a las armas, a no ser que peguen una dispensa, comprando su exención del servicio de milicia. Esta dispensa, a cambio, permite al duque contratar soldados a tiempo completo y guardias, los cuales el Duque utiliza para mantener las leyes y costumbres. Esas costumbres y leyes incluyen los gremios que controlan los asuntos

del día a día a través de un concejo de los personajes importantes de la villa.

A pesar de su pequeño tamaño, Vado de la Daga es un importante centro de distribución de comercio. El río Delimbyir se vuelve ancho pero poco profundo en Vado de la Daga (de ahí el origen de su nombre) por lo que el tráfico de botes desde el este debe detenerse aquí. Este tráfico se encuentra con caravanas que viajan hacia el norte o hacia el sur por el Camino del Comercio.

A pesar de su pequeño tamaño, Vado de la Daga es un importante centro de distribución de comercio. El río Delimbyir se vuelve ancho pero poco profundo en Vado de la Daga (de ahí el origen de su nombre) por lo que el tráfico de botes desde el este debe detenerse aquí. Este tráfico se encuentra con caravanas que viajan hacia el norte o hacia el sur por el Camino del Comercio.

Así, los bienes, los negocios y los impuestos enriquecen lo que de otra forma sería un pequeño ducado rural sin importancia.

El anterior Duque, Laldwyn Vado de la Daga, resultó muerto hace unos años tras un fallido intento de incursión en las tierras bajas del Delimbyir por parte de los Magos Rojos de Zhay. El título nobiliario pasó a manos de su hermana Morwen, la actual duquesa de Vado de la Daga. Sin que los ciudadanos de Vado de la Daga lo sepan, una **súcubo** llamada Pencheska ha usurpado la identidad de Morwen y ahora gobierna en su lugar. La súcubo ha encarcelado a la verdadera duquesa en el Señorío de Cromm, un alcázar en la frontera con la Ciénaga del Lagarto.

Pencheska está usando su posición para infiltrarse en la Alianza de los Lores. Gobierna Vado de la Daga de la misma manera que lo hizo Lady Morwen, con severidad pero con justicia, y hace poco para despertar sospechas.

Recientemente, los gigantes de las colinas que se extienden al sur de las Colinas Desoladas han comenzado a invadir las tierras de cultivo y las propiedades nobles alrededor de Vado de la Daga. La súcubo, con la esperanza de parecer benévola, está preparando la ciudad para alojar a los granjeros que buscan refugio, y las murallas exteriores de la ciudad están llenas de vigías. La "duquesa" también ha aumentado los impuestos para pagar a los mercenarios de Zhentarim para que patrullen las tierras al norte de Vado de la Daga. Pencheska ha forjado una prometedora alianza con la Red Negra, y su principal contacto Zhentarim en la ciudad es un mediano regordete astuto como una comadreja llamado Nelkin Danniker (NM mediano pies ligeros **Espía**), conocido por sus asociados como el Caracol debido a su forma lenta y deliberada de hablar. El Caracol se relaja en la Taberna y Posada del Río Brillante, protegido por 1d6 **matones** (N humanos masculinos y femeninos de varias etnias) que se hacen pasar por clientes anodinos de la posada.

Otra taberna popular de la ciudad, la Vaca Feliz, regentada por Koggin y Lily Quesoduro (LB medianos fortector Plebeyos). Koggin también opera una empresa de préstamos de dinero fuera de la taberna y emplea a varios otros miembros de la familia para ayudar a administrar ambos negocios, incluidos tres hermanos y tres hermanas, una docena de sobrinas y sobrinos, y varios parientes lejanos. Uno de los clientes habituales de la Vaca Feliz es una semielfa llamada Zira, que en realidad es una **dragón de bronce adulta** llamada Zirazylym en forma polimorfada. A Zira le gusta la familia Quesoduro y no se entromete en sus asuntos. Ella evita el contacto con los personajes a menos que los eventos que involucran a la Red Negra los unan.

Un mapa y una descripción completa del Vado de la Daga pueden encontrarse en la aventura *El Azote de la Costa de la Espada*, inédita en Castellano.

38. HACIENDA FLOSHIN

El hogar de la familia Floslin ha permanecido en paz durante tanto tiempo como recuerdan los anales de la historia de los humanos. Partes de la estilizada estructura datan de hace más de mil años, cuando el imperio élfico de Illefm se extendía a lo ancho y largo del Norte.

Darfin y Shalendra Floslin, los actuales señores de la Hacienda Floslin, pueden aun recordar cuando se fundó Vado de la Daga, y a su padre, Elorfindar, dándose la espada mágica llamada *Llama de la Ley* al primer Duque de Vado de la Daga.

La espada ha servido como parte de los símbolos de poder de los gobernantes de Vado de la Daga durante cada generación a partir de entonces. Por tanto, los elfos Floslin han sido una parte silenciosa y discreta de la vida en la región, tan esperada como la salida del sol y tan segura como las lluvias de primavera.

Pocos en Vado de la Daga se han parado a pensar por qué los elfos dorados permanecieron en el área. Siempre han estado allí. El longevo y sabio Elorfindar ha estado siempre disponible para dar consejo a los duques desde el primer momento en el que alguien asumió el Mando de Duque de Vado de la Daga.

Uno o más de su hijos elfos o semielfos han comprado y mantenido casas en la villa durante siglos, empleado familias de sirvientes humanos durante generaciones.

Los elfos Floslin tenían razones para quedarse. Hace mucho tiempo, la Casa Dlardrageth, elfos que se ayuntaron con demonios para ganar poder, llevaron a su familia a realizar terribles actos de maldad. Para pagar por esas acciones, un miembro inocente de la Casa Floslin juró proteger la Casa de los Largos Silencios.

Esta estructura en las profundidades del Bosque de Ardeep era el destino de multitud de Portales y servía como medio para que los elfos huyeran a Siempreunidos.

También otorgaba acceso a un nexo extraplanar de portales creado por la Alta Magia Élfica en tiempos inmemoriales.

Elorfindar, un mago de gran poder, levantó protecciones mágicas sobre la Casa de los Largos Silencios que le alertarían si alguien entraba en ella y que prohibían el paso a las tierras cercanas de cualquier elfo contaminado por demonios.

Entonces, hace aproximadamente un siglo, los elfos de la Casa Dlardrageth entraron en el Nexo por otro punto y para impedir que lo pudieran controlar, el Nexo fue destruido. Elorfindar se pasó los últimos años de su vida intentando infundir vida de nuevo a los portales en la Casa de los Largos Silencios.

Cuando Elorfindar murió, el deber de vigilar la Casa de los Largos Silencios y el gobierno de la Hacienda Floslin pasó a manos de su hijo mayor, Darfin. Durante el intento fallido de incursión en el Valle del Delimbiyr por parte de los Magos Rojos, los Floslin fueron clave para desbaratar el intento de conquista. En los sótanos de la hacienda hay un círculo de Teleportación que conduce directamente a la Casa de los Largos Silencios (Ver Más adelante).

Un mapa y una descripción completa de la Hacienda Floslin pueden encontrarse en la aventura *El Azote de la Costa de la Espada*, inédita en Castellano.

39. EL CASTILLO ARPAESCUDO

El pequeño reino de Arpaescudo fue uno de los estados sucesores de Delimbiyr, el Reino del Hombre, ubicado a lo largo de los límites surorientales del bosque de Arhondo. En el *año del buitre en círculo* (942 CV), después de feroces incursiones drow a lo largo y ancho de la Costa de la Espada diezmada la población del reino, los supervivientes huyeron al Señorío de Nimoar, la actual Aguas Profundas, por invitación del señor de la guerra Gharl. Los descendientes de la casa real de Arpaescudo son ahora los miembros de la Casa Majarra (Ver localización 44 en el Distrito Norte), y los orígenes reales de la familia han sido olvidados en gran medida.

La porción occidental de los antiguos territorios de los Arpaescudo se encuentra dentro del territorio de los Floslin, habiendo vuelto a manos de los elfos.

Justo en los límites sudorientales del Bosque de Arhondo se levanta el Castillo Arpaescudo. Sobre la entrada del castillo ahora en ruinas se halla grabado el emblema heráldico del escudo con el Arpa que aún usan los Majarra de Aguas Profundas.

Un puñado de monstruos han residido en las mazmorras de vez en cuando, y recientemente los informes hablan de una tribu de **orc**s y una infestación de **gricks** que ahora hacen de este lugar un sitio bastante peligroso.

Un mapa y una descripción completa del Castillo Arpaescudo pueden encontrarse en la aventura *El Azote de la Costa de la Espada*, inédita en Castellano.

40. EL CLARO VERDE

Este anillo de olmos se encuentra en el extremo sureste del bosque de Arhondo. Los matorrales de helechos cubren sus accesos, y ningún sendero, por muy bien despejado que esté, sobrevive más de una noche en sus inmediaciones.

Una primavera perpetua ha reinado dentro de este círculo de árboles durante siglos, y todo el claro está bajo un efecto de *santificación* permanente.

Estas características se han atribuido a una amplia gama de deidades a lo largo de los años, pero en realidad son los efectos de un mythal menor.

El mythal también mejora los efectos curativos menores lanzados dentro de sus límites. En la práctica es como si aplicaras el rasgo de Hechicero de Conjuro potenciado a todos los conjuros de curación lanzados dentro de la arboleda, pero sin necesidad de gastar puntos de Hechicería.

41. FINCA DE CAZA DE NANDAR

En el extremo suroeste del bosque de Arhondo se encuentran los cimientos de un pabellón de caza construido por la Casa Nandar (ver Localización en el Distrito Norte) de Aguas Profundas en el *Año del Ciervo Negro* (1226 DR). A pesar de que la finca fue repetidamente atacada por los elfos lunares, los vástagos de la Casa Nandar regresaron a ella una y otra vez. Con el tiempo, sin embargo, la paciencia de los elfos ganó y la finca de caza fue abandonada. Todo lo que queda de ella hoy en día son el pozo de la bodega, algunas piedras y un manantial natural que desemboca en el bosque antes de drenar en un sumidero.

Finalmente, cualquier madera no mágica, sin importar su antigüedad, traída al Claro Verde comienza a brotar y crecer, incluso si ha sido cortada, teñida, pulida, convertida en muebles o dañada por el fuego.

42. PIEDRA NOCTURNA

La belleza del Bosque de Arhõndo y la mística de sus ruinas élficas han atraído durante mucho tiempo a los nobles de Aguas Profundas.

Los nobles de la Casa Nandar tuvieron un pabellón de caza en el bosque hace dos siglos, pero los elfos les obligaron a abandonarlo.

Hace diez años, los miembros de la Casa Nandar, Lord Drezlin Nandar (hermano de Lord Elegal Nandar, actual patriarca de la familia Nandar) y su mujer Lady Velrosa Nandar, decidieron que era hora de regresar y construyeron un nuevo asentamiento al sur del bosque de Arhõndo al que llamaron Piedra Nocturna debido a un enorme monolito de obsidiana que se levantaba en mitad de la plaza del pueblo.

Tras asentarse en la nueva aldea, comenzaron a hacer incursiones en el bosque con amigos para cazar y explorar. Sin que los Nandar lo supieran, elfos del bosque oriundos de Siempreunidos se asentaron en el bosque cerca de la nueva aldea, decididos a proteger los restos de los antiguos imperios elfos del saqueo y la profanación. Al igual que en el pasado, los intereses de los elfos y los Nandars estaban en conflicto. Hace dos años, el conflicto llegó a un punto crítico y los elfos atacaron Piedra Nocturna.

Drezlin fue uno de los muchos asesinados, disparado y asesinado por flechas de elfos mientras estaba de pie en el techo de su fortaleza. Su viuda, Lady Velrosa Nandar, hizo las paces con los elfos y prometió no hacer más incursiones en el Bosque de Ardeep, una promesa que mantuvo por el resto de su vida. Velrosa fue herida de muerte cuando los gigantes de las nubes bombardearon Piedra Nocturna, dejando a la aldea sin un señor o una dama que la gobernara.

43. FINCA DE CAZA DE PHYLUND

Esta mansión de caza pertenece a la Familia noble de los Philunde (ver Localización 56 en el Distrito Norte) aunque solo un noble describiría la Finca de Philunde como una Finca de Caza. Durante generaciones, los miembros de la familia noble Philunde de Aguas Profundas vinieron al bosque de Arhõndo para cazar y atrapar bestias de los bosques, usando una pequeña cabaña de caza como base. Invitaban a amigos nobles o a aquellos con los que querían forjar alianza, cuidándolos durante una decena o más a todo lujo.

Según la fortuna de la familia se fue incrementando y la popularidad de sus cacerías se fue incrementando la cabaña fue viéndose sustituida por estructuras más elaboradas. Al final se convirtió en la residencia primaria de los patriarcas de la familia Philunde, los cuales la usaron como centro de su negocio de captura de bestias de guía de cacerías.

De esta forma, la finca fue equipada con establos, jardines, salas de huéspedes, bodega e incluso bodegas subterráneas bien pertrechadas para acoger a las criaturas más peligrosas que los Philunde capturaban.

La fortuna de la familia cayó eventualmente en desgracia tras una serie de “accidentes de caza mortales” en la finca, culminando el asunto con la sangrienta revelación de que Lord Urto Phylund II se encontraba afligido por licantrópía.

Para dejar este periodo tras de sí, los Phylund abandonaron la finca de caza para vivir en Aguas Profundas.

Dejaron sirvientes para que protegieron la logia de actos de vandalismo, queriendo de todo corazón volver a la mansión familiar cuando su fortuna mejorara. Pero no lo hicieron. Cuando los pagos de los salarios empezaron a retrasarse y finalmente cesaron, los sirvientes se marcharon dejando que la naturaleza se hiciera cargo.

Un mapa y una descripción completa de Finca de Caza de Phylund pueden encontrarse en la aventura *El Azote de la Costa de la Espada*, inédita en Castellano.

44. CLARO DE LA DANZA

El musgo suave, las hierbas cortas y los helechos cubren esta hondonada despojada de árboles en cuyo centro se alza un pequeño promontorio de tierra. En su cima se encuentra la Roca de la Dama, un saliente de roca tocado por Eilistrae y sagrado para ella. Los poderes de la Roca de la Dama protegen el valle y pueden atacar a los intrusos si lo ordenan por la diosa o sus sacerdotisas.

Se desconoce el origen de la Roca de la Dama, pero se cree que se remonta a los primeros asentamientos en Arhõndo.

45. TUMBA DE RELURAUN

En un claro en el corazón del Bosque Ardeep se encuentra la bóveda de un guerrero elfo caído llamado Reluraun (luchador fantasma elfo lunar CE masculino 12), cuyo espíritu se convirtió en una criatura loca y no muerta por magia maligna durante su batalla final. Reluraun aparece como dos ojos incorpóreos y un par de brazos y manos esqueléticos que empuñan el Hoarcut de Reluraun, una espada larga de ráfaga helada +3. La tumba de Reluraun está custodiada por no menos de tres baelnorns (LG moon elf baelnorn wizard 13), y su ataúd flota solo en una bóveda subterránea abovedada. Una efigie extremadamente realista de la

46. CRIPTAS DE LA LUNA PROFUNDA

El musgo suave, las hierbas cortas y los helechos cubren este cuenco liso y el anillo elevado de tierra que lo rodea. En el centro del cuenco se encuentra la Roca de la Dama, un saliente de roca tocado por Eilistrae y sagrado para ella. Los poderes de la Mariquita protegen el valle y pueden atacar a los intrusos según lo ordene la diosa o sus sacerdotisas.

Se desconoce el origen de la Ladystone, pero se cree que se remonta a los primeros asentamientos en Ardeep.

Varias **Sacerdotisas** de los adoradores drow de Eilistrae realizan servicios religiosos en este lugar y se dice que la mismísima Eilistrae se ha manifestado alguna vez en el Claro de la Danza.



47. REMANSOS DE LA MUERTE

Esta depresión poco profunda se encuentra a unas 25 millas al este de Aguas Profundas a lo largo del río Dessarin, rodeado de altos acantilados. Es una zona rara vez vista, excepto por los que viajan a lo largo del río, que deben a veces caminar a lo largo de su borde para ayudar a sus embarcaciones a navegar por las poco profundas aguas del río. Kezef el Sabueso del Caos, uno de los Tres Grandes Males Primigenios, descansó aquí mientras cazaba a Maskhara en la ciudad de Aguas profundas, y ahora criaturas repugnantes se levantan del fango que dejó durante su descanso.

Varios paraelementales (tratalos como **elementales de tierra**) y otras criaturas planarias (como **mefits de fango**) se han instalado en las pozas y los acantilados circundantes, dando lugar a nuevas historias de fantasmas y un área a lo largo del río embrujada por aquellos que han muerto en sus orillas.

Los barcos fluviales y los buques mercantes han sido atacados por los paraelementales, y los comerciantes Agündinos siempre tienen cuidado cuando recorren con sus barcos de cabotaje esta área del río.

48. CASA DE LOS LARGOS SILENCIOS

Una fachada de piedra blanca pálida separa las salas resonantes de esta antigua mansión en ruinas de los cedros y hojazuces circundantes.

La Casa de los Silencios Largos engloba un nexo de portales bidireccionales, incluyendo enlaces a una torre de vigilancia abandonada en los confines orientales del Bosque del Ladrido de Trol, unos subterráneos bajo el Templo de Labelas Enorezh en la ciudad en ruinas de Mhiilamniir (Situada en el Bosque Alto, y una gruta subterránea bajo el Bosque de las Serpientes. Además, un portal unidireccional hacia Siempreunidos existe dentro de la mansión.

Durante casi un milenio Lord Elorfindar Floshin, cuyo señorío abarcaba las tierras entre Vado de la Daga y el Bosque de Arhondo, creó una red de conjuros de custodia y *alarma* sobre la mansión y los bosques circundantes que le alertaban ante cualquier intrusión. Tras su reciente muerte, sus hijos Darfin y Shalendra Floshin mantienen la vigilancia sobre la mansión y los secretos de los portales que en ella se encuentran.

40. LAS LÁGRIMAS DE ALOEVAN

En una cañada selvática en las profundidades del bosque de Ardeep se encuentra una piscina mística de agua custodiada por un dragón de otro mundo. Dentro de las aguas cristalinas de este estanque hay un portal que conduce a una nube de magia conocida como las Lágrimas de Aloe van, que se encuentra en un plano de bolsillo.

Una vez una Elegida de Sehanine y Mystra, la reina Aloe van de los elfos lunares de Arhondo cayó en la locura, consumida por el fuego plateado que se ardía en su interior. Tras su muerte, su espíritu quedó atrapado en un nimbo de fuego plateado que le impedía pasar a Arvador. Al darse cuenta de su situación, siete clérigos de Sehanine crearon un vínculo entre el mundo natural y el limbo espiritual en que Aloe van estaba atrapada.

A lo largo de los siglos transcurridos. Los sacerdotes de Sehanine se han esforzado por aliviar el tormento de la reina loca recreando la perdida Corte de Fuego de Plata dentro de su dimensión de bolsillo.

Pero aún así, la risa de Aloe van (CB fantasma femenino [aumentada elfo lunar] Elegido de Sehanine/Elegido de Mystra mago 19) está teñida de locura, y se aferra a los vestigios de su cordura gracias solo a sus asistentes siempre presentes.

El paso entre los dos reinos está restringido a los eclipses solares.

Cada vez que uno de los siete asistentes de Aloe van está listo para pasar a Arvador, otro clérigo del Misterio Iluminado por la Luna, viaja a las Lágrimas de Aloe van a través del estanque místico para servir en su lugar.

Aunque muchos otros han buscado entrar en la corte de Aloe van, Ninguno ha regresado para contarle, por lo que nadie sabe si alguien nunca ha logrado entrar.

50. LA CASA DE PIEDRA

La Casa de Piedra es una gigantesca fortaleza que es el resto más grande e impresionante del Reino Caído. Gracias a siglos de baladas de bardos, rimas e historias contadas a lo largo y ancho del Norte de la Costa de la Espada, las gentes desde Puerta de Baldur hasta el Valle del Viento Helado han escuchado hablar de esta enorme fortaleza.

La mayor parte de las gentes creen que es una trampa para aventureros pero la historia de este lugar es mucho más antigua. El nombre original de la fortaleza, o más bien de la modesta fortaleza original que se alzó aquí en sus inicios era el de Alcázar Tornapetra. Esta fortaleza fue construida para proteger el Pozo de Tornapetra, un manantial de agua dulce que todavía hoy yace en el corazón de la abandonada fortaleza. Las aguas del Manantial de Tornapetra surgen de un lago subterráneo de aguas Profundas conocido para los habitantes de la Infraoscuridad local como Asmaeringlol (gran cuerpo de agua en la lengua de los goblins). Este lago está calentado por la actividad volcánica y sus aguas son ricas en vida.

Durante muchos años, los elfos del Bosque de Arhondo montaron guardia en los alrededores de la Casa de Piedra, armados con flechas impregnadas con pocimas somníferas y vigilando desde las alturas montados sobre monturalas aladas. No dejaban que ninguna criatura se acercara a ella y cuando alguna lo hacía la detenían por todos los medios necesarios. Los centinelas tenían incluso medios para avisar a poderosos magos elfos los cuales se podían encargar hasta de los oponentes más reticentes a marcharse.

Tras la Retirada de los elfos, la población del Bosque de Arhondo se redujo enormemente de la noche a la mañana, y sus patrullas dejaron de vigilar el lugar. Durante el último siglo, los aventureros se lanzaron como locos a explorar la Casa de Piedra y muchos de ellos desaparecieron allí.

Sus historias del lugar varían grandemente, pero casi todos ellos coinciden en la gran cantidad de No Muertos que moran en el lugar. Necrofagos y sombras acechan en las habitaciones y en los patios más cercanos al exterior pero rara vez se adentran en las salas más interiores a no ser que estén persiguiendo a sus presas. Esas presas son casi indefectiblemente aventureros.

Los aventureros que se abran paso a través de estos no muros y entren en los recintos interiores verán que estos están vacíos y llenos de polvo, y que la miriada de habitaciones interconectadas que allí se levantan albergan tantas trampas que cada paso puede desatar potencialmente un peligro.

La casa en sí tiene varios niveles, los cuales solo son accesibles a través de chimeneas equiadas con elevadores.

Este es el secreto de la casa. Solo los pasadizos que corren a lo largo de los muros exteriores (los cuales son de una altura adecuada para un enano o seres de menor altura, haciendo que cualquier criatura de tamaño mediano más alta que un enano sufra desventaja en todas las tiradas de ataque realizadas en dichos pasadizos), los niveles inferiores cerca del manantial y las chimeneas que enlazan todos los niveles están libres de trampas. Todo el resto de la fortaleza es una gigantesca trampa mataorcos, usada para acabar con las vastas hordas de orcos que solían bajar a lo largo del Valle del Dessarin.

Otra cosa que pocos saben es que todavía hoy en día siguen activas poderosas custodias mágicas que impiden teletransportarse de forma segura hacia y desde la Casa de Piedra.

Los planos del lugar nunca han sido fiables. Parece como si las habitaciones, todas ellas de tamaños, dimensiones y estilos diferentes, cambiaran con el tiempo con un esquema imposible de discernir. En realidad, muros montados sobre gigantescos rodillos pueden cerrar pasillos y estancias según se activan placas de presión en ciertos lugares.

51. ALCÁZAR TALMÁS

La sede real de la caída Talmás, nunca reclamada por los descendientes de la Casa Talmás (ver Localización 17 en el Distrito Norte), ahora se encuentra en ruinas. Hoy en día solo es el hogar de los fantasmas de los torturados hasta la muerte por los drow. De vez en cuando, hordas de arañas gigantes brotan de las ruinas para atormentar la región circundante. Algunos eruditos sugieren que un *portal* de un templo drow en la Infraoscuridad puede estar descargando arañas que han sido convocadas durante ceremonias religiosas en las ruinas.

En el *año del arpa sin cuerdas* (1371 CV), Lady Hyara Talmás murió en circunstancias misteriosas, poco después de haber avergonzado a Lady Hlanta Melshimber al revelar algunas de sus indiscreciones juveniles. Para horror de todos, señora Hyara surgió como un **fantasma** y continuó desempeñando el papel de matriarca de la familia. Transcurrido ya más de un siglo, los miembros actuales de la familia Talmás no se atreven a hacer valer su autoridad porque el fantasma de Lady Hyara, sigue en la casa.

Varios intentos de exorcizarla, financiados en secreto por sus descendientes ha ido fracasando a lo largo de los años. Cada vez, Lady Hyara ha regresado, culpando a sus odiados enemigos, los Melshimber, por la traición.

Sin que todos lo sepan, incluido el fantasma, la única manera de poner a la Señora Hyara descansar definitivamente es recuperar la corona de Talmás, de la cual se cree que está escondida entre las ruinas del Alcázar Talmás durante una incursión drow, y colocarla encima de sus restos.

52. TORRE DE LA LUNA DE ELEMBAR

Poco quedó de los asentamientos del norte de Elembarr después de la invasión de una horda de orcos destruyó el reino. Una excepción notable, sin embargo, es la Torre de la Luna de Elembarr, una aguja etérea visible solo en las noches de luna llena.

Se cree que fue el domicilio del mago real de Elembarr, esta misteriosa invención ha dado lugar a muchas historias fantásticas. Se puede acceder a la Torre Lunar de Elembarr a través de la Frontera Etérea, pero la ruina cargada de magia está bien custodiada por los **fantasmas** de sus defensores, las antiguas construcciones que aún la vigilan y un **merodeador etéreo** que usa el lugar como guarida.

53. LA ESCALERA DERRUMBADA

La Escalera Desmoronada es todo lo que queda de Taeros, una gran mansión que una vez se irguió orgullosa en medio de jardines de fantasía adornados con fuentes y piscinas. La casa se extendía a lo largo de una cresta curva en el corazón de la baronía de Loravatha, gobernada por humanos.

Originalmente Construido por un señor mercader, Taeros se convirtió en una escuela de estudio arcano para jóvenes muchachas que buscaban dominar la hechicería bajo la dirección de su viuda, la hechicera Ybrithe. Veinte años después de la fundación de la escuela, la mansión fue destruida por magos del sur que buscaban saquear todo lo que pudieran. Pero antes de que pudieran apoderarse de los tesoros de Ybrithe, una trampa mágica latente hizo estallar la cresta, Taeros y todos los atacantes supervivientes.

La Escalera Desmoronada ahora se levanta de las tierras rotas cubiertas de maleza y matorrales. La desgastada escalera, hecha de mármol blanco vetado de verde, se eleva unos seis escalones en el aire desde un agujero oscuro en su base.

Más allá de esta abertura hay un largo pasillo con algunas habitaciones adjuntas que alguna vez sirvieron como extensas bodegas. Las cámaras delanteras son el hogar del fantasma enloquecido de uno de los magos atacantes y una especie de criatura que deja rastros de limo brillantes en las paredes, el suelo y el techo. Además, el **fantasma** de una hechicera semielfa a veces parece señalar túneles colapsados y puertas secretas olvidadas que conducen a un gran laberinto de catacumbas, que se dice que albergan algún tipo de espectador.

Dolblunde (28)

In the Year of the Leaping Centaur (232 DR), several gnome and deep gnome clans led by Olbrent Handstone built the subterranean city of Dolblunde near Maiden's Tomb Tor (30). Dolblunde became a duchy in the Realm of Three Crowns in the Year of Trials Arcane (523 DR), when Phalorm was founded. The city was sacked by the Horde of the Wastes in the Year of the Shattered Scepter (614 DR) and abandoned thereafter.

Today the ruined city serves as the lair of Daurgothoth (male black great wyrm dracolich wizard 20/archmage 5), First-Reader of the Cult of the Dragon. The Creeping Doom, as he is known to many, is one of the most powerful arcane spellcasters in Faerûn, second only

to Larloch and the Chosen of Mystra. Tunnels link the lost city with the so-called Bandit Tunnels beneath Maiden's Tomb Tor, certain passages in the vast dungeon complex of Undermountain, and a flooded tunnel leading from the muddy bottom of the River Dessarin. To discourage intruders, the undead wyrm has placed many

traps and undead servitors in the smaller, gnome-created passages surrounding the great caverns of his lair.

At the heart of Daurgothoth's chain of caverns is a side passage large enough for a dragon to fly down. This tunnel is guarded by a wall of Large skeletons (the remains of a tribe of hill giants, still armed with their greatclubs) with orders to attack all beings other than Daurgothoth himself. Above them hangs a death tyrant with similar instructions.

Some distance beyond these guardians, the tunnel ends in a closed stone door that is actually a stone golem with orders to attack anyone other than the dracolich who tries to open it. On the other side of this door lies Daurgothoth's spellcasting chamber—a vast, ravaged cavern almost half a mile in length. Its scorched and scarred walls and the broken stone heaped on its floor give mute evidence of the magical experiments he conducts here.

A smaller tunnel leads off one side of this cave and doubles back on itself several times before opening into the gem-filled cave where Daurgothoth sleeps and broods upon a huge pile of bones. In addition to serving as a bed, this grisly pile affords him raw material for some bone-related attacks he is currently researching.

Though rumor holds that a secret, walled-away chamber built to hold Daurgothoth's host lies adjacent to this cavern, only two lesser caves appear to branch away from the main one. The first of these is a treasure vault crammed with all manner of magic, statuettes, coins, and the like. The second is a storage room in which the dracolich keeps his spellbooks, the magic items he knows enough about to feel safe in using, a smooth-walled prison pit into which he drops living creatures that he wants to keep for later, and a vast collection of odd substances that might serve as material components—including the pickled corpses of such large monsters as dragon turtles, purple worms, and remorhazes, as well as several kinds of dragons.