

BIENVENIDO A WATERDEEP

El famoso explorador Volothamp Geddarm os necesita para una misión muy sencilla. Así da comienzo a un alocado viaje por los distritos de Waterdeep, en el que destaparéis un maléfico plan que involucra a las figuras más influyentes de la ciudad.

Una magnífica aventura urbana os espera. Poned a prueba vuestro coraje y habilidad para hacer frente a villanos como nunca antes habíais conocido. ¡Que dé comienzo la búsqueda de los dragones!

Una aventura de **DUNGEONS & DRAGONS**
para personajes de niveles 1-5.

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



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



DUNGEONS & DRAGONS

WATERDEEP • EL GOLPE DE LOS DRAGONES



WATERDEEP EL GOLPE DE LOS DRAGONES

DUNGEONS & DRAGONS

Un fabuloso tesoro oculto te espera en esta aventura para
el juego de rol más importante del mundo



WATERDEEP

MAPA DEL DM

WATERDEEP



W A T E R D E E P
EL GOLPE DE LOS DRAGONES



CRÉDITOS

Diseñador principal: Christopher Perkins.

Diseñadores: James J. Haeck, James Introcaso, Adam Lee y Matt Sernett.

Desarrollo de reglas: Jeremy Crawford, Ben Petrisor y Kate Welch.

Asesores narrativos: Matthew Mercer y Charles Sanders.

Editor jefe: Jeremy Crawford.

Editor principal: Christopher Perkins.

Edición: Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray y Kim Mohan.

Dirección de arte: Kate Irwin.

Dirección de arte auxiliar: Shauna Narciso y Richard Whitters.

Diseño gráfico: Emi Tanji.

Ilustración de la portada: Tyler Jacobson.

Ilustraciones interiores: Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Clint Cearley, Sidharth Chaturvedi, Daarken, Eric Deschamps, Olga Drebas, Leesha Hannigan, Ralph Horsley, Tyler Jacobson, Sam Keizer, Julian Kok, Alayna Lemmer, Christopher Moeller, Scott Murphy, Jim Pavelec, Claudio Pozas, Vincent Proce, Ned Rogers, Craig J. Spearing, Jason Thompson, Cory Trego-Erdner, Richard Whitters, Mark Winters, Shawn Wood, Bayard Wu y Kieran Yanner.

Cartografía interior: Dyson Logos.

Mapa mural: Jason Engle.

Productores: Daniel Tovar, Matt Warren y ¡Stan!

Ingeniera del producto: Cynda Callaway.

Técnicos de imagen: Carmen Cheung y Kevin Yee.

Administración artística: David Gershman.

Técnico de preimpresión: Jefferson Dunlap.

Otros miembros del equipo de D&D: Bart Carroll, Pelham Greene, Ari Levitch, Chris Lindsay, Jeremy Martin, Shelly Mazzanoble, Mike Mearls, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito y Trish Yochum.

Nuestra gratitud a Elliott Zastrow por su extensa investigación.

Un agradecimiento especial a los cientos de probadores, cuyos comentarios hicieron esta aventura cada vez más divertida.



EN LA PORTADA

En Waterdeep, donde la moneda de oro recibe el nombre de *dragón*, alguien ha escondido medio millón de dragones. Tyler Jacobson ilustra a los villanos que van a la caza del tesoro. ¡Que los dioses protejan a aquellos aventureros que se interpongan en su camino!

Descargo de responsabilidad: se exime de responsabilidad a los lectores de Waterdeep por los azotes, el destierro, el encarcelamiento o la ejecución de aquellos aventureros que violen el Código Legal; tampoco serán responsables de los actos cometidos por contempladores criminales, nobles sin escrúpulos, espadachines drows y clones malvados. Asimismo, no te alarmes al ver las colosales estatuas que hay repartidas por la ciudad. Son bastante seguras y no han entrado en estado berserker desde hace años.

EAN: 8435407624900

Edición española, 2019

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

Impreso en Lituania. Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
©2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

PREFACIO

Una simple pregunta empezó a martillearme la cabeza hace dos años, mientras me despedía de Barovia, salía a rastras de las profundidades de Vorágine y planificaba una expedición de un año a Chult. ¿Y luego, adónde vamos? Tras barajar varias opciones, decidimos que volver a la civilización sería un soplo de aire fresco.

Waterdeep: El Golpe de los Dragones es una búsqueda del tesoro con trasfondo urbano. Ya habíamos visitado antes Waterdeep, pero no como lo haremos ahora. Los héroes respetarán las normas de la urbe, si son listos. Quienes coqueteen con su lado malvado lo pasarán mal, pues en la Ciudad de los Esplendores habitan algunas de las figuras más poderosas de los Reinos Olvidados.

Charlie Sanders, un jugador de D&D de toda la vida, aportó al proyecto su experiencia como guionista de televisión, ayudando a dar fuste a los fundamentos de la trama meses antes de que se programara el comienzo del trabajo en la aventura. Matthew Mercer, a quien quizás conozcas de *Critical Role*, el programa que retransmite sus partidas en directo por Internet, contribuyó con su desbordante imaginación y ayudó a desarrollar los villanos y sus motivaciones. Una aventura de D&D es tan buena como sus villanos, y en *Waterdeep: El Golpe de los Dragones* hay varios malvados entre los que escoger. Antes de levantar el telón y llevarte al corazón de Waterdeep, deseo dar las gracias a Ed Greenwood por hacer de la Ciudad de los Esplendores lo que es: esa clase de lugar mágico que desearías de corazón que existiera de verdad.

Chris Perkins
Diciembre de 2017

LOCALIZACIÓN: EDGE ENTERTAINMENT

Coordinador de traducción: Rodrigo García Carmona.

Traducción: Juan P. Betanzos Soto.

Corrección: Sergio Isabel Ludeña, Rodrigo García Carmona, Luis E. Sánchez.

Responsable editorial (en forma ectoplasmática): Darío Aguilar Pereira.

EDGE

EQUIPO DE PRODUCCIÓN DE GALE FORCE NINE:

Director del proyecto: Matthew Vaughan.

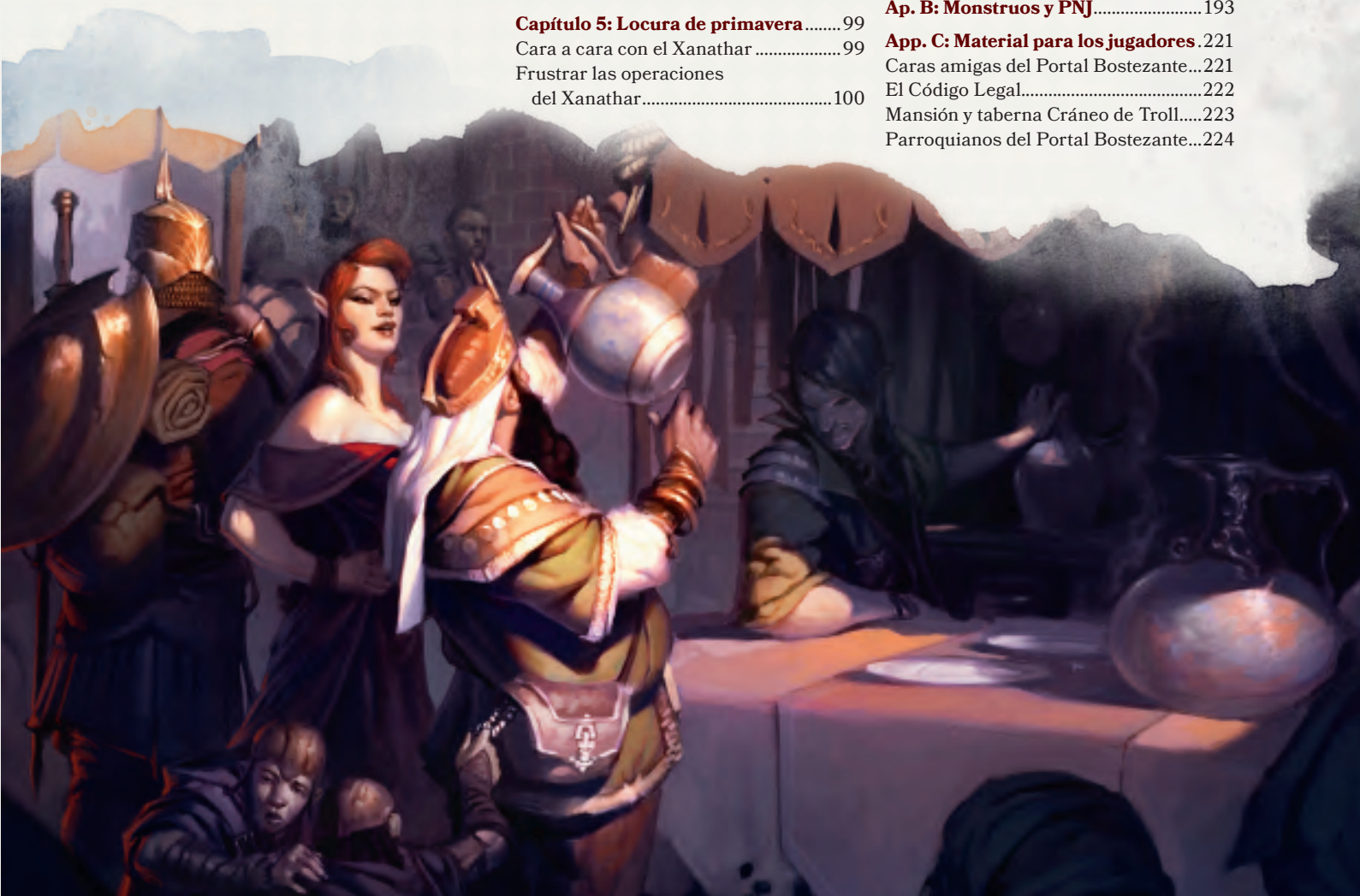
Equipo del proyecto: Chris Forgham, Emily Harwood.

Productor: John-Paul Brisigotti.



ÍNDICE

Guía de pronunciación	4	Capítulo 3: Bola de fuego	43	Guarida del Xanathar.....	100
Introducción	5	¿Qué está pasando aquí?.....	43	Acontecimientos especiales.....	114
Resumen de la historia.....	5	La escena del crimen.....	44	Capítulo 6: Un infierno de verano	115
Elige a tu villano.....	6	Después de la explosión.....	44	La secta de Asmodeo.....	115
Estaciones.....	7	El secreto de Nim.....	46	Cara a cara con los Cassalanter.....	117
Dirigir la aventura.....	7	Lo que Renaer sabe.....	49	Villa Cassalanter.....	117
Estructura de la aventura.....	10	Villa Gralhund.....	50	Templo de Asmodeo.....	125
La vida en Waterdeep.....	10	Conclusión.....	55	Acontecimientos especiales.....	130
Diagrama de la aventura.....	11	Cabos sueltos.....	56	Capítulo 7: El infortunado otoño del Maestro	131
Guaridas de los villanos.....	11	Subida de nivel.....	56	Cara a cara con Jarlaxle.....	131
Trasfondo de la aventura.....	11	Capítulo 4: Temporada de dragones	57	La Feria de las Doncellas Marinas.....	132
Creación de personajes.....	12	Preparar el escenario.....	57	El Marpenoth Escarlata.....	141
Avance de personajes.....	14	Encuentros encadenados.....	58	Acontecimientos especiales.....	145
Facciones de Waterdeep.....	14	Encuentros encadenados según la estación.....	59	Capítulo 8: Hechicería invernal	147
El Portal Bostezante.....	20	Encuentro 1: Callejón.....	61	Cara a cara con Manshoon.....	147
Capítulo 1: Un amigo en apuros	21	Encuentro 2: Costabrumosa.....	65	Torres Kolat.....	148
Punto de partida.....	21	Encuentro 3: Persecución callejera.....	68	Santuario extradimensional.....	157
Escondite de los Zhentarim.....	24	Encuentro 4: Mausoleo.....	69	Acontecimientos especiales.....	161
Aparecen los Vigilantes.....	27	Encuentro 5: Persecución por los tejados.....	72	Capítulo 9: Breve compendio de Volo para Waterdeep	163
Seguir el rastro de Floon.....	27	Encuentro 6: Teatro.....	73	Entrar en Waterdeep.....	164
Escondite del Gremio del Xanathar.....	28	Encuentro 7: Antigua torre.....	76	Una larga historia (abreviada).....	164
Completar la misión de Volo.....	30	Encuentro 8: Juzgado.....	80	Sobrevivir en la ciudad.....	167
Subida de nivel.....	30	Encuentro 9: Complejo de sótanos.....	83	Distritos de Waterdeep.....	174
Capítulo 2: El callejón Cráneo de Troll	31	Encuentro 10: Molino de viento reconvertido.....	87	Maravillas de la ciudad.....	180
Unirse a las facciones.....	34	Llaves de la bóveda.....	90	Unas palabras de despedida.....	188
Conque queréis abrir un negocio, ¿eh?.....	41	Bóveda de los Dragones.....	94	Ap. A: Objetos mágicos	189
Subida de nivel.....	42	Desenlace de la aventura.....	98	Ap. B: Monstruos y PNJ	193
		Capítulo 5: Locura de primavera	99	App. C: Material para los jugadores	221
		Cara a cara con el Xanathar.....	99	Caras amigas del Portal Bostezante.....	221
		Frustrar las operaciones del Xanathar.....	100	El Código Legal.....	222
				Mansión y taberna Cráneo de Troll.....	223
				Parroquianos del Portal Bostezante.....	224



GUÍA DE PRONUNCIACIÓN

Esta guía muestra cómo pronunciar muchos de los nombres no ingleses que aparecen en esta aventura.

Nombre	Pronunciación
Agorn Fuoco	[áigorn fuóko]
Aghairon	[aguéiron]
Ahmaergo	[améirgo]
Alcedor Kolat	[álsidor kólat]
Alturiak (mes)	[altúriak]
Amath Sercent	[amáaz sérsent]
Ammalia Cassalanter	[amália kasalánte]
Arn Xalrondar	[árn dsalróndar]
Aurinax	[áurinaks]
Avareen Windrivver	[abarín]
Bregan D'aerthe	[bréigan dáirz]
Corylus Thann	[kórilus zán]
Davil Starsong	[dábíl]
Duhlark Kolat	[dúlark kólat]
Eleasis (mes)	[elísis]
Eleint (mes)	[eláint]
Esvele Rosznar	[ésbele rójnar]
Fala Lefaliir	[fála léfalir]
Fel'rekt Lafeen	[félrekt lafín]
Fenerus Stormcastle	[fénerus]
Flamerule (mes)	[fléimrul]
Floon Blagmaar	[flún blágmár]
Hlam	[hulám]
Holvan Ebberek	[hóulban éberek]
Hrabbaz	[hrabáz]
Hyustus Stagat	[hiústus stáguít]
Iokaste Daliano	[iokáste daliáno]
Istrid Horn	[ístrid]
Jalester Silvermane	[yálester]
Jarlaxle Baenre	[yarláksol béinrei]
Jelenn Urnbrusk	[yélen úrnbrusk]
Jeryth Phaulkon	[yériz fólkon]
Jezryne Hornraven	[yézin]
Kaevja Cynavern	[kéibya sínabern]
Kalain	[kaléin]
Karabal L'enz	[kórabal lénds]
Khafeyta Murzan	[kafáita murdsón]
Korgstrod Uxgulum	[kórgstrod úksgulm]
Krebbyg Masq'il'yr	[krébig máskilir]
Kythorn (mes)	[kízorn]
Laeral Silverhand	[léiral]
Laiba Rosse	[léiba rósi]
Llorath Pharn	[lóraz fárn]
Losser Mirklav	[lóser mérklab]
Manshoon	[manshún]
Margo Verida	[márgo berída]

Nombre	Pronunciación
Marro Qaz'arrt	[márró kádsart]
Mattrim Mereg	[mátrim méireg]
Melannor Fellbranch	[mélanor]
Meloon Wardragon	[meilún]
Mirt	[mért o mírt]
Mirtul (mes)	[mírtul]
Nar'l Xibrindas	[nárl dsebríndas]
Nihiloor	[níhilur]
Obaya Uday	[obáia udéi]
Orond Gralhund	[óron d grólhund]
Raelyn Auvryndar	[réilin aubríndar]
Remallia Haventree	[remália]
Renaer Neverember	[renéir]
Rishaal	[rishól]
Rongquan Mystere	[róngkuan mistáia]
Saeth Cromley	[séiz krómli]
Savra Belabranta	[sábra belabránta]
Seffia Naelryke	[séfia néilraik]
Sidra Romeir	[sídra romír]
Skarn Zarphoul	[skárn dsárful]
Skeemo Weirdbottle	[skímo]
Soluun Xibrindas	[solún dsebríndas]
Talisolvanar Fellbranch	[talisólbánar]
Tarsakh (mes)	[társak]
Tashlyn Yafeera	[táshlin yafíra]
Tissina Khyret	[tisína kíret]
Tylan Ilueph	[tílan ilúef]
Umbero Zastro	[umbéro zástro]
Urlaster Ghann	[urláster gán]
Urstul Floxin	[úrstul flóksin]
Vaelle Lurval	[baiél lurból]
Vajra Safahr	[bójra safár]
Velgos Ephezrin	[bélgos efézin]
Vevette Blackwater	[bebét]
Vhaspar Holmdreg	[báspar hólm dreg]
Victoro Cassalanter	[bictóro kasalánte]
Volkarr Kibbens	[bólkar kíbens]
Volothamp Geddarm	[bólozamp gedárm]
Westra Moltimmur	[uéstra móltimur]
Xanathar	[dsánazar]
Yagra Stonefist	[yágra]
Yalah Gralhund	[yála grólhund]
Yaliek Iltizmar	[yalík iltídsmar]
Zaibon Kyszalt	[dsáibon kiyált]
Ziraj el cazador	[dsiráj]
Zorbog Jyarkoth	[dsórboj yíarkoz]

INTRODUCCIÓN

BIENVENIDOS A WATERDEEP, LA CORONA DEL Norte, donde está a punto de desarrollarse una maravillosa historia de aventuras urbanas. Nuestra historia comienza cuando los personajes se reúnen en la posada y taberna del Portal Bostezante. Volothamp Geddarm, el famoso explorador y narrador, tiene una misión para ellos; una que involucrará a los aventureros en un enconado conflicto entre dos perversas organizaciones. Si los personajes completan su misión, Volo les recompensará generosamente. Sin embargo, un premio mucho mayor yace escondido en algún lugar de la Ciudad de los Esplendores, esperando que alguien lo encuentre.

Waterdeep: El Golpe de los Dragones es una aventura de DUNGEONS & DRAGONS diseñada para aventureros que empiezan en nivel 1. A la conclusión de la historia, los personajes estarán al menos en nivel 5. Si entra en tus planes participar en la aventura como jugador, ¡deja de leer de inmediato!

Si buscas contenido para aventuras de nivel superior ambientadas en la Ciudad de los Esplendores, tienes a tu disposición un producto complementario titulado *Waterdeep: La Mazmorra del Mago Loco*, que explora la vasta mazmorra que existe bajo la urbe, conocida como Undermountain, y que está diseñada para personajes de hasta nivel 20.

RESUMEN DE LA HISTORIA

Waterdeep: El Golpe de los Dragones es una búsqueda del tesoro con trasfondo urbano. La trama de la aventura se puede resumir de la siguiente manera:

- Hay medio millón de monedas de oro ocultas en algún lugar de Waterdeep. Muchos son los que saben del alijo y lo andan buscando. Los aventureros pueden unirse a la búsqueda y evitar que este acabe en malas manos.
- La urbe se está viendo amenazada por la tensión creciente entre dos grupos de poder y las hostilidades están a punto de estallar. Los Zhentarim, una sombría red de mercenarios, y el Xanathar, un contemplador señor del crimen de Waterdeep, están enfrentados; cuando choquen, los aventureros se verán arrastrados al conflicto.

EL ALIJO DE DRAGONES

En la Ciudad de los Esplendores, una moneda de oro recibe el nombre de *dragón*. Antes de ser expulsado de su puesto como lord público de Waterdeep, Dagult Neverember malversó medio millón de dragones y los escondió en una cámara secreta. Como medida de seguridad, dispuso que todo conocimiento sobre la ubicación del lugar y sus defensas quedara mágicamente erradicado de su mente y de las de sus subordinados. El mago que llevó a cabo el procedimiento encapsuló dicha información en un artefacto llamado la *Piedra de Golorr*. El mago desapareció poco después y Dagult escondió el objeto en el palacio de Waterdeep.

Neverember se encontraba ausente, reconstruyendo la ciudad de Neverwinter, cuando los otros lores de Waterdeep votaron su expulsión del consejo. De inmediato hizo planes para recuperar la *Piedra de Golorr* y sacar su alijo de dragones de la ciudad a hurtadillas. Sus espías extrajeron el artefacto del palacio, pero fueron asesinados mientras intentaban salir de la urbe. La piedra fue robada y pasó de mano en mano como si se tratara de una joya común, hasta que cayó en las garras del Xanathar.

USO DEL MAPA DESPLEGABLE

El mapa que hay al final de este libro describe la ciudad de Waterdeep por sus dos caras. Una cara puede mostrarse a los jugadores. La otra cara es para el DM e incluye etiquetas que marcan importantes localizaciones de la aventura.

La *Piedra de Golorr* es en realidad un aboleth sometido a una transformación mágica. En este estado inanimado, puede leer la mente de cualquier criatura que se sintonice con la piedra, así como modificar su memoria. No obstante, una criatura en sintonía con este objeto también puede extraer información del aboleth, incluyendo datos sobre la bóveda de Neverember.

Construida por enanos mucho tiempo atrás, la bóveda secreta está protegida contra toda forma de detección e intrusión mágica. En la actualidad, su guardián es un dragón de oro adulto llamado Aurinax, que también es el actual portador y protector del *bastón del dragón de Ahghairon*; este objeto tiene el poder de evitar que otros dragones entren en la ciudad. A cambio de este bastón mágico, Aurinax prometió custodiar el oro hasta que lo retiraran Dagult o sus vasallos designados a tal efecto.

GUERRA EN LAS CALLES

Bajo las calles de la ciudad se esconde todo un submundo criminal; su líder es un contemplador al que denominan el Xanathar. Con la esperanza de ganar influencia política en Waterdeep, agentes de los Zhentarim (también conocidos como la Red Negra) intentaron hacer poco coaligar su organización con el Gremio del Xanathar. El arquitecto de este intento fue un clon del mago Manshoon, uno de los fundadores de la Red Negra, al que se creía muerto desde hace mucho.

Mientras las dos partes negociaban en la guarida del contemplador, la *Piedra de Golorr* desapareció repentinamente de donde el Xanathar la tenía escondida. La paranoica criatura acusó a los Zhentarim de haberla robado y asesinó a los enviados de la Red Negra que estaban presentes. Cuando los zhents tomaron represalias atacando los puestos de avanzada del Gremio del Xanathar, este interpretó sus acciones como una confirmación de sus viles intenciones. Ahora la inquina entre los Zhentarim y el contemplador ha comenzado a trasladarse a las calles, amenazando la paz de toda la ciudad.

¿Quién sustrajo en realidad la *Piedra de Golorr*? Respuesta: un gnomo de las rocas llamado Dalakhar. Después de que lord Neverember utilizara la magia para averiguar la ubicación del objeto, envió a un buen número de espías a que se infiltraran en la guarida del Xanathar y la consiguieran. Dalakhar tuvo éxito donde muchos otros habían fracasado antes que él, pero su triunfo resultó efímero.

LA MISIÓN DE VOLO

El Portal Bostezante sirve como punto de partida predeterminado para esta historia. Una de las primeras personas que los aventureros encontrarán allí es Volothamp Geddarm. Acaba de regresar de la gira promocional de su último libro, la *Guía de Volo de los Monstruos*, y tiene una misión para los personajes.

Uno de los amigos de Volo, un bien parecido zascandil llamado Floon Bagmaar, ha desaparecido, aparentemente secuestrado. La búsqueda de Floon revelará que el muy necio se ha visto envuelto en un caso de identidades cruzadas, por lo que los aventureros buscan en realidad a dos víctimas.

LA GUARDA DEL DRAGÓN DE AHGHAIRON

Waterdeep está cubierta por un efecto mágico imposible de disipar llamado *guarda del dragón de Ahghairon*. Tiene su origen en algún lugar bajo la torre de Ahghairon, en el Distrito del Castillo, y es permanente. Los dragones, y todas las demás criaturas semejantes a estos, son físicamente incapaces de acceder a la ciudad (o a su alcantarillado) mientras persista la *guarda del dragón*. El efecto no abarca al puerto ni a Undermountain.

Una criatura tipo dragón tocada por el *bastón del dragón de Ahghairon* (consulta el apéndice A) puede ignorar la *guarda del dragón de Ahghairon* y moverse con libertad por la urbe. El efecto durará hasta que la criatura sea tocada de nuevo por el bastón o hasta que transcurra un período de tiempo especificado por quien esté sintonizado con este.

El *bastón del dragón de Ahghairon* se encuentra actualmente en posesión de un dragón de oro adulto llamado Aurinax (mira el apéndice B), que protege una bóveda oculta bajo la ciudad.

El objetivo del rapto era el hijo de lord Neverember, Renaer Neverember, que vive apartado de su padre. Agentes de los Zhentarim le han emboscado porque quieren averiguar todo lo que sabe sobre el alijo de dragones (por desgracia para ellos, Renaer no sabe nada del alijo ni de su paradero). Si los personajes lo rescatan, Renaer demostrará ser un valioso aliado, en caso de que estos tengan la esperanza de labrarse una reputación en la Ciudad de los Esplendores.

Como recompensa por rescatar a Floon, Volo dará a los aventureros la escritura de propiedad de un edificio del Distrito Norte que domina un amplio callejón sin salida rodeado de antiguas residencias y comercios. El inmueble solía ser una taberna cuyas plantas superiores se usaban como vivienda. El negocio lleva años cerrado y la casa está hechizada por un poltergeist al que los personajes tendrán la oportunidad de dar el descanso eterno.

¡BOLA DE FUEGO!

Con el paso del tiempo, los aventureros llamarán la atención de las facciones locales, que tratarán de captarlos mientras se hacen a la vida de la urbe. Al final, este periodo relativamente pacífico saltará por los aires cuando una bola de fuego estalle cerca de su nueva residencia. Las consecuencias de este terrible acontecimiento arrastrarán a los personajes, que tendrán la oportunidad de llegar al fondo del asunto. ¿Quién lanzó el conjuro de *bola de fuego*, y por qué? ¿A quién pretendía atacar? Podrán investigar el incidente en nombre de un gremio o una facción, aunque puede que también tengan sus propias razones para involucrarse.

Una víctima de la bola de fuego es, de hecho, su objetivo: Dalakhar, el espía de lord Neverember. Quienquiera que matara al gnomo ahora posee la *Piedra de Golorr*, clave para hallar el alijo de dragones perdido. De una u otra forma, dependiendo de las alianzas y los enemigos que hayan hecho en la ciudad, los aventureros se verán envueltos en una persecución en pos de la piedra y del tesoro que protege.

ELIGE A TU VILLANO

Al dirigir esta aventura, debes escoger a tu villano principal desde el comienzo. Tu elección determinará la estación del año en la que tiene lugar la historia, así como los enemigos de varios de los encuentros del capítulo 4. El villano que elijas será el antagonista de los personajes, mientras que aquellos que no hayas escogido formarán parte del trasfondo y podrían ayudar a los aventureros o dificultar sus progresos.

Otra característica poco común de esta aventura es que no es necesario matar a los villanos, de la misma forma que estos no deben tener intención de matar a los personajes. Los villanos van tras un gran tesoro y el objetivo último de los aventureros es sencillamente que este no caiga en sus garras.

Puedes intercambiar al villano principal en cualquier momento. Por ejemplo, si en mitad de la aventura decides que, debido a cómo se ha desarrollado la historia, Jarlaxle Baenre sería un mejor antagonista que el Xanathar, puedes intercambiarlos sobre la marcha y llevar a cabo los encuentros posteriores que correspondan.

Cada villano aparece descrito con detalle en el apéndice B y resumido a continuación.

EL XANATHAR

El Xanathar es un contemplador señor del crimen; paranoico y megalómano, su meta es eliminar a cualquiera que perciba como agente o simpatizante de los Zhentarim, recuperar la *Piedra de Golorr* y hacerse con el alijo de dragones. Su base se encuentra en una mazmorra debajo de Skullport, un asentamiento subterráneo situado en los niveles inferiores de la Ciudad de los Esplendores. Esta guarida se describe en el capítulo 5.

El Xanathar tiene un saludable temor a Laeral Silverhand, por lo que se siente inclinado a respetar a aquellos que están bajo sus órdenes para evitar provocar un conflicto con la lord pública de Waterdeep. Los aventureros que incurran en la cólera del contemplador podrán usar su miedo a Laeral para escapar de una muerte segura.

Si eliges al Xanathar como villano, la aventura tendrá lugar en primavera.

LOS CASSALANTER

Victoro y Ammalia Cassalanter son nobles de Waterdeep que, en secreto, adoran a diablos. Planean utilizar el alijo de dragones para pagar el rescate de las almas de sus hijos, las cuales ofrecieron a Asmodeo a cambio de poder. Bajo su hacienda, Villa Cassalanter, se oculta un templo de Asmodeo, tal y como se describe en el capítulo 6.

Los Cassalanter intentarán confundir y desacreditar a los aventureros, más que asesinarlos. Victoro y Ammalia confían en que su estatus noble les protege. Lo último que desean es que la Guardia de la Ciudad ande llamando a su puerta.

Si eliges a los Cassalanter como villanos, la aventura tendrá lugar en verano.

JARLAXLE BAENRE

Jarlaxle Baenre es un espadachín drow que, además, ostenta el cargo de lord secreto de Luskan, la Ciudad de las Velas. Pretende emplear el alijo de dragones para comprar su acceso a la Alianza de los Lores, una confederación de ciudades y pueblos unidos contra amenazas comunes. Jarlaxle también desea el *bastón del dragón de Ahghairon* para reforzar su posición en las negociaciones. Bajo la apariencia mágica de un capitán de barco humano llamado Zardoz Zord, este drow dirige un espectáculo ambulante llamado la Feria de las Doncellas Marinas, y tiene su guarida en un navío fondeado en el puerto de Waterdeep; esta nave lleva un submarino acoplado debajo (el *Marpenoth Escarlata*), tal y como se describe en el capítulo 7.

Jarlaxle disfruta frustrando a sus enemigos. Por ello, gozará con las complicaciones que se presenten cuando los aventureros intenten involucrarse en sus asuntos. Del mismo modo, se deleitará al ver sus caras cuando, finalmente, consiga vencerles. Sin embargo, el drow no soporta a los idiotas que

le amenazan. Si se ve abocado a una confrontación violenta, Jarlaxle matará a alguien de manera rápida y brutal para dar ejemplo y luego se marchará caminando tranquilamente.

Si eliges a Jarlaxle como villano, la aventura tendrá lugar en otoño.

MANSHOON

Un clon del mago Manshoon, uno de los fundadores de los Zhentarim, se oculta en Waterdeep. Desea gobernar la ciudad haciéndose con el alijo de dragones. Para conseguirlo, pretende usar esa riqueza para sobornar a los lores enmascarados con el fin de que le nombren nuevo lord público. También quiere recuperar el control de la Red Negra. Manshoon acecha desde las torres Kolat, un par de torreones de mago del Distrito Comercial. Esta residencia se describe en el capítulo 8.

Manshoon crea copias de sí mismo utilizando el conjuro de *simulacro*. Ocultar su identidad le acarrea grandes quebraderos de cabeza ya que su éxito se basa en no llamar la atención de aquellos que intentarían frustrar sus planes antes de que estos dieran fruto. Manshoon evitará los conflictos innecesarios con los aventureros; solo aquellos que entren en su santuario extradimensional tendrán probabilidades de incurrir en su cólera.

Si eliges a Manshoon como villano, la aventura tendrá lugar en invierno.

ESTACIONES

La aventura se desarrollará en una estación concreta dependiendo del villano que hayas elegido al principio. Si en mitad de la historia decides cambiar de villano, no cambies también la estación, a menos que los aventureros lleven tanto tiempo inactivos como para que esta haya terminado de forma natural.

PRIMAVERA

En la Ciudad de los Esplendores, la primavera temprana tiende a ser fría y húmeda. Una llovizna brumosa cae sin parar durante días. Es común que la niebla se asiente durante la noche y perdure durante el día. Cuando el clima mejora la urbe atrae a más visitantes, por lo que las calles se abarrotan cada vez más con la llegada del verano.

VERANO

El verano en Waterdeep es muy grato, por lo que resulta un momento perfecto para que los ciudadanos y los visitantes confraternicen al aire libre. Los mercados tienen más trabajo que en cualquier otra época del año.

En ocasiones, sin embargo, un aire cálido llega procedente del sur y se asienta en los valles al norte y al este de la urbe. Estas corrientes quedan estancadas, lo que provoca una calima que puede durar días o semanas. La actividad se ralentiza al máximo, ya que los vecinos de la Ciudad de los Esplendores no están acostumbrados a semejante calor.

OTOÑO

Durante el otoño, carretas repletas de alimentos llegan a Waterdeep desde las granjas de los alrededores. Sin estas provisiones, los habitantes de la ciudad morirían de hambre durante la siguiente estación. Los fríos y ululantes vientos marinos les recuerdan que el invierno está próximo.

INVIERNO

Los inviernos son duros en Waterdeep. Cuando la nieve se acumula en torno a la ciudad y el hielo se adueña del puerto,

CALENDARIO FAERÛNENSE

El calendario faerûnense tiene doce meses que se corresponden con los del calendario gregoriano. Cada mes está formado por treinta días divididos en tres semanas de diez días (denominadas decanas). Distribuidos durante todo el año hay cinco días festivos que no se consideran parte de ningún mes. Una vez cada cuatro años, se agrega la festividad de la Cumbre del Escudo al calendario como "día bisiestro", justo después de la noche de Estival. En conjunto, estos festivos crean un ciclo similar al que tenemos en la Tierra: tres años de 365 días seguidos por un año bisiestro.

Meses. Los meses faerûnenses son Martillo, Alturiak, Ches, Tarsakh, Mirtul, Kythorn, Flamerule, Eleasis, Eleint, Marpenoth, Uktar y Noctal.

Festivos anuales. Los días festivos anuales son Hiberna (entre Martillo y Alturiak), Verdor (entre Tarsakh y Mirtul), Estival (entre Flamerule y Eleasis), Buena Cosecha (entre Eleint y Marpenoth) y Festejo de la Luna (entre Uktar y Noctal).

el comercio se detiene y la urbe cierra sus puertas a cal y canto. Los ciudadanos se reúnen en tabernas y salones de celebraciones con el ánimo de combatir el frío, pero pocos son los que se aventuran fuera de sus muros.

DIRIGIR LA AVENTURA

Para dirigir esta aventura, necesitas los reglamentos principales de la quinta edición de D&D: *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide* y *Monster Manual*. La *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada* te resultará útil, pero no es imprescindible.

El texto que aparece en un cuadro como este está escrito para ser leído o parafraseado a los jugadores cuando sus aventureros lleguen por primera vez a un lugar o en alguna otra circunstancia específica, según se indique.

Los perfiles de la mayoría de las criaturas que aparecen en esta aventura se pueden encontrar en el *Monster Manual*. Todos los perfiles necesarios se incluyen allí o en el apéndice B. Cuando el nombre de una criatura esté en **negrita**, significa que puedes localizar su perfil en el *Monster Manual*, a menos que en su lugar el texto te remita al apéndice de monstruos de este libro.

Los conjuros y el equipo que aparecen en la aventura están descritos en el *Player's Handbook*. Los objetos mágicos se encuentran en el *Dungeon Master's Guide*, salvo que el texto de la aventura te dirija a la descripción de un objeto en el apéndice A.

ABREVIATURAS

En este libro aparecen las siguientes abreviaturas:

pg = puntos de golpe	LB = legal bueno
CA = Clase de Armadura	CB = caótico bueno
CD = Clase de Dificultad	NB = neutral bueno
PX = puntos de experiencia	LN = legal neutral
ppt = pieza(s) de platino	N = neutral
po = pieza(s) de oro	CN = caótico neutral
pe = pieza(s) de electro	LM = legal malvado
pp = pieza(s) de plata	CM = caótico malvado
pc = pieza(s) de cobre	NM = neutral malvado
PNJ = personaje no jugador	DM = Dungeon Master





EL SOL BRILLA SOBRE EL PUERTO DE WATERDEEP.

CREA UNA WATERDEEP A TU MEDIDA

Mucho se ha escrito sobre Waterdeep a lo largo de los años. Este libro presenta mucha de esa información, pero esta no tiene por qué limitarte. Eres libre de embellecer y cambiar lo que gustes. Tu visión de la Ciudad de los Esplendores es la única que importa para tu campaña.

ESTRUCTURA DE LA AVENTURA

Waterdeep: El Golpe de los Dragones es una aventura introductoria diseñada para familiarizar a los personajes jugadores con la Ciudad de los Esplendores y para proporcionarles una base de operaciones (capítulos 1 y 2), seguida de una caza del tesoro a lo largo y ancho de la urbe (capítulos 3 y 4), y las descripciones de las guaridas de los villanos (capítulos 5 al 8).

En el capítulo 1, los aventureros llegan al Portal Bosteizante, donde Volo les asigna una misión. Se trata de un rescate con un giro argumental relacionado con un caso de confusión de identidades. Si los personajes completan la misión, Volo los recompensará otorgándoles una valiosa hacienda en propiedad.

En el capítulo 2, los aventureros explorarán su nuevo hogar situado en el callejón Cráneo de Troll y atraerán la atención de varias facciones interesadas en reclutarles para misiones especiales. El capítulo 3 comenzará días o semanas más tarde, permitiendo que los personajes tengan tiempo para adaptarse a la vida de la ciudad y medrar en pos de sus propios intereses. Se producirá una explosión en el callejón Cráneo de Troll, dando pie a una investigación que hará que los aventureros entren en conflicto con algunos villanos secundarios, lo que culminará en una sangrienta reyerta en una hacienda noble.

En el capítulo 4, los personajes se lanzarán a una carrera para hallar el oro. Los encuentros de este capítulo y el orden en el que se produzcan cambiarán dependiendo del villano que hayas elegido. El capítulo concluirá con el descubrimiento de la bóveda secreta del tesoro de lord Neverember, así como con un cara a cara con su guardián, un dragón de oro. El objetivo final de los aventureros será evitar que el alijo caiga en manos de los tipos malos. Si todo va bien, parte del oro llegará de alguna manera a los bolsillos de los personajes. Sin embargo, los aventureros lo pasarán mal si pretenden quedarse con todo el tesoro.

Los capítulos del 5 al 8 describen las guaridas de los villanos de la historia. Estas se pueden utilizar en cualquier momento, en cualquier orden, o no usarse en absoluto. Puede que los personajes encuentren motivos para visitar una o más de estas guaridas durante el transcurso de la aventura. Frustrar los planes de los villanos no requerirá que los aventureros invadan sus guaridas o que les derroten en combate, así que será posible terminar la historia sin que estos capítulos hayan entrado en juego.

Prepárate para hacer ajustes sobre la marcha si los personajes acaban en la guarida de un villano antes de terminar el capítulo 4, pues los desafíos dentro de cualquiera de ellas serán difíciles de superar para los aventureros de nivel inferior a 5. Puedes redirigir a los personajes sutilmente en otra dirección, dejar caer que les urge extremar la precaución o hacer los encuentros letales más asequibles. No está de más recordar que los villanos están ahí para socavarlos, no para matarlos, y que estos rara vez se molestarán en pelear. Los aventureros que se adentren en las guaridas sin permiso serán noqueados antes que asesinados. Estos personajes puede que despierten en un callejón, un túnel del alcantarillado o un calabozo de una prisión, con o sin su equipo. O, por el contrario, puede que despierten sanos y salvos con todo su equipo en una residencia privada, al cuidado de algún PNJ amigo que los haya llevado hasta allí.

BREVE COMPENDIO DE VOLO PARA WATERDEEP

El capítulo especial de este libro titulado “Breve compendio de Volo para Waterdeep” es un recorrido por la Ciudad de los Esplendores. Si tus conocimientos sobre Waterdeep son escasos, consulta esta sección antes de dirigir la aventura. También puedes compartirla con los jugadores, cuyos personajes sí conocerían dicha información de carácter general sobre la urbe.

LA VIDA EN WATERDEEP

Dirigir aventuras urbanas puede resultar un desafío, especialmente si tus personajes jugadores parecen inclinados a vagar sin rumbo. Mantener a los aventureros en Waterdeep, donde transcurre la acción, requiere que se sientan allí como en casa. A tal efecto, aquí ofrecemos algunos puntos a tener siempre en cuenta:

- En la Ciudad de los Esplendores se puede comprar o vender casi de todo. No es necesario que los personajes vayan a adquirir productos a ninguna otra parte.
- En general, los agundinos tienen a los aventureros en alta estima, dado que muchos de los más reputados ciudadanos de la urbe también lo fueron con anterioridad y que estos han salvado a la población en incontables ocasiones a lo largo de los años.
- Los aventureros que se comprometen con la ciudad tienen menos probabilidades de querer marcharse. Cuando tus jugadores estén creando los trasfondos de sus personajes, animálos a que echen raíces en Waterdeep. Más adelante, la historia vinculará a los aventureros concediéndoles una propiedad en la urbe y dándoles la oportunidad de unirse a facciones o gremios locales.

QUEBRANTAR LA LEY

Waterdeep es una ciudad de leyes firmes y justicia ágil. A los aventureros habituados a la matanza y el pillaje no les espera un futuro halagüeño en la Corona del Norte. Los castigos para los agresores, pirómanos, ladrones y asesinos son severos, sin importar el motivo del crimen.

Si los personajes expresan su interés en saber más sobre los delitos y sus penas en Waterdeep, facilítales el Código Legal del apéndice C.

Los aventureros que den rienda suelta de forma expresa a un comportamiento criminal serán acorralados y arrestados rápidamente por los miembros de los Vigilantes de la Ciudad. A aquellos acusados de cometer un crimen se les llevará ante un magistrado para ser juzgados. Si los personajes se han aliado con PNJ influyentes y facciones, podrán contar con algún abogado defensor que interceda en su nombre. Por ejemplo, los aventureros que se conviertan en agentes de la Alianza de los Lores tendrán más probabilidades de ser eximidos de sus crímenes si Laeral Silverhand, lord público de Waterdeep, tiene motivos para dejarlos marchar.

Dada la taxativa forma en que las leyes se hacen cumplir en la Ciudad de los Esplendores, podría ser posible que la historia terminara con uno o más de los personajes exiliados, sentenciados a varios años de trabajos forzados, encarcelados o condenados a muerte. Si es así como acaba su aventura, pues que así sea. Con un poco de suerte, a tu siguiente grupo le irá mejor.

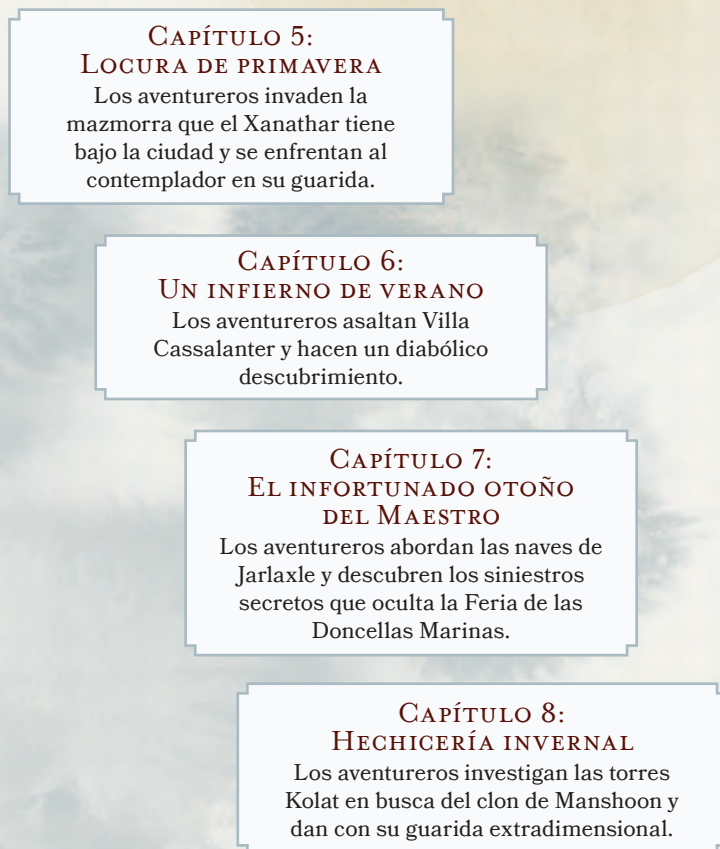
ARRESTO DE LOS AVENTUREROS

Cuando las autoridades se presentan para la detención de uno o más personajes jugadores por haber quebrantado la ley, puedes dirigir el arresto de dos maneras.

DIAGRAMA DE LA AVENTURA



GUARIDAS DE LOS VILLANOS



TRASFONDO DE LA AVENTURA





La primera forma es interpretar el encuentro con los oficiales de los Vigilantes de la Ciudad que vienen a arrestarlos. La ventaja de este enfoque es que los aventureros pueden escoger someterse voluntariamente o resistirse. Lo malo es que el encuentro puede derivar en una situación tipo “luchar o escapar”, llevando a que uno o más personajes se conviertan en fugitivos. Si el grupo incluye a uno o más aventureros de alineamiento no legal, ese desenlace será más que probable. Para atenuar este inconveniente, podrías permitir que los personajes fugitivos forjaran alianzas con PNJ que les pudieran ayudar a limpiar sus nombres.

Si la amenaza del arresto se hace aburrida, puedes cambiar al segundo enfoque, que es informar de manera directa a los jugadores de que uno o más aventureros han sido arrestados. Puedes describir el arresto, el periodo de detención posterior y los acontecimientos que conducen al juicio. Lo malo de este enfoque es que los personajes jugadores no tendrán ningún control sobre la situación. Esta sensación de desamparo tiene la virtud de transmitir realismo, aunque no sea divertida. Para atenuar este inconveniente, puedes permitir que los aventureros realicen pruebas de característica que influyan en el resultado; por ejemplo, superar una prueba de Carisma (Persuasión)

ASIGNAR NOMBRES A LOS PNJ

Los PNJ importantes de la aventura tienen sus propios nombres, pero muchos PNJ secundarios no. La *Guía del Xanathar para Todo* contiene un apéndice de tablas que puedes utilizar para generar nombres de PNJ humanos y no humanos de manera aleatoria, si es que te cuesta inventar tus propios nombres.

podría permitir a un personaje sobornar a un funcionario o crear una duda razonable en la mente de un magistrado para que se desestime el caso.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Si tus jugadores van a crear personajes de nivel 1 para esta aventura, plantéales dedicar la primera sesión de juego a la creación de sus aventureros. Así, podrán diseñar su grupo juntos e idear los motivos por los que sus personajes son amigos.

REUNIR AL GRUPO

El Portal Bostezante es un punto de encuentro popular entre los aventureros. A menos que tengas una idea mejor, da por hecho que los personajes conocen el establecimiento y se han visto allí con anterioridad. Si alguno de los aventureros es nuevo en la ciudad, puede terminar acudiendo al Portal Bostezante atraído por su popularidad o siendo citado allí por Volo.

Para que los personajes sientan que el Portal Bostezante es un lugar familiar que les acoge con calidez, facilita a los jugadores una copia del documento “Caras amigas del Portal Bostezante”, del apéndice C. Deja que cada uno de ellos escoja a un PNJ para que sea su conocido en la taberna. Puedes encontrar más información sobre estos PNJ al final de esta introducción.

COMPRAR EQUIPO A NIVEL 1

Todo el equipo descrito en el capítulo 5 del *Player's Handbook* está disponible y se puede comprar en Waterdeep a precios normales.

TRASFONDOS DE PERSONAJES

Los jugadores que busquen otros trasfondos, además de los descritos en el *Player's Handbook*, podrán encontrar algunos adecuados en la *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada*: guardia de la ciudad, erudito enclaustrado, cortesano, agente de una facción, forastero errante, heredero, mercenario veterano, cazarrecompensas urbano y noble de Waterdeep.

Si cuentas con dicho libro, considera la posibilidad de poner sus opciones de trasfondo a disposición de los personajes de tus jugadores.

FAMILIAS NOBLES DE WATERDEEP

La Ciudad de los Esplendores puede muy bien albergar algo más de un centenar de familias nobles. Las siguientes casas nobiliarias son magníficas opciones para cualquier personaje con el trasfondo “noble” del *Player's Handbook* o el trasfondo “noble de Waterdeep” de la *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada*.

Casa Amcathra. Los Amcathra son una familia tethyriana especializada en la cría y doma de caballos, el ganado, la producción de vino y la armería. El lema familiar es: “Pisoteamos nuestros problemas”. El linaje posee una gran villa en el Distrito Norte, al este de la Carretera Alta, entre la calle de Hassantyr y la calle Tarnath.

Casa Margaster. Los Margaster son una familia illuskana cuyos intereses empresariales se centran en el envío de mercancías por tierra y el comercio de bienes al por mayor. La casa también cuenta con una poco conocida tradición relacionada con la hechicería. El lema familiar es: “No hay nada fuera de nuestro alcance”. La hacienda de los Margaster se encuentra entre el callejón del Marinero Apuñalado y la callejuela del Cántaro Roto, en el Distrito Norte.

Casa Phylund. Los Phylund son una familia procedente de Tashlutar que se dedica a capturar y vender monstruos. Aquellas criaturas que no pueden entrenar como mascotas o bestias guardianas, las venden a estadios para espectáculos de lucha o las sacrifican para aprovechar su carne, huesos y pieles. Por ello, los Phylund patrocinan a grupos aventureros y partidas de caza de monstruos. Su lema es: “Lo que tú

temes, nosotros lo dominamos”. La casa Phylund tiene una propiedad en la calle Cobre, al oeste de la Carretera Alta, entre la calle Julthoon y el Camino del Comercio, en el Distrito Norte.

Casa Rosznar. Expulsada de Waterdeep en una ocasión por dedicarse al contrabando, la trata de esclavos y otros crímenes, esta casa tethyriana ha vuelto y está intentando superar su oscuro pasado y su mermada reputación centrándose en negocios legítimos, tales como la crianza de vino y el comercio de gemas. El lema de la familia es: “Volamos alto y picamos rápido”. La Villa Rosznar está situada en el camino Vara de Trueno, entre la calle Cobre y la calle Escudo del Distrito Marítimo, al oeste de la Carretera Alta.

Lady Esvele Rosznar (consulta “La Víbora Negra”, en el apéndice B) pertenece a esta casa, aunque mantiene en secreto su identidad como enmascarada y sus escapadas para robar.

PERTENENCIA A UN GREMIO

Se entiende que los aventureros que usen el trasfondo “artesano gremial” tienen libre acceso a uno de los gremios de Waterdeep a su elección. A los lanzadores de conjuros arcanos que viven en la ciudad se les exige por ley que se registren en la Orden Vigilante de Magos y Protectores, de manera que puedan ser llamados a defender la urbe con su magia cuando sea necesario.

Los gremios más prominentes de la Ciudad de los Esplendores aparecen en el listado de Gremios de Waterdeep. Por ley, no existen gremios activos de ladrones en la población, ya que el conocido como Gremio del Xanathar no es en realidad una de estas asociaciones, sino una facción (consulta “Facciones en Waterdeep”, en la página 14).

Para unirse a un gremio, se debe poseer un trasfondo, competencia o estatus que sea de valor para dicha asociación. Por ejemplo, un aventurero con el trasfondo “marinero” será bienvenido en el Gremio de Marineros Maestros. Uno puede practicar una profesión y no ser miembro de ninguna de estas agrupaciones, pero esa autonomía conlleva un coste. Los gremios hacen todo lo posible para atraer a nuevos afiliados y que paguen por su pertenencia, por lo que

GREMIOS DE WATERDEEP

Compañía de Carreteros y Cocheros
Compañía de Fabricantes de Arcos y Flecheros
Compañía de Pescaderos
Compañía de Saladores, Envasadores y Carpinteros
Compañía de Taberneros
Consejo de Granjeros y Cultivadores
Consejo de Músicos, Lauderos y Coristas
Espléndida Orden de Armeros, Cerrajeros y Orfebres
Gremio de Barqueros
Gremio de Barrenderos
Gremio de Boticarios y Médicos
Gremio de Bufones
Gremio de Candeleros y Faroleros
Gremio de Canteros, Mamposteros, Alfareros y Ceramistas
Gremio de Carniceros
Gremio de Carpinteros, Techadores y Escayolistas
Gremio de Cartógrafos y Topógrafos
Gremio de Escribanos, Copistas y Secretarios
Gremio de Fabricantes de Carros y Coches de Caballos
Gremio de Guarnicioneros Ecuestres
Gremio de Fontaneros y Cimentadores
Gremio de Joyeros

Gremio de Lavaderos
Gremio de Leales Peltreiros y Fabricantes de Moldes
Gremio de Maestros Talladores
Gremio de Marineros Maestros
Gremio de Panaderos
Gremio de Propietarios de Establos y Herradores
Gremio de Ruederos
Gremio de Sopladores de Vidrio, Cristaleros y Fabricantes de Lentes
Gremio de Toneleros
Gremio de Vendedores de Artículos de Papelería
Gremio de Viticultores, Destiladores y Cerveceros
Liga de Cesteros y Mimbreros
Liga de Desolladores y Curtidores
Leal Orden de Peones Viarios
Más que Excelente Orden de Tejedores y Tintoreros
Más que Diligente Liga de Veleros y Cordeleros
Más que Meticulosa Orden de Hábiles Herreros y Metalúrgicos
Orden de Maestros Constructores Navales
Orden de Maestros Sastres, Guanteros y Merceros
Orden de Zapateros y Boteros
Orden Vigilante de Magos y Protectores
Solemne Orden de Peleteros y Laneros Acreditados

LLEVAR EL CONTROL DEL PRESTIGIO

Esta aventura incluye misiones secundarias que estarán disponibles solo para aquellos personajes que se unan a alguna de las facciones descritas en la misma. Puedes usar las reglas opcionales de prestigio del capítulo 1 del *Dungeon Master's Guide* para hacer un seguimiento del rango de un aventurero y su progresión dentro de una determinada facción. El *Dungeon Master's Guide* proporciona los nombres para los diferentes rangos dentro de los Arpistas, el Enclave Esmeralda, la Alianza de los Lorens, la Orden del Guantelete y los Zhentarim. A continuación, se detallan los nombres de los rangos para los miembros de Bregan D'aerthe, la Fuerza Gris y el Gremio del Xanathar, junto con el prestigio necesario para alcanzar cada rango.

Rangos de Bregan D'aerthe: orbb (soldado, 1), kyorlinorbb (cabo, 3), khal'abbil (sargento, 10), mallasargtlin (lugarteniente, 25), ilareth (capitán, 50).

Rangos de la Fuerza Gris: mano gris iniciado (1), mano gris joven (3), mano gris veterano (10), fuerza gris novato (25), defensor de Waterdeep (50).

Rangos del Gremio del Xanathar: ojo acechador (1), agente del ojo (3), rayo ocular (10), jefe del gremio (25), mano del ojo (50).

procuran obstaculizar a aquellos propietarios de negocios que van por libre, llegando incluso a obligarlos a cerrar. Un panadero que rechace unirse al Gremio de Panaderos podría ver cómo su provisión de harina se interrumpe, mientras que a un mago que rehúse integrarse en la Orden Vigilante de Magos y Protectores se le podría negar el acceso a los eruditos, las bibliotecas y otros recursos útiles.

Los gremios cobran a sus miembros cuotas mensuales o anuales que pueden variar. Para no complicarte, puedes hacer que se cobre una cuota de 1 po al mes o 10 po al año si se paga por adelantado. Un gremio puede expulsar a uno de sus integrantes por varias razones, no siendo la menos grave de estas dejar de pagar las cuotas.

PERTENENCIA A UNA FACCIÓN

Un aventurero que tenga el trasfondo “agente de una facción” (descrito en la *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada*) deberá elegir una facción a la que pertenecer (consulta “Facciones en Waterdeep”, un poco más adelante). Los personajes sin este trasfondo podrán unirse a facciones una vez alcanzado el final del capítulo 1 de esta aventura.

AVANCE DE PERSONAJES

Puedes llevar el control de los puntos de experiencia o simplemente permitir que los aventureros suban de nivel cuando alcancen determinados hitos durante la aventura. Idealmente, los personajes deberían estar dentro de una horquilla de nivel adecuada tras jugar cada capítulo, como se muestra en la tabla “Niveles de personaje recomendados”.

NIVELES DE PERSONAJE RECOMENDADOS

Capítulo	Nivel recomendado
1. Un amigo en apuros	1–2
2. El callejón Cráneo de Troll	2
3. Bola de fuego	3
4. Temporada de dragones	3–4
5. Locura de primavera	5 o superior
6. Un infierno de verano	5 o superior
7. El infortunado otoño del Maestro	5 o superior
8. Hechicería invernal	5 o superior

Si decides llevar el control de los puntos de experiencia, puedes ralentizar el ritmo de avance acumulando PX hasta que creas que el grupo está preparado para subir de nivel. Y a la inversa, puedes acelerarlo concediendo PX a discreción al conseguir objetivos, interpretar bien los personajes y sobrevivir a las trampas mortales o evitarlas. Tales recompensas a discreción no deberían superar las que los aventureros obtendrían por derrotar a un monstruo con un valor de desafío igual a su nivel. Por ejemplo, una recompensa a discreción adecuada para un grupo de personajes de nivel 2 sería 450 PX, que es lo que los aventureros conseguirían por derrotar a un monstruo con valor de desafío 2.

Si otorgas recompensas llevando el control de los PX y permites que los personajes suban niveles mientras avanza la aventura, utiliza la tabla “Niveles de personaje recomendados” para guiarte.

FACCIONES EN WATERDEEP

Varias organizaciones han echado raíces en la Ciudad de los Esplendores, de modo que cualquier aventurero con el trasfondo “agente de una facción” (descrito en la *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada*) podrá escoger pertenecer a alguna de las facciones descritas a continuación, siempre y cuando el personaje cumpla con sus requisitos.

Si estás utilizando las reglas opcionales de prestigio descritas en el capítulo 1 del *Dungeon Master's Guide*, deja que el jugador cuyo personaje sea agente de una facción tire un d4 para establecer el prestigio de ese aventurero al principio de la historia. Mira la caja “Llevar el control del prestigio” para saber más.

Los personajes con otros trasfondos tendrán la oportunidad de unirse a uno de estos grupos cuando la aventura haya avanzado un poco. Cualquiera de estos aventureros deberá cumplir con los prerrequisitos exigidos por la facción escogida. El prestigio inicial del personaje será 0.

Los aventureros que tengan un prestigio superior a 0 en una facción podrán obtener su ayuda en momentos difíciles contactando con un miembro PNJ influyente de dicho grupo. A medida que el prestigio de un personaje mejore, así lo hará la calidad del apoyo. Una de estas organizaciones también podría ayudar a un no miembro si ello va en beneficio de sus intereses. Las descripciones de las facciones que siguen a continuación incluyen sugerencias sobre cómo se puede manifestar el apoyo que presta cada una.

Tú decides hasta qué punto uno de estos grupos ayudará a los aventureros, basándote en la percepción que cada facción tenga sobre cuán importantes o valiosos son estos. Por ejemplo, si los personajes se ganan la confianza de Laeral Silverhand y esto trasciende al dominio público, los miembros de Bregan D'aerthe podrían echarles una mano si ello ayuda a que Jarlaxle Baenre se gane el favor de la lord pública de Waterdeep.

LA ALIANZA DE LOS LORES

Para convertirse en miembro de la Alianza de los Lorens en Waterdeep el aventurero debe residir en la ciudad. Aquellos que cuenten con antecedentes penales también podrán unirse, pero siempre que demuestren su lealtad a la urbe.

Esta facción es una confederación de ciudades y pueblos que se extiende por toda la Costa de la Espada y por el Norte, incluyendo, entre otras, a Puerta de Baldur, Mirabar, Salón de Mithral, Neverwinter y Silvermoon. Los miembros de la alianza deben ayudarse unos a otros en tiempos de necesidad, por lo que la organización usa a agentes de campo (diplomáticos, espías y asesinos) para salvaguardar sus intereses.

La Ciudad de los Esplendores es uno de los miembros más influyentes y comprometidos de la Alianza de los Lores. La lord público de Waterdeep, Laeral Silverhand, utiliza a espías para mantener el control de los aventureros de la ciudad, recompensando a aquellos que anteponen los intereses de la urbe a los suyos propios. Laeral suele emplear a varios aventureros como agentes de la Alianza de los Lores, entre los que destaca Jalester Silvermane. Consulta el apéndice B para saber más sobre estos PNJ.

Laeral pasa la mayor parte del tiempo en el palacio de Waterdeep. Cerca de este último edificio están las bien cuidadas residencias del gobierno, reservadas para el uso de los representantes de otras ciudades y pueblos de la Alianza de los Lores.

El apoyo de la Alianza de los Lores se manifiesta de las siguientes maneras:

- Notifican a los Vigilantes de la Ciudad que los aventureros están atendiendo “asuntos oficiales” de la Alianza de los Lores y les ordenan que les den apoyo siempre que puedan.
- Mirt (mira el apéndice B), un lord enmascarado que sirve como consejero de Laeral Silverhand, invita a los personajes a cenar en su ruinosa mansión como pretexto para compartir rumores y ofrecerles sus perlas de sabiduría.
- Se concede a los aventureros una breve audiencia con Laeral Silverhand (consulta el apéndice B).

LOS ARPISTAS

Cualquier personaje inteligente y de alineamiento no malvado puede unirse a los Arpistas de Waterdeep. Los bardos y los magos son especialmente bienvenidos.

Los miembros de esta facción son agentes altruistas que trabajan entre bambalinas para mantener el poder alejado de las manos de tiranos malvados. En la situación actual, no tardan mucho en sospechar que los Zhentarim son total o parcialmente responsables de la escalada de violencia en la Ciudad de los Esplendores. Los espías arpistas podrían utilizar a los aventureros como instrumentos para desentrañar la verdad. Varios nobles y maestros gremiales simpatizan con esta organización.

Los Arpistas tienen varios puntos de reunión secretos en Waterdeep, entre ellos la Villa Ulbrinter, una hacienda situada en la calle Delzorin, entre la calle Vhezor y el camino de Brondar, en el Distrito Norte (justo al sur del callejón Cráneo de Troll). La señora elfa de la casa, Remallia Haventree (“Remi” para sus amigos), viuda de lord Arthagast Ulbrinter, es una miembro de alto rango de la facción. Otros integrantes clave son Renaer Neverember, el hijo emancipado de lord Dagult Neverember, y Mirt, un consejero de la lord público Laeral Silverhand. Consulta el apéndice B para saber más sobre estos PNJ.

Los miembros de la organización prefieren tratar sus asuntos en bulliciosas posadas y tabernas como el Portal Bostezante o, incluso, en ubicaciones más reservadas como la Ciudad de los Muertos.

El apoyo de los Arpistas se manifiesta de las siguientes maneras:

- Los Arpistas consiguen que las pociones y pergaminos comunes e infrecuentes estén disponibles para los aventureros a un coste reducido o bajo pago aplazado, dependiendo de las circunstancias.
- Remallia Haventree (mira el apéndice B) proporciona pequeñas notas informativas útiles a los personajes y podría ofrecerles también un refugio temporal.

- Si los aventureros se encuentran rodeados o superados en número, uno o más arpistas acudirán en su ayuda. Un equipo de rescate de la facción está compuesto normalmente por un **bardo** (mira el apéndice B) o un **mag**, más 1d4 + 3 **espías** o **veteranos**.

BREGAN D'AERTHE

Para unirse a esta facción un aventurero debe ser drow, preferiblemente varón.

Bregan D'aerthe es una compañía de mercenarios compuesta originalmente por los descartados, humillados y nada honorables supervivientes de casas drows destruidas. El líder del grupo, Jarlaxle Baenre, siempre está reclutando a nuevos miembros para que se integren en sus filas, y lo que más le preocupa es la lealtad.

Casi todos los integrantes de Bregan D'aerthe son de género masculino porque las drows rara vez consienten recibir órdenes de un varón. Una drow puede ganarse un lugar en esta facción criticando el matriarcado propio de su raza y convenciendo a su líder de que ella sería un activo útil para la hermandad. Jarlaxle también emplea a agentes que no son drows, aunque ninguno de ellos sabe que está trabajando para él; estos individuos no son vistos como miembros de la facción.

Bregan D'aerthe utiliza uno de los negocios legítimos de Jarlaxle, la Feria de las Doncellas Marinas, como tapadera en Waterdeep. Esta feria está formada por tres navíos feriantes (el *Cancamusa*, el *Rompecorazones* y el *Infernal*) tripulados por drows disfrazados y por un grupo de artistas no drows (músicos, acróbatas, actores y similares). El cargamento de estas naves consiste sobre todo en carromatos y carrozas que se pueden preparar rápidamente para hacerlos desfilas por cualquier ciudad. Los drows usan estos desfiles para desviar la atención de sus ilícitas actividades.

Tras la apariencia mágica de un ostentoso capitán illuskano llamado Zardoz Zord, Jarlaxle lo supervisa todo desde el *Cancamusa*, su buque insignia, y desde el *Marpenoth Escarlata*, un submarino acoplado bajo este. Confía en tres pistoleros drows, Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr y Soluun Xibrindas, para hacer la mayor parte del trabajo sucio en la urbe. Para saber más sobre Jarlaxle y sus lugartenientes, consulta el apéndice B.

Bregan D'aerthe tiene gran habilidad a la hora de infiltrarse en organizaciones criminales. El consejero drow del Xanathar, Nar' l Xibrindas (mira el apéndice B), es en realidad un espía de esta facción.

El apoyo de Bregan D'aerthe se manifiesta de las siguientes maneras:

- Los aventureros reciben unas pequeñas bolsas negras sin marcar llenas de monedas de parte de una fuente anónima.
- Los personajes son invitados a cenar con Zardoz Zord a bordo de su buque insignia; durante la comida, Jarlaxle les tomará la medida y les ofrecerá ayuda si lo impresionan.
- Miembros de Bregan D'aerthe sobornan o eliminan a individuos que anden amenazando a los aventureros (generalmente sin que se les solicite).

EL ENCLAVE ESMERALDA

Para unirse al Enclave Esmeralda, un aventurero debe demostrar interés en la protección de la naturaleza o del orden natural. Los druidas y los exploradores son especialmente bienvenidos.

Waterdeep alberga a algunos miembros de esta facción que intenta fomentar la armonía entre la naturaleza y la civilización. Los integrantes que residen en la Ciudad de



los Esplendores ayudan a proteger la urbe de amenazas antinaturales, incluyendo aberraciones y muertos vivientes. También vigilan la Ciudad de los Muertos (el cementerio público de Waterdeep) y los parques de la población.

Se puede encontrar a miembros del Enclave Esmeralda en Phaulkonmere, una villa noble del Distrito del Sur, y en la Huerta de Frutales y Destilería de Hidromiel de Snobeedle, en Despeñadero.

Los muros de Phaulkonmere encierran jardines fabulosos, y hasta sus edificios están cubiertos de hiedra y musgo. El lugar pertenece a los descendientes de dos adineradas familias, los Tarm (agundinos de rancio abolengo) y los Phaulkon (de ascendencia cormyta). Pasan la mayor parte del año viajando al extranjero y confían su propiedad a un guardés semielfo llamado Melannor Fellbranch. A este se une Jeryth Phaulkon, una noble convertida en semidiós que sirve a Mielikki, la divina señora del bosque.

La Huerta de Frutales y Destilería de Hidromiel de Snobeedle opera bajo la dirección de la familia de medianos Snobeedle; entre ellos se encuentra una anciana druida llamada Flor Snobeedle. El hijo menor de Flor, Dasher, desapareció en Waterdeep hace unos seis meses. Lo infectaron con licantropía y ahora es miembro de una banda de hombres rata llamada los Esquivaesquiras.

El apoyo del Enclave Esmeralda se manifiesta de las siguientes maneras:

- Algunos miembros del Enclave comparten información que han recopilado gracias a conversaciones mágicas mantenidas con los animales de la ciudad.
- Melannor Fellbranch (consulta “El Enclave Esmeralda”, en la página 37) proporciona alimento y cuidados sin coste alguno en Phaulkonmere a los animales que sean propiedad de los aventureros.

- Un personaje recibe un sortilegio sobrenatural (consulta “Dones sobrenaturales”, en el capítulo 7 del *Dungeon Master’s Guide*) concedido por Jeryth Phaulkon (mira el “El Enclave Esmeralda” en la página 37).

LA FUERZA GRIS

Para integrarse en la Fuerza Gris, uno debe convertirse primero en miembro de los Manos Grises. Un individuo que haya servido en los Vigilantes o en la Guardia de la Ciudad será apto para unirse, al igual que los aventureros que estén dispuestos a hacer los juramentos para defender con sus vidas a Waterdeep, a sus ciudadanos y a sus leyes. Los candidatos prometedores serán invitados a formar parte de los Manos Grises, una facción supervisada por la Vara Negra, Vajra Safahr. Los integrantes de esta última organización llevan a cabo los encargos dictados por Vajra.

La Fuerza Gris es un grupo de élite de aventureros especializados, emanados de las filas de los Manos Grises, cuya competencia en combate solo es igualada por su lealtad a la urbe. La Fuerza Gris atrae a lo mejor de lo mejor. Los personajes no comenzarán sus carreras como aventureros como miembros de esta facción, pero podrán trabajar hasta alcanzar ese estatus.

Cada vez que la Ciudad de los Esplendores tiene un problema que los diplomáticos u otros cuerpos armados de la población no pueden manejar, a la lord público le queda la opción de movilizar a la Fuerza Gris. Tal acción se entiende generalmente como el último recurso, ya que algunos antiguos miembros del grupo han mostrado cierta tendencia a la violencia gratuita, ocasionando tantos daños como los que en teoría deben prevenir.

Aunque la lord público fija los objetivos de la misión y sus parámetros siempre que se activa la unidad, el equipo de

la Fuerza Gris necesario para completar cualquier tarea asignada se compone de los individuos escogidos a dedo por la Vara Negra.

Si arrestan a los miembros de la facción (y, en algunos casos, de los Manos Grises) por cometer un crimen, normalmente la lord público o la Vara Negra intervendrá en su favor y facilitarán su puesta en libertad.

El apoyo de la Fuerza Gris se manifiesta de las siguientes maneras:

- Los aventureros que están arrestados son puestos en libertad bajo la laxa supervisión de Vajra Safahr (mira el apéndice B).
- Los personajes reciben un útil objeto mágico infrecuente o raro que se les permite utilizar durante un tiempo (hasta que desaparece de forma misteriosa).
- Meloon Wardragon (mira el apéndice B) o algún otro reputado miembro de la Fuerza Gris ayuda a los aventureros a salir de una situación comprometida.

EL GREMIO DEL XANATHAR

Cualquiera puede unirse al Gremio del Xanathar, que, a pesar de su nombre, no tiene estatus oficial del gremio en la Ciudad de los Esplendores. Antes de obtener la calidad de miembro, sin embargo, un aspirante debe superar una prueba que implicará siempre perpetrar un crimen importante. Las opciones incluyen asesinar a algún integrante de la facción que haya fallado al Xanathar por algún motivo, secuestrar a un ciudadano de Waterdeep, recoger un rescate, robar un carruaje de alquiler o saquear un almacén.

Entre los integrantes de bajo rango del gremio, se especula continuamente sobre la verdadera naturaleza del Xanathar. Pocos sospechan que su jefe es un contemplantor, y menos aún han visto o han hablado con el ojo tirano.

Dado que la facción tiene fundamentos malvados, ascender en su escalafón es una cuestión de traicionar o eliminar a los rivales. La competitividad dentro de la organización es feroz y a menudo letal. Los aventureros malvados podrán medrar en este contexto, pero raras veces la recompensa merecerá los riesgos.

El apoyo del Gremio del Xanathar se manifiesta de las siguientes maneras:

- Cualquier miembro al que se le haya asignado una misión podría recibir un escolta o ayudante monstruoso (como un osgo, un kenku o un hombre rata) con instrucciones secretas de asesinar al integrante del gremio si es incapaz de completar su tarea según lo ordenado.
- La facción garantiza el acceso a los túneles secretos y a los escondites (sótanos ocultos) que posee bajo Waterdeep.
- Puede que el Xanathar envíe a un **observador** (consulta el apéndice B) a ayudar (y espiar) a un miembro prometedor del gremio.

LA ORDEN DEL GUANTELETE

Cualquier aventurero de alineamiento no malvado puede unirse a la Orden del Guantelete en la Ciudad de los Esplendores. Los clérigos, los monjes y los paladines son especialmente bienvenidos, en particular si veneran a Yelmo, Torm o Tyr.

La misión de esta facción es localizar y destruir el mal antes de que consiga afianzarse. El estallido de violencia en Waterdeep ha empujado a los miembros de la orden a buscar aventureros que puedan ayudar a restaurar la paz en la ciudad.

Un individuo puede ser parte de esta facción y también miembro del clero o un caballero consagrado a un dios o

templo específicos. Los integrantes de la orden actúan en solitario o en pequeños grupos. Algunos son naturales de Waterdeep; otros proceden de asentamientos lejanos y han venido a la ciudad por asuntos del templo.

El apoyo de la Orden del Guantelete se manifiesta de las siguientes maneras:

- Si los aventureros necesitan magia curativa o de otro tipo, un miembro de la facción puede facilitar encuentros con los sacerdotes locales que adoren a deidades no malvadas.
- Si los personajes se meten en problemas con la ley, un integrante de la orden abogará por ellos y atenderá a sus asuntos mientras estén encarcelados.
- **Hlam** (mira el apéndice B) podría aparecer para ayudar a los aventureros en un combate que esté a punto de desencadenarse.

LOS ZHENTARIM

La Red Negra tiene una política de reclutamiento abierta. Cualquier persona puede unirse al grupo. La tenacidad y la lealtad son rasgos muy valorados (aunque no esenciales) en los nuevos miembros.

Los Zhentarim son una organización en la sombra que comercia con mercenarios y mercancías (también armas) por dinero. Llevan tiempo intentando ganar influencia política en Waterdeep, pero el poderío de los lóres enmascarados de la urbe, la nobleza y los gremios profesionales se lo ponen difícil.

Los Zhentarim de la Ciudad de los Esplendores son una organización dividida. Aquellos que apoyan a Manshoon desean destruir al Xanathar y hacerse con el control político y económico de la urbe. En cambio, los que se oponen a Manshoon desean delatarlo y destruirlo antes de que ellos mismos sean arrestados o expulsados de la ciudad por las autoridades locales.

Los personajes no pueden unirse a la causa de Manshoon, pero pueden asociarse y recibir la ayuda de los zhents que se le oponen. Los líderes de esta ramificación de la Red Negra son aventureros retirados reconvertidos en emprendedores comerciales. Como grupo aventurero se llamaban los Asaltacondenas porque su especialidad era saquear guaridas de liches (llamadas “condenas”). Están intentando a la desesperada conseguir un sostén económico legítimo dentro de Waterdeep, lo que implica forjar alianzas con nobles y gremios locales. La guerra de Manshoon contra el Gremio del Xanathar ha hecho que sus planes se tambaleen.

Los Asaltacondenas (descritos en el apéndice B) se consideran a sí mismos los Zhentarim verdaderos de la Ciudad de los Esplendores. Los líderes del grupo son Davil Starsong (maestro de las oportunidades y la negociación), Istrid Horn (maestra del comercio y las finanzas), Skeemo Weirdbottle (maestro mago), Tashlyn Yafeera (maestra de armas y mercenarios) y Ziraj el Cazador (maestro asesino).

El apoyo de los Zhentarim se manifiesta de las siguientes maneras:

- Davil puede organizar reuniones con nobles y miembros influyentes de los gremios de la urbe.
- Los aventureros pueden conseguir pociones y venenos rebajados de precio en la tienda de Skeemo, Brebajes Weirdbottle, situada en el Distrito Comercial.
- Tashlyn ofrece mercenarios a precio asequible: **matones** que cuestan 2 pp al día cada uno o **veteranos** por 2 po al día cada uno.
- Istrid proporciona préstamos de hasta 2.500 po a un tipo de interés del 10 % por decana.
- Los personajes pueden contratar a Ziraj para asesinar a alguien, a cambio de un favor sin revelar que será cobrado más adelante.

LA POSADA DEL
PORTAL



BOSTEZANTE





El Portal Bostezante atrae a aventureros de todos los rincones de los Reinos Olvidados y del multiverso de D&D. ¿No estás seguro de reconocer a alguno de los personajes numerados? Ve a la página 224 para consultar la lista de los parroquianos habituales.

EL PORTAL BOSTEZANTE

El Portal Bostezante es una afamada posada y taberna situada en el Distrito del Castillo de Waterdeep. Los aventureros pueden encontrar a toda clase de personajes pintorescos en este lugar.

Se trata de un edificio de piedra con tejado de pizarra y varias chimeneas. La mayor parte de la planta principal está ocupada por la sala común de la taberna, que alberga un pozo abierto de 40 pies de diámetro (en realidad se trata del muro exterior de una torre de piedra hundida) que desciende 140 pies hasta el primer nivel de Undermountain, el complejo de mazmorras que hay debajo de la Ciudad de los Esplendores. Los aventureros pueden entrar y salir del pozo gracias a un mecanismo de polea y cuerda. Puedes encontrar más información sobre esta entrada a Undermountain en *Waterdeep: La Mazmorra del Mago Loco*.

Los pisos superiores del Portal Bostezante disponen de agradables y cómodas habitaciones pensadas para los huéspedes.

Durnan, el propietario, cobra los precios habituales por la comida, la bebida y el alojamiento (consulta el capítulo 5 del *Player's Handbook* para ver estos precios).

CARAS AMIGAS

Facilita a los jugadores el documento “Caras amigas del Portal Bostezante”, que encontrarás en el apéndice C, y deja que cada uno seleccione a un PNJ a modo de conocido amistoso, alguien a quien el aventurero del jugador conoce y en quien confía. El mismo PNJ puede ser escogido por más de un jugador. La siguiente información no debe llegar a los jugadores hasta que sus personajes la averigüen.

DURNAN

Posadero humano illuskano N.

El propietario del Portal Bostezante es un aventurero jubilado y parco en palabras. **Durnan** (mira el apéndice B) advertirá sin rodeos a los personajes de nivel inferior a 5 que entrar en Undermountain “no es una buena idea”. Guarda un espadón mágico tras la barra por si se da el caso de que algo monstruoso salga a rastras del pozo.

“BONNIE”

Doppelgänger N disfrazada de tabernera humana tethyriana.

Esta **doppelgänger** que aparenta ser una simpática tabernera es la líder de una banda de cinco doppelgängers que viven en Waterdeep desde hace algo más de un año. Trabaja para Durnan para ayudar a su grupo a llegar a fin de mes. Matrim Mereg (lee unas líneas más adelante) conoce su secreto.

MATTRIM “TRESCUERDAS” MEREG

Bardo humano illuskano LB.

Este **bardo** de torpes habilidades sociales (ver apéndice B) actúa en el Portal Bostezante y es mejor músico de lo que aparenta. Le apodan “Trescuerdas” porque toca un laúd al que solo le queda ese número de cuerdas. Su secreto es ser espía de los Arpistas y, además, ser mucho más elocuente y seguro de lo que deja traslucir. Vive en la posada, donde pasa las tardes y las noches espiando a los agentes de los Zhentarim y recabando información sobre otros posibles alborotadores. Recientemente se ha hecho amigo de Bonnie y quiere ayudar a su banda de doppelgängers a establecerse en la ciudad.

JALESTER SILVERMANE

Luchador humano chondathano LB.

Jalester Silvermane (mira el apéndice B) es un agente de la Alianza de los Lores que informa directamente a Laeral Silverhand. La lord público de Waterdeep le ha pedido que espíe a aquellos aventureros que, con sus actos, pudieran ayudar o poner en peligro a la urbe y a sus habitantes. Dado que el Portal Bostezante atrae a personajes de todo tipo, Jalester pasa mucho tiempo aquí, generalmente sentado solo en algún rincón tranquilo. Durnan sabe que Jalester trabaja para Laeral y deja tranquilo al joven.

A menudo, Jalester se distrae pensando en Faerrel Dunblade, su pareja, que murió en una reyerta callejera el año pasado. Cuando no está ocupado con algún asunto de la alianza, el solitario joven se deja querer.

MELOON WARDRAGON

Aventurero humano chondathano NM bajo el control de un devorador de intelectos.

Meloon Wardragon (ver el apéndice B) se presenta como un hombre dicharachero, optimista, bondadoso y ansioso por luchar junto a aquellos a los que considera sus amigos. El personal del Portal Bostezante y muchos de los parroquianos habituales saben que el aventurero es un luchador avezado que tiene vínculos con la Fuerza Gris.

Un **devorador de intelectos** aliado con el Xanathar se comió el cerebro de Meloon hace varios meses. Ahora, bajo el control del monstruo, desalentará enérgicamente a los personajes de que exploren Undermountain y los instará a centrarse en los conflictos que se producen en la ciudad. También persigue y da caza a los agentes de los Zhentarim por orden de su secreto maestro contemplador. Tiene enfilado a Davil Starsong (mira el apéndice B), pero no matará al elfo en público habiendo testigos.

OBAYA UDAY

Sacerdotisa de Waukeen humana chultana NB.

Obaya, una **sacerdotisa**, ha viajado desde Chult para financiar expediciones a Undermountain con el objetivo de devolver sus tesoros mágicos a su patrón, el príncipe mercader Wakanga O'tamu, de Puerto Nyanzaru. La mujer recomendará a los aventureros de bajo nivel que no exploren Undermountain, pero estará encantada de poder ayudarlos con su magia hasta que adquieran la suficiente experiencia como para serle útiles.

Si está en tus planes dirigir *Waterdeep: La Mazmorra del Mago Loco* después de esta aventura, Obaya podrá asumir un papel más destacado como consejera y fuente de misiones.

YAGRA STONEFIST

Matona a sueldo semiorca N.

Yagra es una mercenaria de la Red Negra a la que pagan para que proteja a un negociador zhent llamado Davil Starsong (mira el apéndice B para saber más sobre él). A ella le parece un trabajo aburrido y le gusta pasar el rato retando a los aventureros a echar pulsos (resuélvelos utilizando tiradas enfrentadas de Fuerza). Si los personajes expresan su oposición al Gremio del Xanathar, Yagra podría instarles a hablar con Davil para unir fuerzas con los Zhentarim y destruir al lord del crimen contemplador.

Yagra es una **matona** semiorca. Cuando sus puntos de golpe se reducen a 0, en lugar de esto pasan a tener 1 punto de golpe (pero no puede hacer esto de nuevo hasta completar un descanso largo). Tiene visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Habla común y orco.



CAPÍTULO 1: UN AMIGO EN APUROS



UNA BRONCA TABERNARIA EN EL PORTAL Bostezante es la prueba de que ningún lugar está a salvo de la guerra de bandas entre los Zhentarim y el Gremio del Xanathar. En medio de esta peligrosa atmósfera, Volothamp Geddarm ofrecerá una misión a los aventureros. Les prometerá una recompensa si pueden rescatar a un amigo suyo que ha desaparecido, Floon Blagmaar, quien, teme, haya podido verse envuelto en el conflicto. El encargo de Volo es una introducción directa a las calles de Waterdeep; proporcionará a los personajes una excusa para explorar la urbe.

En su búsqueda del amigo de Volo, puede que los aventureros hagan aliados y enemigos que reaparecerán durante la aventura. Después de completar dicha misión, los personajes conseguirán una base de operaciones ubicada en el callejón Cráneo de Troll del Distrito Norte de la Ciudad de los Esplendores. Desde su nuevo cuartel general, los aventureros podrán trazar su propio rumbo, ya sea interactuando con los vecinos de Waterdeep, uniéndose a una de las muchas facciones de la urbe o simplemente coqueteando con el peligro.

PUNTO DE PARTIDA

Esta aventura asume que los personajes ya han formado un grupo y están actualmente en el Portal Bostezante, quizás tomando una pinta de cerveza Sombranegra y devorando un plato de mordedor con patatas fritas. Como alternativa, puedes comenzar la historia cuando los aventureros entren por primera vez en la ruidosa taberna, o haciendo que todos se encuentren por primera vez cuando Volo les proponga su misión inicial.

PELEA EN LA TABERNA

Mientras los personajes se divierten en la taberna del Portal Bostezante, estalla una pelea. Lee lo siguiente para describir la escena:

Os sentáis alrededor de una robusta mesa de madera iluminada por la luz de una vela y atestada de platos vacíos y jarras a medio beber. Las exclamaciones de los jugadores y las tonadas obscenas que cantan varios aventureros borrachos casi ahogan el rasgueo apagado de cuerdas de un joven bardo, tres mesas más allá.

De pronto, todo el ruido queda eclipsado por un grito: “¡Tú, cerdo! Así que te gustaría matar a mis compañeros, ¿no?”. En ese momento, un humano cuya cabeza afeitada está cubierta con tatuajes con forma de ojos asesta un salvaje gancho a una semiorca de siete pies de alto. Otros cuatro humanos se levantan tras él, listos para unirse a la refriega. La semiorca se cruje los nudillos, rugie y salta sobre el hombre tatuado, pero antes de que puedas ver si llega la sangre al río, una multitud de espectadores se arremolina en torno a la pelea. “¿Qué hacéis?”.

Los combatientes humanos son cinco miembros del Gremio del Xanathar (**bandidos humanos CM**). El que tiene tatuajes con forma de ojos en el cuero cabelludo es su líder, Krentz. Su enemiga, Yagra Strongfist, es una semiorca a las órdenes de los Zhentarim (consulta el documento “Caras amigas del Portal Bostezante”, en el apéndice C). Yagra pelea por orgullo.

INTERVENIR EN LA PELEA

Si los aventureros deciden unirse a la refriega, haz que todos tiren iniciativa, pero para cuando consiguen abrirse paso entre los ruidosos espectadores, la pelea ya casi ha terminado. A Krentz solo le quedan 3 puntos de golpe y está intentando zafarse de Yagra, pero los otros cuatro miembros del Gremio del Xanathar están a punto de caer sobre ella.

Apartar a la semiorca del humano requiere superar una prueba de Fuerza enfrentada con la Fuerza de la semiorca. Da las gracias a los personajes por su ayuda, pero la ha contrariado que se hayan entrometido en su pelea.

Toma nota de la forma en que los aventureros tratan con Krentz durante esta escena. Si sobrevive, los personajes podrían encontrarse con él otra vez en alguno de los escondites de las cloacas que posee el Gremio del Xanathar (mira la zona Q5, página 28).

ABSTENERSE DE INTERVENIR

Si los aventureros no se entrometen en la pelea, Yagra despacha a Krentz, pero los compañeros de este la dejan inconsciente. Durnan, el propietario del Portal Bostezante, señala hacia la puerta. “¡Largo!”, gruñe, y los miembros del Gremio del Xanathar huyen llevándose a su noqueado líder.

EL TROLL Y SUS AMIGOS

Durante el tercer asalto de la pelea, surgen más problemas, esta vez desde el interior del pozo abierto en mitad de la sala principal del Portal Bostezante:

De repente, suenan gritos de alarma cuando una enorme criatura sale a rastras del pozo que hay en el centro de la taberna. Se trata de un monstruo con la piel verde llena de verrugas, una enmarañada mata de pelo negro estropajoso, una nariz larga en forma de zanahoria y los ojos inyectados en sangre. Al aullar mostrando sus dientes amarillos, podéis ver que lleva una media docena de alimañas parecidas a murciélagos adheridas a su cuerpo; otras tres revolotean sobre la criatura como moscas. Todos en el local reaccionan temerosos, a excepción del tabernero, Durnan, que lanza un grito: “¡Troll!”.

El **troll**, que en este momento tiene 44 puntos de golpe, se ha arrastrado desde el primer nivel de Undermountain en busca de sabrosa carne de humanoide. Ha traído consigo nueve **estirges**. Una vez en la taberna, la criatura se yergue hasta su altura máxima de 9 pies. Ha llegado el momento de tirar iniciativa. Las estirges también realizan dicha tirada, pero solo las tres que están en vuelo sobre el troll representan una amenaza. Las seis restantes se encuentran saciadas, ya que han drenado una copiosa cantidad de la sangre del monstruo, y salen volando de vuelta al pozo para digerir el alimento. A medida que el troll se regenera, los efectos de la pérdida de sangre se vuelven menos evidentes.

La mayoría de los parroquianos y empleados de la taberna huirán o procurarán ocultarse del troll. Las estirges atacarán a los aventureros más cercanos; mientras, **Durnan** (mira el apéndice B) sacará su espadón, saltará la barra y se enfrentará él mismo al monstruo. Al atacar, pedirá a los personajes que se centren en matar a las estirges y luego empapará al troll con aceite de lámpara y le prenderá fuego cuando este resbale y caiga. Yagra se unirá a la lucha si está consciente. El tabernero se dirigirá con naturalidad a cualquier aventurero que le haya ayudado a vencer al troll: “Has luchado bien”.

Si alguno de los personajes queda reducido a 0 puntos de golpe durante la pelea, los empleados del Portal Bostezante se apresurarán a estabilizarlo.

ENCUENTRO CON VOLO

Una vez que el asunto del troll y las estirges queda zanjado, Volo se abre paso entre la marea de clientes, que aún se mantienen alejados del monstruo; saluda a los personajes, prodigándose en elogios por su valentía (justificada o no): “Vosotros debéis ser aventureros, ¿estoy en lo cierto? Podríais serme útiles. Venid, busquemos una mesa para conversar, ¿os parece?”.

Volothamp Geddarm es conocido por la mayoría de los habitantes de Waterdeep por ser un fanfarrón con una notable habilidad para adornar los sucesos que narra. No obstante, Volo es un tipo de buen corazón y amigo de sus amigos. En la actualidad, está atormentado por el bienestar de uno de ellos. Comenzará su propuesta en tono encantador y misterioso, pero al poco se mostrará sincero, incluso al borde de las lágrimas.

La figura que os ha abordado se atusa suavemente el bigote, se recoloca el sombrero y se ciñe la bufanda. “Volothamp Geddarm, cronista, mago y celebridad, a vuestro servicio. Confío en que os habréis percatado de la violencia desencadenada en nuestra hermosa ciudad durante estas pasadas decenas. ¡No he visto tanta sangre desde mi última visita a Puerta de Baldur! Pero ahora me temo que un amigo se haya visto atrapado en medio de tan odiosa malevolencia”.

“El nombre de mi amigo es Floon Blagmaar. Es más guapo que inteligente, por lo que me preocupa que hace un par de noches volviera a casa por donde no debía y haya sido secuestrado, o algo peor. Si accedéis a seguir su rastro y encontrarlo con total rapidez, puedo ofreceros diez dragones a cada uno ahora y, además, os daré diez veces esa cantidad a cada uno cuando localicéis a Floon. ¿Puedo confiar en vosotros en estos difíciles momentos?”.

Volo entrega a cada aventurero una bolsa pequeña que contiene 10 po solo por aceptar su misión. Los personajes que deseen descubrir sus intenciones deberán realizar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 10. Si la superan, sabrán que el cronista es sincero, pero que podría estar edulcorando la verdad sobre cuánto puede pagar. En este momento Volo anda corto de efectivo; se encuentra a la espera de recibir los pagos en concepto de derechos de la *Guía de Volo de los Monstruos*. Para conseguir más dinero, ha comenzado a trabajar en un libro nuevo, la *Guía de Volo de los Espíritus y los Espectros*. Mientras lo escribe, sus conocimientos “espirituosos” se han dirigido sobre todo a la variedad alcohólica, de manera que la redacción no ha estado yendo bien. Si se le presiona, Volo rogará a los personajes que confíen en él, y les prometerá que tendrá el resto de la recompensa, 100 po para cada uno, lista para su entrega una vez que Floon le sea devuelto vivo.

Volo describe a su amigo como un humano bien parecido de treinta y tantos años, de pelo rubio cobrizo ondulado. Vestía un traje principesco cuando el escritor lo vio por última vez. Hace dos noches, antes de que Floon desapareciera, él y Volo estaban bebiendo y de fiesta en el Dragón Ensartado, una taberna oscura y pendenciera del Distrito del Puerto. El cronista recomienda a los aventureros comenzar su búsqueda en aquel lugar.

¿QUÉ SUCEDIÓ AQUELLA NOCHE?

Volo se avergüenza en admitir que puede que fuera él quien metió a su amigo Floon en apuros, de modo que se resiste a dar todos los detalles sobre lo que sucedió la noche en que este desapareció.

Afectado por su bloqueo de escritor, Volo quedó con Floon Blagmaar para echar unos tragos en el Dragón Ensartado hace dos noches. Bebieron y jugaron durante algunas horas. Luego Volo se marchó, y esa fue la última vez que vio a Floon.

Aunque el cronista no lo sabe, no mucho después de que se fuera, un Floon ya borracho se encontró con otro conocido, lord Renaer Neverember, en la taberna. Ambos se marcharon juntos y Renaer se ofreció acompañar a Floon a casa. Cinco matones de los Zhentarim a las órdenes de Urstul Floxin (consulta el apéndice B) asaltaron a la pareja. Los llevaron a un almacén del Distrito del Puerto para poder interrogar a Renaer, hijo de lord Dagult Neverember, sobre la localización de la *Piedra de Golorr* y el alijo de dragones escondido por su padre. Antes de que el interrogatorio pudiera comenzar, los miembros del Gremio del Xanathar emboscaron y mataron a los guardias zhents del almacén. Los recién llegados confundieron a Floon con Renaer, golpearon a Floon hasta dejarlo inconsciente y lo sacaron de allí a rastras, mientras que Renaer se escondió y pudo evitar que le vieran.

Llevaron a Floon a un escondite del Gremio del Xanathar en las alcantarillas. Dejaron tras de sí a una pequeña cuadrilla de kenkus en el almacén de los Zhentarim para matar a cualquier otro zhent que pudiera aparecer por allí. La presencia de los kenkus ha evitado que Renaer intente salir del lugar.

ENCONTRAR A FLOON

Volo vio por última vez a Floon delante del Dragón Ensartado, una taberna de dudosa reputación (propiedad de los Zhentarim) situada entre la calle Red y la callejuela del Solomillo, en el Distrito del Puerto. Los siguientes encuentros darán comienzo a la investigación de los aventureros.

De camino a la taberna, “Sangre en las calles” dará a los personajes la oportunidad de ver en acción a los Vigilantes de la Ciudad. Si los aventureros deciden echar un vistazo por los alrededores, “Pesquisas en el Distrito del Puerto” les proporcionará un mejor conocimiento de su entorno y podrán descubrir un extraño lugar, la “Tienda del viejo Xoblob”, que les permitirá avanzar en sus investigaciones. Una vez lleguen a su destino, “El Dragón Ensartado” será una buena oportunidad para que los personajes obtengan información sobre los clientes, lo que les conducirá a “La callejuela del Cirio”, donde podrán continuar con sus indagaciones.

SANGRE EN LAS CALLES

Mientras los aventureros atraviesan el Distrito del Puerto, se topan con el escenario de una sangrienta pelea entre el Gremio del Xanathar y los Zhentarim:

Al doblar una esquina, os encontráis con una calle que ha sido acordonada por una patrulla de los Vigilantes de la Ciudad. Media docena de cadáveres yacen sobre los adoquines, en apariencia víctimas de una terrible escaramuza. Los oficiales de los Vigilantes han desarmado y arrestado a tres humanos bañados en sangre y están interrogando a los testigos. Uno de los oficiales os ve. “Circulen”, dice. “Aquí no hay nada que ver”.

La reyerta que ha tenido lugar no tiene nada que ver con la desaparición de Floon, pero representa una escalada en el conflicto entre el Gremio del Xanathar y los Zhentarim. Una docena de **guardias** de los Vigilantes de la Ciudad han arrestado a tres **bandidos** e interrogan a los testigos mientras esperan que sus carromatos lleguen para llevarse a los criminales y los cadáveres. A los supervivientes de la escaramuza se les ha despojado de sus armas y obligado a arrodillarse con las manos en la cabeza. Es probable que los tres, agentes leales a los Zhentarim (a las órdenes de Urstul Floxin, consulta el apéndice B), sean acusados de asesinato. Reciben con frialdad las miradas de los viandantes, pero la patrulla no permitirá a los aventureros acercarse a los detenidos.

PESQUISAS EN EL DISTRITO DEL PUERTO

El Distrito del Puerto no es un lugar seguro. Puedes ambientarlo leyendo lo siguiente a los jugadores:

Los altos y apelotonados edificios de apartamentos dejan la mayor parte del vecindario a la sombra en el nivel del suelo. Casi todas las farolas tienen los cristales rotos y sus velas han desaparecido. El olor a salitre y excrementos se os queda impregnado al atravesar una hilera tras otra de construcciones en malas condiciones.

En la esquina de calle Zastrow con la callejuela del Solomillo hay una tienda que tiene un peculiar escaparate:

Un comercio cercano destaca entre los demás. Posee una fachada de color morado oscuro y en su ventana cuelga un contemplador de peluche. Sobre la puerta pende un cartel cuyas elaboradas letras dicen: “Tienda del Viejo Xoblob”.

Si los aventureros visitan el lugar, continúa con “Tienda del Viejo Xoblob”. Si no lo hacen, encontrarán la taberna sin más incidentes. Ve a “El Dragón Ensartado”, más adelante.

TIENDA DEL VIEJO XOBLOB

Cuando los personajes entran perciben de inmediato lo extraño del lugar:

Una nube de humo violáceo perfumado de lavanda emana de la puerta de la tienda cuando os asomáis al interior. Todas las paredes están pintadas de color púrpura, e, incluso, cada polvoriento adorno colocado en los estantes está teñido de un tono violeta oscuro. Un viejo gnomo lampiño, sentado con las piernas cruzadas sobre el mostrador, viste una túnica de color ciruela. Decoran sus mejillas nueve ojos pintados también de color púrpura.

El gnomo baja su pipa y exhala una nube de humo de lavanda antes de levantar una mano. “¡Saludos y bien hallados! ¡Pasad y rebuscad entre los estantes de la tienda de curiosidades más extravagante del mundo!”

El comercio lleva el nombre del contemplador de peluche que hay en la ventana, un adorno que en realidad es un sensor mágico a través del cual el Xanathar puede observar cuando lo desee.

El tendero es un **gnomo de las profundidades** que espía para el Gremio del Xanathar. Hace unos años sobrevivió a la explosión de una espora de gas en Undermountain y heredó

varios retazos de recuerdos de algún contemplador. Guiado por la compulsión de fundar su propio dominio, el gnomo se estableció en Waterdeep, compró el viejo negocio de Xoblob a su anterior dueño e intentó renombrarlo con su propio nombre; sin embargo, todo el mundo continuó llamándolo la Tienda del Viejo Xoblob. Por lo tanto, devolvió al lugar su denominación anterior y cambió su propio nombre a Xoblob. “¡Nada que ver con el ojo tirano que hay colgado en la ventana!”, exclama.

Bagatelas. El gnomo ofrece todo tipo de baratijas. Cuando los aventureros rebusquen entre los estantes, tira en la tabla “Bagatelas” del capítulo 5 del *Player's Handbook* para establecer lo que llama su atención. Xoblob vende cualquier baratija por 1d6 po.

El destino de Floon. El gnomo no conoce a Floon por su nombre, pero reconoce su descripción. Se muestra reacio a compartir información, pero si se le ofrece un nuevo artículo violeta o se supera una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) CD 13, se le aflojará lengua. Contará que Floon y un acompañante bien vestido, de aspecto y porte similares (Renaer Neverember, aunque el gnomo no sabe su nombre y no le reconoció), fueron asaltados delante de su tienda por unos hombres de aspecto rudo y equipados con armaduras de cuero negro. Xoblob cree que había cinco atacantes, pero ninguno de ellos le pareció familiar. Uno lucía en el cuello el tatuaje negro de una serpiente alada.

EL DRAGÓN ENSARTADO

El Dragón Ensartado se encuentra frente a un pasaje que discurre entre la calle Red y la callejuela del Solomillo, en el Distrito del Puerto, no lejos de la Tienda del Viejo Xoblob. Cuando los personajes estén cerca, lee lo siguiente:

El Dragón Ensartado tiene un aspecto ruinoso. Los dos ventanales de la fachada están hechos añicos y también hay un ancla de barco incrustada en el tejado. A través de las ventanas rotas podéis ver a un grupo de ojerosos clientes bebiendo unas enormes jarras de cerveza.

Floon no ha vuelto a pasar por el Dragón Ensartado desde la noche de su desaparición. Los clientes habituales, estibadores del puerto, se muestran reacios a hablar con extraños. Un soborno, o superar una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) CD 13, conseguirá que se presten a hablar.

El destino de Floon. Varios de los asiduos recuerdan haber visto a Volo y a Floon bebiendo juntos hace un par de noches. Después de que Volo se fuera, Floon aún se quedó lo suficiente como para encontrarse con otro amigo: Renaer Neverember, hijo del anterior lord público de Waterdeep, Dagult Neverember. “¿Ese? ¡De tal palo tal astilla!”, suelta un cliente con desprecio. “¡Solo otro noble mimado y ricachón encantado de pavonearse en nuestras narices!”, dice otro.

Ambos bebieron y jugaron unas cuantas rondas de Apuesta de los Tres Dragones antes de marcharse en torno a la medianoche. Cinco hombres les siguieron al exterior, aunque ninguno de los presentes en el local sabe lo que sucedió después. Los que se marcharon poco después de Floon y Renaer no han vuelto a la taberna desde entonces, pero frecuentan un almacén en la callejuela del Cirio. “Buscad el símbolo de una serpiente en la puerta”, señala uno de los habituales de la taberna.

LA CALLEJUELA DEL CIRIO

Los edificios a ambos lados de la callejuela del Cirio son tan altos y están tan apretujados entre sí que la luz solo alcanza a iluminar la calle con el sol en su cénit del mediodía.

El callejón se encuentra envuelto en penumbra, tan oscuro como una mazmorra, e igualmente hediondo. Casi todas las farolas están destrozadas y la única luz que se abre paso en la oscuridad es un débil parpadeo al final del callejón, como si hubiera una vela en la lejanía.

El parpadeo proviene de la única farola que queda intacta en la callejuela del Cirio, que se mantiene encendida gracias a un conjuro de *llama permanente*. Hay un almacén al otro lado de la calle, justo frente a la luz que ilumina una serpiente negra alada (el símbolo de los Zhentarim) pintada sobre el pomo de la puerta. Los personajes que tengan vínculos con la Red Negra reconocerán el símbolo, mientras que otros podrán recordar su significado superando una prueba de Inteligencia CD 10.

ESCONDITE DE LOS ZHENTARIM

El escondite del callejón del Cirio (consulta el mapa 1.1) es un almacén destartado de dos plantas. La Red Negra tiene refugios en otros edificios venidos a menos como este por toda Waterdeep, por lo que podrás reutilizar la distribución de este escenario para otros escondites de los zhents.

El almacén se encuentra en la parte trasera de un patio exterior cercado por una valla alta. La puerta del vallado no está cerrada con llave. El inmueble tiene tres puntos de entrada: la puerta principal, la gran compuerta de carga del almacén y una ventana repintada; todos están cerrados con llave. La puerta tiene una mirilla deslizante que se puede abrir desde el interior. Un personaje que supere una prueba de Destreza CD 12 utilizando herramientas de ladrón podrá forzar tanto las puertas como la ventana; también se podrán abrir por la fuerza superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10.

Golpear las puertas o la ventana alertará de que alguien se acerca al grupo de kenkus que hay en el interior. Estos últimos se apresurarán a esconderse detrás de los muebles volcados, generando un alboroto que cualquier personaje que tenga una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 16 o superior podrá oír. Estos kenkus que se han quedado aquí forman parte de la banda del Gremio del Xanathar que ha asesinado a casi todos los presentes en el almacén después de que los cinco matones de los Zhentarim capturaran a Renaer Neverember y a Floon Blagmaar y los trajeran a este lugar. A Floon se lo llevaron, pero Renaer ha logrado mantenerse a salvo ocultándose. Ahora, el joven noble está intentando averiguar cómo escabullirse de los kenkus, que rebuscan con pereza por el almacén algo que saquear mientras esperan a ver si aparece algún otro zhent.

Z1. HABITACIÓN PRINCIPAL

El negocio principal de la Red Negra consiste en reclutar, entrenar y equipar a mercenarios. Por ello, el almacén está lleno de cajas repletas de armas, raciones, botas, uniformes negros y otros elementos de equipo.

Cuando los personajes intenten entrar, deberás determinar si los cuatro **kenkus** que hay dentro se dan cuenta de su presencia; hazlo antes de leer la caja de texto siguiente.



Un aventurero podrá forzar la cerradura de una puerta o una ventana utilizando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 10. Los aventureros que accedan en silencio podrán intentar coger por sorpresa a los kenkus. Si los personajes llaman antes de entrar o anuncian su llegada de alguna otra manera, estos se ocultarán como se ha descrito anteriormente.

Hay un revoltijo de mesas y sillas tiradas por el suelo sin ningún miramiento. Los cadáveres de una docena de hombres yacen junto a las paredes, con sus estoques y dagas al lado. En el lado norte de la zona, unas escaleras ascienden hasta un nivel superior abierto.

Si los kenkus no se han escondido, añade esto:

De pie, en mitad del almacén, cuatro criaturas de corta estatura, aspecto aviar, pico largo y plumas negras os miran con sorpresa. Visten capas con capuchas y portan espadas cortas.

Los cadáveres pertenecen a cinco mercenarios humanos de los Zhentarim (los mismos que secuestraron a Floon y Renaer) y a siete matones humanos del Gremio del Xanathar, todos ellos equipados con armaduras de cuero. Cada zhent luce el tatuaje de una serpiente negra alada en el cuello o el antebrazo. Además, uno de los miembros del Gremio del Xanathar lleva en la palma de su mano derecha un tatuaje negro que representa un círculo con diez rayos irradiados desde su perímetro (el símbolo del Xanathar).

Los kenkus lucharán hasta que dos de ellos estén incapacitados o muertos, en cuyo caso los supervivientes intentarán huir. Si se supera una prueba de Carisma

(Intimidación) CD 10, se podrá forzar a aquellos capturados a contar lo que saben.

LO QUE LOS KENKUS SABEN

Al hablar, los kenkus imitan sonidos y voces que han escuchado antes. Si se les interroga, repetirán las siguientes frases:

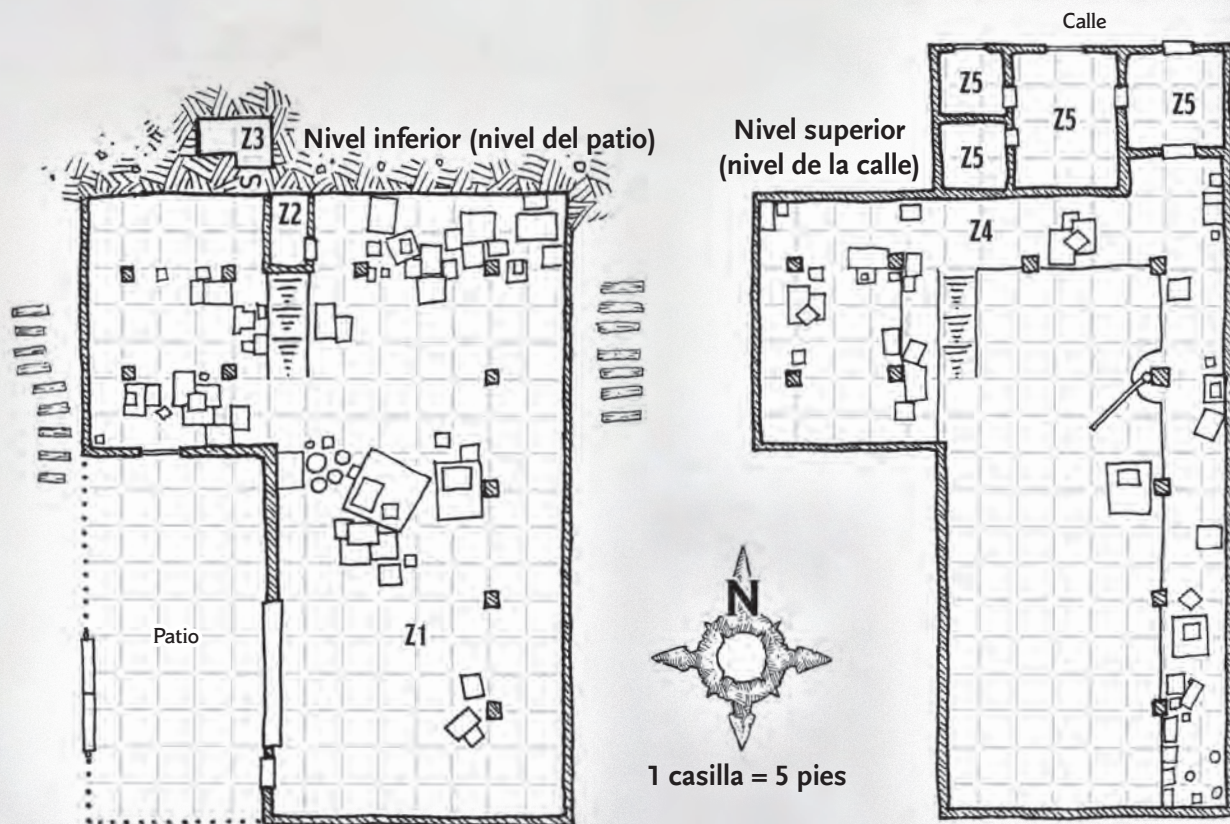
- Con profunda voz y acento orco: “El Xanathar os manda saludos”.
- Con una voz aguda y nasal: “¡Atad al pisaverde y llevadlo a la trastienda!” y “seguid las señales amarillas en las cloacas” (esta indicación hace referencia a los túneles de las alcantarillas que están marcados con el símbolo del Xanathar, que conducen a la guarida del Gremio del Xanathar).
- Con voz chillona: “No hay tiempo para saquear el lugar. Llevadlo ante el jefe”.

Z2. ARMARIO EMPOTRADO DEL ALMACÉN

La puerta de esta trastienda cuelga de unas bisagras rotas, abierta de par en par. La atestada cámara que hay detrás apesta a pescado podrido y vinagre. Está llena de restos de cuerdas, lonas alquitranadas y la madera astillada de unos barriles aplastados. Renaer Neverember (mira el apéndice B) se ha escondido aquí tras liberarse de sus ataduras. Los aventureros pueden escuchar su agitada respiración bajo una lona situada en el extremo norte de la habitación.

INTERPRETAR A RENAER

Renaer está desarmado. Cubierto por la suciedad y el persistente hedor a arenques en vinagre rancios, habla con elegancia y expresividad, como corresponde a su noble crianza. Es fácil ganarse su confianza, pero si esta se ve traicionada será imposible de restaurar.



MAPA 1.1: ESCONDITE DE LOS ZHENTARIM (DISTRITO DEL PUERTO)

La noche del secuestro, a Renaer le preocupaba que Floon estuviera demasiado ebrio como para encontrar el camino de vuelta a casa y se ofreció a acompañarlo. Ambos fueron asaltados por cinco matones cuando salieron de la callejuela del Solomillo y se dirigieron hacia el norte por la calle Zastrow.

Renaer se siente culpable de que se hayan llevado a Floon, ya que cree (y está en lo cierto) que ha sido confundido con él. Si los aventureros piden a Renaer que se una a ellos en su búsqueda de Floon, este se comprometerá a hacerlo. Lo hará armado con una daga y un estoque saqueado a los zhents muertos del almacén.

Si un personaje pregunta a Renaer por qué lo secuestraron los zhents, el noble responderá con sinceridad:

“Los Zhentarim creen que mi padre malversó una gran cantidad de monedas de oro mientras era lord público y que, después, escondió todos esos dragones en algún lugar de la ciudad. Creen que pueden encontrarlos utilizando un artefacto llamado la *Piedra de Golorr*, que estuvo en manos del Gremio del Xanathar hasta hace poco. Al parecer, alguien la robó. Los zhents creyeron que yo sabría algo de todo esto, pero lo cierto es que no. Mi padre y yo llevamos años sin hablarnos”.

Z3. HABITACIÓN SECRETA

Esta sala se esconde tras una puerta secreta que se puede localizar superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Al abrirla, los aventureros podrán escuchar el débil tañido de una campana que resuena en las oficinas situadas sobre ellos (zona Z5).

TESORO

Los zhents han escondido dos cajones de madera en este lugar. El primero, robado en los muelles, contiene cuatro cuadros con marcos de madera envueltos en lienzo. Las pinturas representan las ciudades de Luskan, Neverwinter, Silvermoon y Puerta de Baldur y valen 75 po cada uno.

La segunda caja, robada de una caravana en la Carretera Alta, contiene quince lingotes de plata de 10 libras cada uno, todos negros a causa de la oxidación, pero aun así con un valor de 50 po cada uno.

Z4. BALCONADA

El segundo nivel abierto está abarrotado de cajas en la zona que domina el almacén principal. Los aventureros que inspeccionen las cajas encontrarán a todo tipo de tuestos, incluyendo rollos de tejidos apolillados, botellas de aceite de oliva rancio y cientos de pares de sandalias con suela de madera que hicieron furor el verano anterior pero que ahora han pasado de moda. No hay nada de valor en ese montón de basura.

Z5. OFICINAS

El piso superior contiene algunas oficinas que los zhents han usado poco. Las habitaciones disponen de escritorio, sillas y estantes vacíos cubiertos de polvo y telarañas. Algunas inofensivas **ratas** merodean por el lugar.

Sobre la puerta de cada oficina se ha instalado una campana de alarma de acero. Las campanas están conectadas por medio de cables a la puerta secreta de la zona Z3, y resonarán con gran volumen cuando la puerta se abra.

TESORO

Un personaje que inspeccione las oficinas encontrará un *pájaro de papel* sin usar (consulta el apéndice A).

APARECEN LOS VIGILANTES

Poco después de que los personajes hayan encontrado a Renaer, un capitán de los Vigilantes de la Ciudad llamado Hyustus Staget (**veterano humano illuskano LB**) llegará al almacén al mando de una docena de **veteranos**. Le han informado de actividades sospechosas, por lo que irrumpirá en el lugar y tratará de impedir que nadie pueda marcharse. Los kenkus que continúen vivos en el local serán puestos bajo custodia. La patrulla no tardará mucho en llegar a la conclusión de que los muertos son miembros de los Zhentarim y del Gremio del Xanathar, puesto que los choques violentos entre las dos facciones son cada vez más frecuentes. Mientras que sus agentes inspeccionan el almacén, el capitán Staget interrogará a los aventureros.

Hyustus Staget es un hombre estirado que ayuda a mantener la paz en el Distrito del Puerto. Cada tendero, miembro de gremio, posadero y tabernero de este distrito lo conoce, y la mayoría incluso lo respeta a pesar de las opiniones generalizadas sobre los Vigilantes de la Ciudad. Este capitán no cree en rumores o chismes, no bebe y no permite que la ira le desborde. Su trabajo consiste en frenar la violencia en los muelles, pero últimamente no se ha estado esforzando demasiado. Después de todo, razona, si el Gremio del Xanathar y los Zhentarim quieren destruirse mutuamente, ¿por qué no dejarlos?

En una ocasión, Staget tuvo este almacén bajo vigilancia, pero decidió dejarlo estar para enviar refuerzos a los Vigilantes destacados en los muelles, idea que ahora lamenta. Aquel control fue parte de un intento de atrapar a un conocido instigador zhent llamado Urstul Floxin, un “pez gordo” que, según se rumorea, es responsable de gran parte de las peleas recientes. El capitán no compartirá esta información con desconocidos.

Staget y Renaer se respetan, aunque su relación no sea estrecha. La presencia de un noble Neverember sacará del capitán sus mejores maneras. Estará dispuesto a pasar por alto cualquier crimen cometido por los aventureros, siempre y cuando Renaer esté con ellos. No obstante, les facilitará una hoja de pergamino doblada con el Código Legal impreso y los animará a leerla (proporciona a los jugadores una copia del Código Legal del Apéndice C, si no lo habías hecho ya).

Si los personajes solicitan la ayuda de los Vigilantes de la Ciudad para localizar a Floon, Staget dejará claro que no enviará a una patrulla a las alcantarillas en busca de alguien que bien podría ser un espía zhent o un integrante del Gremio del Xanathar. Si los aventureros le parecen dispuestos a involucrarse en el conflicto entre el Xanathar y los Zhentarim, el capitán les dará algunos consejos antes de dejarlos marchar:

- “Es mejor no inmiscuirse en asuntos criminales. Dejad el trabajo sucio a los Vigilantes de la Ciudad”.
- “No todos los oficiales de los Vigilantes de la Ciudad son tan amables como yo”.
- “Y nada de sangre en las calles, ¿entendido?” (es un dicho común entre los oficiales de los Vigilantes de la Ciudad, a quienes importa más lo que sucede en las calles que en las alcantarillas).

Es probable que los aventureros que armen jaleo en el Distrito del Puerto vuelvan a encontrarse con el capitán Staget. Aunque, en secreto, está encantado de que los personajes le hagan parte del trabajo, no puede permitir que sus propios esfuerzos por mantener la paz se vean eclipsados por ellos sin arriesgarse a recibir una reprimenda de sus superiores.

SEGUIR EL RASTRO DE FLOON

En este punto, los aventureros probablemente ya saben que Floon fue secuestrado por miembros del Gremio del Xanathar, que lo confundieron con Renaer Neverember, y que lo trasladaron a un escondite en las alcantarillas. Si los personajes no han conseguido sonsacar a los kenkus el paradero de Floon, preguntando a los vecinos averiguarán que muchas personas vieron cómo lo llevaban a rastras. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, o gastar 5 po en sobornos, permitirá a los aventureros trazar la ruta que siguieron los secuestradores a través de los callejones hasta una tapa de alcantarilla encastrada en el suelo. Esta se levanta con facilidad, revelando una escalera que desciende hasta el subsuelo.

MOVERSE POR LAS ALCANTARILLAS

Las alcantarillas no disponen de luz natural. Los personajes sin visión en la oscuridad necesitarán fuentes de luz para ver.

Un arroyo pútrido fluye a lo largo de este túnel del alcantarillado que se extiende en dos direcciones. En una de ellas observáis un pequeño símbolo dibujado con tiza amarilla en la pared: un círculo del tamaño de la palma de la mano con diez radios equidistantes que irradian desde una circunferencia.

El escondite de los agentes del Gremio del Xanathar que raptaron a Floon se halla en las laberínticas profundidades de las cloacas de la ciudad. En cada punto donde los aventureros deban tomar una decisión sobre qué camino tomar, habrá un símbolo garabateado con tiza amarilla, una representación estilizada del Xanathar; estará marcado junto al túnel que conduzca en la dirección correcta. Los miembros del Gremio del Xanathar o del Gremio de Barrenderos borran los símbolos cada pocos días, pero estas marcas aún perduran.

OBSERVADOR GUARDIÁN

Antes de llegar al escondite del Gremio del Xanathar, los personajes tendrán un encuentro en las alcantarillas:

Después de una hora siguiendo señales a través de los túneles, llegáis a una intersección de tres direcciones; allí, una escalera de mano asciende por un conducto de piedra cubierto por una tapa metálica circular. Uno de los símbolos de tiza aparece trazado en una pared cercana; flotando cerca de la marca hay una criatura esférica, del tamaño de un pomelo, con un prominente ojo central y cuatro cortos pedúnculos oculares. La criatura os muestra los dientes.

Un **observador** hostil (consulta el apéndice B) aliado con Grum'shar, el jefe local del Gremio del Xanathar, protege esta intersección. Una vez que los aventureros lo derroten, podrán avanzar cubriendo cada tramo de corredor marcado con el símbolo de tiza; siguiendo el túnel correctamente durante 5 minutos alcanzarán el escondite.

Escalera de mano. Los personajes que suban por la escalera y salgan empujando la portilla de metal, habrán llegado al sótano del Pez Chorreante, una taberna del Distrito del Puerto.

ESCONDITE DEL GREMIO DEL XANATHAR

El Gremio del Xanathar posee guaridas repartidas por toda la red de alcantarillas de Waterdeep. Puedes reutilizar la distribución de este escenario (mira el mapa 1.2) para otros escondites.

El jefe de este cubil es un semiorco llamado Grum'shar. Cuando los aventureros llegan, Grum'shar está interrogando a Floon Blagmaar en la zona Q7. Su despliegue de técnicas de tortura es una estrategia para impresionar a su otro invitado: un azotamientos llamado Nihloor (consulta el apéndice B).

Ninguna de las puertas del escondite está cerrada con llave. El líder semiorco presupone que solo aquellos que tienen negocios con el gremio pueden encontrar el camino hasta este lugar.

Q1. DISTRIBUIDOR CENTRAL

Los personajes llegan a esta zona desde el este, avanzando con dificultad por aguas residuales de 1 pie de profundidad.

El túnel principal de la alcantarilla se abre a un distribuidor circular con un par de saeteras practicadas en sus paredes exteriores, directamente enfrentadas. Otros dos corredores continúan, uno hacia el norte y otro hacia el sur. Al oeste, hay una puerta de piedra en el muro de una plataforma de ese mismo material.

Si los aventureros hablan en voz alta o hacen mucho ruido en este lugar, los centinelas goblins de las zonas Q2a y Q2b se despertarán y les dispararán flechas a través de las saeteras. Estas últimas proporcionan a sus ocupantes cobertura tres cuartos.

PUERTA SECRETA

Se podrá hallar una puerta secreta en la pared del túnel que conduce al sur superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

Q2. PUESTOS DE GUARDIA

Hay dos **goblins** destacados aquí, uno en la zona Q2a y otro en la Q2b. Son aliados del Gremio del Xanathar y han venido desde Undermountain. Ambos dependen de su visión en la oscuridad para ver y se supone que deberían estar vigilando la zona Q1, pero se han quedado dormidos. Los aventureros que superen una prueba de Destreza (Sigilo) CD 9 podrán pasar furtivamente junto a los goblins sin despertarlos.

TESORO

Cada goblin lleva 1d6 pc en una bolsita.

Q3. HABITACIÓN DESORDENADA

El suelo de esta zona está lleno de armas oxidadas y harapos. Este espacio sirve como vestíbulo y armería. No contiene nada de valor.

Q4. DORMITORIO VACÍO

En este lugar hay seis colchones andrajosos rellenos de paja y sin nada de valor. Si no se han topado ya con el ocupante u ocupantes de la zona Q5, los aventureros escucharán ruidos de actividad en esa habitación a través de la delgada puerta de madera que separa estas dos cámaras.

Q5. DORMITORIO

En esta sala hay seis colchones rellenos de paja y plagados de pulgas, así como un miembro hostil del Gremio del Xanathar, un enano **duergar** llamado Zemk. Si Krentz (**bandido humano CM**) escapó del Portal Bostezante tras la pelea de la taberna que inició la aventura, él también se encontrará aquí.

Cuando los personajes lleguen, Zemk estará utilizando piezas del mobiliario para construir una barricada tras la puerta que da acceso a la zona Q6. Si Krentz está presente, estará tratando de explicar al duergar que su idea no va a funcionar; le recomienda tapar con mantas el hueco que queda en la parte inferior de la puerta. Ninguno de los dos notará la presencia de los intrusos de inmediato, a menos que estos hagan mucho ruido.

Una vez comience el combate, Zemk lucha hasta la muerte. La reacción de Krentz ante la aparición de los aventureros dependerá de cómo lo trataran con anterioridad. Si lo ayudaron, les dará la oportunidad de marcharse sin más, pero si se niegan a marcharse se unirá a Zemk en la pelea. Si el duergar resulta muerto, Krentz huirá si puede, o se rendirá si cree que debe hacerlo.

Ni Zemk ni Krentz poseen tesoro alguno. Ambos están a las órdenes de Grum'shar (mira la zona Q7).

Q6. ASEO

Esta habitación tiene un agujero en el suelo que se abre a un pozo séptico. Un **cieno gris** ha emergido del agujero y ha matado a dos goblins que enviaron para que dieran cuenta de la criatura. Los huesos de los caídos flotan dentro de la forma gelatinosa del cieno y sus toscas armas descansan cerca, en el suelo. No hay nada que pueda aprovecharse de sus equipos.

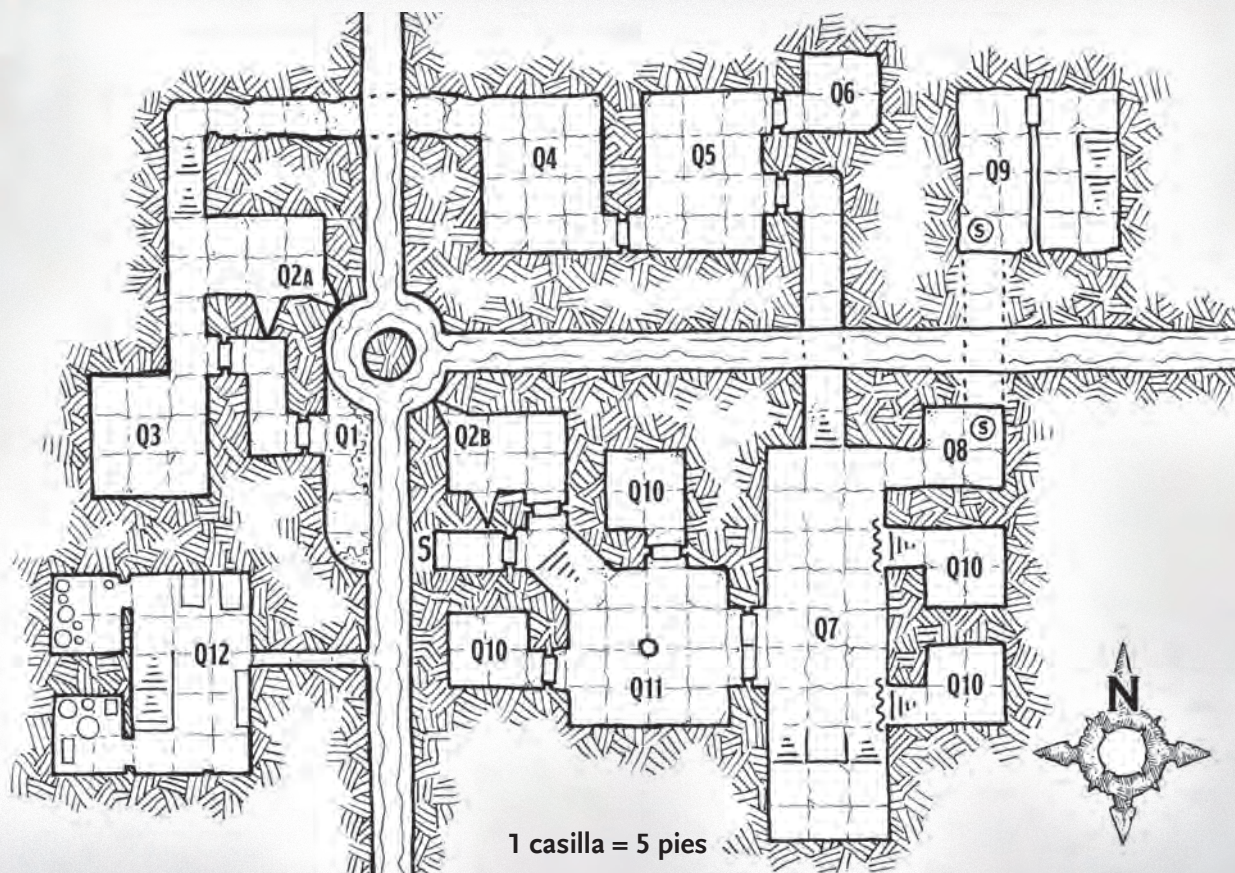
Q7. COMBATE CONTRA EL JEFE

Unas raídas cortinas cuelgan en la pared este de un largo pasillo, en medio del cual se yergue un musculoso semiorco que viste una túnica lúgubre. Uno de sus pies reposa sobre el pecho de un humano de cabello rubio cobrizo y ondulado, mientras que su puño está envuelto en llamas. Su víctima gime y se retuerce impotente bajo él.

Sentada en un estrado elevado, al sur, hay una figura horripilante embozada en una túnica negra. Posee unos grandes ojos blancos y su piel gomosa tiene un color violáceo; cuatro tentáculos rodean su boca inhumana. Acuna y acaricia suavemente lo que parece ser un cerebro con pies.

La tentaculada criatura es Nihloor (consulta el apéndice B), un **azotamientos**, y está acariciando a un **devorador de intelectos**. Al ver a los aventureros, se levanta de la silla de piedra, deja en el suelo a su mascota y se desliza por la habitación con la intención de salir por las puertas dobles de la pared oeste. El azotamientos espera que Grum'shar y el devorador de intelectos cubran su retirada.

Nihloor lleva consigo un orbe de piedra de 3 pulgadas de diámetro tallado para asemejarse a un globo ocular, parecido a lo que se podría ver en el extremo de uno de los pedúnculos oculares de un contemplador. Este ojo pétreo es la llave que activa el portal mágico de la zona Q11. El azotamientos lo usará para volver a la guarida del Xanathar (descrita en el capítulo 5). Utilizará *dominar monstruo* para controlar a quien se interponga en su camino y volverá a cualquier individuo en contra de sus aliados.



MAPA 1.2: ESCONDITE DEL GREMIO DEL XANATHAR (DISTRITO SUR)

El semiorco es Grum'shar, un jefe de bajo rango del Gremio del Xanathar. Tan pronto como sus secuaces atraparon a quien pensaban era Renaer Neverember, el líder suplicó a Nihiloor que le dejara presenciar el interrogatorio del prisionero, sin darse cuenta hasta más tarde de que había confundido la identidad del cautivo. Grum'shar atacará a los aventureros con la esperanza de restaurar su reputación. Es un **aprendiz de mago** (mira el apéndice B) con estos cambios:

- Grum'shar es caótico malvado.
- Tiene estos atributos raciales: cuando sus puntos de golpe se reducen a 0, en su lugar se queda con 1 punto de golpe (pero no podrá hacerlo de nuevo hasta completar un descanso largo). Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Habla común y orco.

INTERPRETAR A FLOON

Como consecuencia de las torturas de Grum'shar, a Floon Blagmaar (consulta el apéndice B) le queda 1 punto de golpe. Si los personajes lo curan, les estará eternamente agradecido y les mostrará su afecto con abrazos. Se mantendrá cerca de ellos, confiando en la destreza de estos para protegerlo. Si Renaer acompaña al grupo, podrá echar una mano en la tarea de proteger a Floon.

TESORO

En una cartera, Grum'shar lleva su libro de conjuros, que contiene los siguientes conjuros: *disfrazarse*, *escudo*, *falsa vida*, *manos ardientes*, *rayo de hechicería* y *sirviente invisible*.

Escondido detrás de la silla de piedra, hay un pequeño cofre de madera sin bloquear que contiene dos *pociones de curación*, 16 po, 82 pp y 250 pc.

Q8. PASADIZO DE HUIDA

Esta habitación parece vacía, pero una inspección exhaustiva y superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 revelará un tosco túnel escondido bajo una losa suelta. El corredor inferior lleva al norte, hasta la zona Q9.

Q9. SÓTANO PRIVADO

Una inocente familia de medianos, los Peabody, elaboran cerveza en este sótano, ubicado bajo su casa en el callejón Tripas de Pescado, en el Distrito del Puerto. En esta cámara almacenan los suministros para la elaboración de cerveza y muchos trastos inútiles.

Los medianos no han descubierto el túnel secreto que conduce a la guarida del Gremio del Xanathar. Está oculto bajo una gran losa y para levantarla se necesita una puntuación de Fuerza de 10 o más.

DESARROLLO

Si los personajes suben hasta la bodega y entran en el pequeño hogar de los Peabody, los medianos se asustarán al principio, pero se les podrá calmar fácilmente. Al enterarse de la existencia de la trampilla secreta, prometerán sellarla de nuevo, pero permitirán que los aventureros la usen en caso de necesidad.

Q10. DORMITORIOS

Hay unos camastros de paja en el suelo y unos grilletes oxidados atornillados a las paredes.

Q11. PUERTA TRASERA

Este escondite contiene una ruta secreta hasta la guarida del Xanathar.

En el centro de esta habitación por lo demás vacía hay un pilar de piedra tallado con un pequeño símbolo, un círculo perfecto con diez radios equidistantes que parten hacia el exterior de desde su circunferencia. En el centro de este círculo se encuentra una muesca circular más pequeña que recuerda a un ojo sin párpado.

Si se inserta el ojo de piedra en posesión de Nihiloor en la muesca circular, una puerta opaca negra se abrirá por arte de magia en la pared sur. La abertura tiene 8 pies de alto y 4 pies de ancho. Cualquier criatura que la atraviese aparecerá en la zona X22 de la guarida del Xanathar (consulta el capítulo 5). Este acceso es un portal de un solo sentido, por lo que se cerrará de nuevo 1 minuto después de retirar el ojo de piedra del pilar.

UNA PUERTA NO TAN SECRETA

La puerta secreta es claramente visible para cualquier persona que se aproxime desde el este.

Q12. SÓTANO DEL HOSTAL

Un estrecho pasaje conduce al sótano de un hostal regentado por medianos en la calle Especies del Distrito del Puerto. Los aventureros de tamaño Mediano deberán apretarse para acceder a esta zona desde el túnel. El albergue es utilizado como base por los Esquivaesquirlas, una banda de medianos hombres rata. Ellos saben de la existencia del escondite del Gremio Xanathar. Ambos grupos mantienen una débil alianza.

Roscoe Underbough, un integrante de los Esquivaesquirlas en forma híbrida, custodia la bodega. Se esconde en el almacén situado al noroeste, listo para saltar y asustar a cualquiera que se dirija hacia las escaleras. Con pocas ganas de matar a nadie, Roscoe permitirá a los personajes retirarse de vuelta a las alcantarillas. Es un **hombre rata** con los siguientes cambios:

- Roscoe es Pequeño y tiene 27 (6d6 + 6) puntos de golpe.
- Tiene estos atributos raciales: puede moverse a través del espacio de una criatura Mediana o de mayor tamaño. Tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustado. Habla común y mediano y, además, conoce la jerga de ladrones.

DESARROLLO

Si los aventureros derrotan a Roscoe o atraviesan su posición, podrán subir hasta el hostal, cuya clientela se compone sobre todo de medianos. Si ningún otro miembro de los Esquivaesquirlas está presente, los personajes serán recibidos con los brazos abiertos por el personal y los clientes, que les recomendarán visitar la casa de baños más cercana.

COMPLETAR LA MISIÓN DE VOLO

Volver al Portal Bostezante junto con Floon Blagmaar marca el final de esta aventura introductoria. Lo único que les queda por hacer a los aventureros es recoger su recompensa.

RECOMPENSAS

Volo estará bebiendo solo en el Portal Bostezante, ansioso, a la espera de alguna noticia sobre el destino de Floon.

Saltará como un resorte y correrá a abrazar a los personajes y a su amigo tan pronto como los vea aparecer.

UN TRATO PROVECHOSO

Si los aventureros consiguen reunir a Volo y a Floon, el escritor será la viva imagen de la vergüenza cuando tenga que dar explicaciones sobre su recompensa:

“Os confieso que no me quedan sino algunas monedas. Pero que no se diga jamás que Volo incumple una promesa. Permitidme recompensaros con algo mucho más valioso”. Saca un tubo de pergaminos. “¡La escritura de propiedad de una notable hacienda, aquí en Waterdeep! Necesitaremos un magistrado para dar fe de su transferencia. Concertaré una reunión con uno después de que hayáis inspeccionado la finca y le hayáis dado vuestro visto bueno”.

El tubo contiene la escritura de propiedad de la mansión Cráneo de Troll, un edificio histórico del Distrito Norte que los personajes podrán disfrutar como hogar y base de operaciones. El documento ha pasado por un registro notarial y parece legítimo (porque lo es). Volo ha comprado recientemente la propiedad porque se rumorea que está encantada, por lo que espera que investigarla le proporcione material para un capítulo de su siguiente libro, la *Guía de Volo de los Espíritus y los Espectros*.

Si los aventureros aceptan su recompensa, Volo fijará una cita con una magistrada tiefling llamada Kylynne Silmerhelve. La breve sesión tendrá lugar en un juzgado del Distrito del Castillo, a mediodía. La magistrada Silmerhelve certificará el traspaso de la escritura de propiedad, dando así validez a los nuevos propietarios oficiales. Lo hará con la impaciencia de quien tiene asuntos más importantes que atender. También cobrará el impuesto de 25 po por el traspaso del inmueble, que normalmente pagarían los nuevos propietarios. Si los personajes no pueden permitirse el pago o no quieren pagarlo y han trabado amistad con Renaer Neverember, él se asegurará de que Volo lleve una bolsa de monedas para cubrir los gastos.

BUENOS AMIGOS

Volo, Floon y Renaer expresarán su gratitud ofreciendo su camaradería. Si los aventureros necesitan de sus nuevos amigos para cualquier favor ocasional, cualquiera de ellos aceptará gustoso. Floon puede ofrecerles poca cosa, pero su amistad con Volo y Renaer tiene sus ventajas.

El escritor conoce los mejores lugares para comer y reponerse. Incluso ofrecerá a los personajes un recorrido turístico por la Ciudad de los Esplendores. Si los aventureros aceptan su oferta, facilita a los jugadores la información del capítulo 9, “Breve compendio de Volo para Waterdeep”.

Aunque Renaer vive alejado de su rico y poderoso padre, aún tiene amigos en las altas esferas, incluidos los Arpistas, que pueden acudir al rescate de los personajes si lo necesitan. Si los aventureros buscan conocer a personas influyentes de la ciudad, el joven noble podrá organizar encuentros con Mirt, Remallia Haventree (mira el apéndice B para saber más sobre ambos) o cualquier otro noble de Waterdeep, si piensa que los aventureros sabrán comportarse como es debido.

SUBIDA DE NIVEL

Si estás usando la subida de nivel por hitos en lugar de por el control de los puntos de experiencia, los personajes pasarán del nivel 1 al 2 cuando se reúnan con Volo después de haber explorado la guarida del Gremio del Xanathar.



CAPÍTULO 2: EL CALLEJÓN CRÁNEO DE TROLL



EL CALLEJÓN CRÁNEO DE TROLL ESTÁ LLENO de personas que pueden influir en la vida cotidiana de los aventureros en la Ciudad de los Esplendores. Es probable que los personajes vuelvan a este lugar muchas veces durante la historia y lleguen a confraternizar con sus vecinos con el paso del tiempo.

Las ubicaciones que se describen a continuación están marcadas en el mapa del callejón Cráneo de Troll (mapa 2.1, página 33). Los edificios que no están específicamente identificados en el mapa son casas adosadas que sirven como residencias privadas para los ciudadanos de clase media alta de Waterdeep que pueden permitirse el lujo de tener sirvientes, jardineros y niñaseras.

T1. MANSIÓN CRÁNEO DE TROLL

Consulta en el apéndice C el documento que muestra la planta de este edificio. Facilita una copia de este a tus jugadores cuando sus personajes comiencen a explorar la mansión Cráneo de Troll.

Con una altura de cuatro plantas, balcones, un torreón y cinco chimeneas, este edificio abandonado es uno de los más grandiosos del callejón Cráneo de Troll. Los aventureros podrán renovar, reconstruir, cambiar de nombre y personar como quieran su nueva fortaleza hasta que quede a su completa satisfacción.

HABITACIONES DE LA TABERNA

Cuando los personajes llegan por primera vez, encuentran la taberna llena de muebles rotos, cubertería deslustrada, barriles de vino convertido en vinagre y desechos inútiles.

Las otras salas del local están todas vacías, salvo por las telarañas, el polvo y algunas ratas inofensivas.

TIRADORES “ESPIRITUOSOS”

La taberna está hechizada por el poltergeist (un **espectro**) del anterior tabernero, un semielfo llamado Lif. Regentar la cantina fue el trabajo de su vida, por lo que al morir no fue capaz de abandonar el lugar.

El poltergeist entiende común y elfo, pero no puede hablar. En su forma invisible, hará trastadas a expensas de los nuevos propietarios: aplastar platos, romper barriles de cerveza y otras por el estilo. Si los aventureros no captan la indirecta, el espíritu escribirá otras advertencias no tan sutiles en los suelos polvorientos y en las mugrientas ventanas: “¡Hora de cerrar!” o “¡Último aviso!”. Para hacerse con el control de la taberna de una vez por todas, los personajes deberán apaciguar al poltergeist o acabar con él.

Apaciguar a Lif. Si los aventureros se ponen manos a la obra para reparar y renovar la taberna con el objetivo de volver a abrirla al público, el poltergeist comenzará a aceptarlos como nuevos propietarios y poco a poco se volverá bastante complaciente: preparará una silla cuando un personaje quiera sentarse, servirá una cerveza a algún aventurero, cogerá los abrigos cuando los parroquianos entren los días de lluvia y ese tipo de cosas. Una vez que el negocio esté en orden y funcionando, Lif también podrá realizar otras funciones útiles, como cerrar puertas con llave, barrer el suelo, etc.

Destruir a Lif. El poltergeist de Lif quedará destruido si sus puntos de golpe se reducen a 0. Si le atacan, huirá al nivel más alto del torreón cuando sus puntos de golpe se vean reducidos a la mitad. A partir de ahí, luchará hasta su amargo final.

T2. EL CLAVO TORCIDO

Hay un pequeño letrero de madera sobre la puerta principal de este comercio; el cartel está vacío, salvo por un clavo grande y doblado que sobresale. La habitación delantera contiene una exposición de muebles de madera ornamentados y una selección de arcos y ballestas. En la pared, tras el mostrador, se alinean hileras de cayados de madera, bastones y escudos, todos tallados con maestría.

Talisolvanar “Tally” Fellbranch, el dueño y principal artesano del Clavo Torcido, es un carpintero y tallista semielfo. Es un **plebeyo** con las siguientes modificaciones:

- Tally es caótico bueno.
- Posee estos atributos raciales: tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado, y no se le puede dormir usando la magia. Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Habla común y elfo.

SERVICIOS

Tally vende armas de madera y escudos a precios normales. También fabrica y vende muebles y esculturas de madera.

T3. VAPOR Y ACERO

Durante el día, humo y vapor emanan de las numerosas ventanas que rodean esta forja de interior donde se fabrican armas, armaduras y herramientas de metal. Dicha fragua es propiedad de un matrimonio: un genasi de fuego llamado Embric y un genasi de agua llamado Avi. Entre ambos la hacen funcionar. Los dos son miembros de la Más que Meticulosa Orden de Hábiles Herreros y Metalúrgicos. Como armero, Avi también pertenece a la Espléndida Orden de Armeros, Cerrajeros y Orfebres.

Embric atiende la forja y es un experto fabricante de armas. Afirma descender de los ifrits de Calimshan y es propenso a sufrir extremos cambios de humor. Usa el perfil de un **capitán bandido** con estas modificaciones:

- Embric es neutral bueno.
- Posee estos atributos raciales: puede conjurar *producir llama* a voluntad (su aptitud mágica es Constitución y cuenta con un bonificador de +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies y resistencia al daño de fuego. Habla común y primordial.

Avi adora a Eldath, el dios de la paz, y usa su magia para templar el acero ardiente. Es un armero experto. Avi es relajado y llano al expresarse. Utiliza el perfil de un **sacerdote** con las siguientes modificaciones:

- Avi es neutral bueno.
- Posee estos atributos raciales: puede controlar a voluntad el flujo y la forma del agua en un cubo de 5 pies o hacer que esta se congele durante, como máximo, 1 hora. Tiene una velocidad nadando de 30 pies y puede respirar tanto en el agua como fuera de ella. Posee resistencia al daño de ácido. Habla común y primordial.

SERVICIOS

La pareja genasi vende las armas, armaduras y escudos listados en el capítulo 5 del *Player's Handbook* a precio normal.

T4. LA CORONA DE CORELLON

Fala Lefaliir, una herbolaria miembro del Gremio de Boticarios y Médicos, tiene su base de operaciones en esta señorial hacienda de tres plantas, cuyo tercer piso ha convertido

en invernadero. Sus paredes de vidrio translúcido permiten a cualquier viandante contemplar el arco iris de plantas que florecen en su interior.

Fala Lefaliir es una extrovertida elfa de los bosques de cabellos largos y trenzados. Al igual que el dios elfo Corellon Larethian, no es un ser masculino ni femenino. Si le tratan de “él” o “ella”, Fala pedirá amablemente que se dirijan a ella por su nombre o usando un pronombre neutro. Además, es amiga de un miembro de los Zhentarim llamado Ziraj, que le salvó la vida. Ziraj visita a Fala de vez en cuando, por lo que esta le ha reservado una habitación en el segundo piso.

Fala es un **druida** con estos cambios:

- Su alineamiento es caótico bueno.
- Posee estos atributos raciales: tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizada, y no se la puede dormir usando la magia. Fala posee una velocidad caminando de 35 pies y visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Habla común, druídico y élfico.

SERVICIOS

Además de los remedios herbarios no mágicos, Fala vende las pociones que se muestran en la tabla “Pociones de Fala”. Guarda 1d6 viales de cada poción en unos armarios cerrados tras el mostrador de la tienda.

POCIONES DE FALA

Poción	Precio
<i>Poción de amistad animal</i>	125 po
<i>Poción de curación</i>	50 po
<i>Poción de curación mayor</i>	250 po
<i>Poción de respirar bajo el agua</i>	250 po
<i>Poción de preparar</i>	50 po

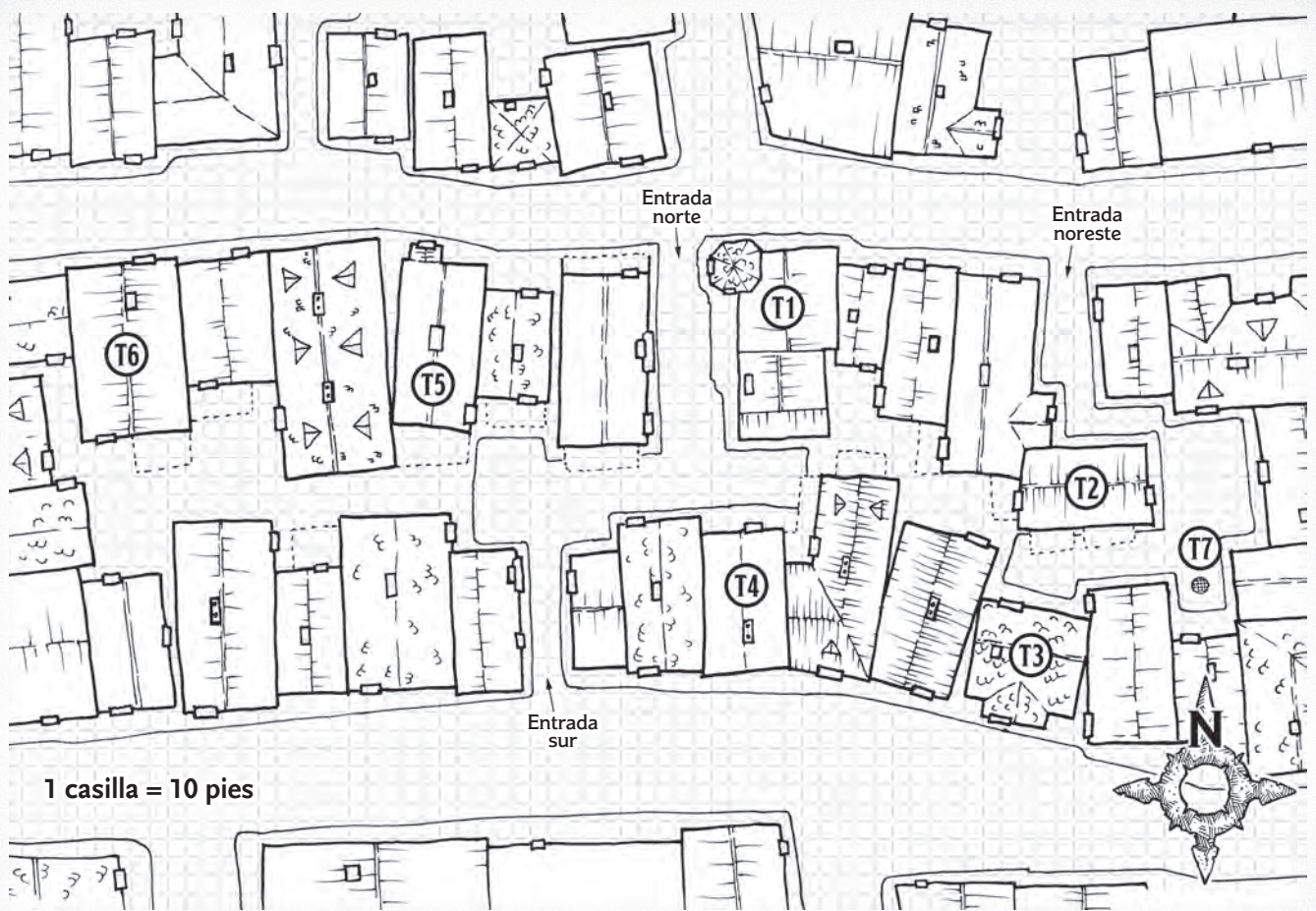
T5. EL OJO DE TIGRE

El despacho de este detective privado no tiene nada que llame la atención en el exterior; su única marca distintiva es un letrero naranja y negro con los ojos de un gato. En el interior hay un majestuoso apartamento apenas iluminado por unas parpadeantes lámparas de aceite. La puerta está cerrada con llave, de modo que los visitantes deben llamar o tocar el timbre para poder pasar.

Son recibidos por Vincent Trench, un detective humano que también es el propietario del Ojo de Tigre. Este habla con concisión, viste un elegante traje y fuma en una delgada pipa. No obstante, es en realidad un **rakshasa** llamado Valantajar que siempre se oculta tras un conjuro de *disfrazarse* antes de atender a los clientes. Lleva años viviendo en Waterdeep, cambiando de identidad con la frecuencia necesaria para mantener encubierta su verdadera naturaleza. Se ha acostumbrado a vivir entre los mortales y, para su propio asombro, se ha encariñado bastante con Waterdeep y sus ciudadanos.

SERVICIOS

Trench puede descubrir cualquier secreto de la Ciudad de los Esplendores a cambio de sus honorarios. Deberás ser tú quien decida el precio de sus servicios. 50 po son suficientes para la mayoría de las investigaciones, pero si los personajes quieren conocer secretos sobre sus principales antagonistas en esta aventura, el rakshasa podría requerir algún tipo de servicio como pago, como, por ejemplo, matar a enemigos que le persigan, publicitar su agencia en la taberna de los aventureros o hacer el seguimiento de alguien a quien Vincent debiera estar espiando por contrato.



MAPA 2.1: CALLEJÓN CRÁNEO DE TROLL (DISTRITO NORTE)

T6. EL TESORO DEL DRAGÓN BIBLIÓFILO

La fachada de esta librería está decorada con un encantador cartel que muestra la imagen de un dragón de oro enroscado en torno a un tesoro de libros y pergaminos. Por dentro, la tienda tiene una preciosa decoración en madera y el aire está impregnado por el aroma dulzón de los antiguos volúmenes. La librería ocupa dos plantas de este edificio de tres pisos y, de alguna manera, parece contener más anaqueles de los que el inmueble debería ser capaz de albergar.

El negocio es regentado por un dracónido achaparrado perteneciente a una estirpe de dragones de oro llamado Rishaal el Pasapáginas, que vive en la tercera planta. Rishaal, miembro de la Orden Vigilante de Magos y Protectores, es un **mago** con las siguientes modificaciones:

- Rishaal es neutral.
- Posee estos atributos raciales: puede usar su acción para exhalar un cono de 15 pies de fuego (pero no puede hacerlo otra vez hasta que finaliza un descanso corto o largo); cada criatura dentro del cono debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10, sufriendo 2d6 de daño de fuego si la falla, o la mitad de daño si la supera. Tiene resistencia al daño de fuego. Habla común, dracónico, elfo y enano.

SERVICIOS

La tienda contiene libros de todo tipo. Además, Rishaal posee una pequeña colección de libros de conjuros y permite a los magos copiar conjuros de estos según los precios que

se detallan en la tabla “Conjuros en venta”. El dracónido es capaz de reproducir cualquiera de estos conjuros en un *pergamino de conjuro*, pero este servicio costará el doble.

CONJUROS EN VENTA

Conjuro	Precio del conjuro
<i>Armadura de mago, caída de pluma, detectar magia, encontrar familiar, entender idiomas, escudo, proyectil mágico, sirviente invisible</i>	25 po
<i>Arma mágica, cerradura arcana, invisibilidad, llama permanente, paso brumoso, soga mágica, sugestión, visión en la oscuridad</i>	75 po
<i>Bola de fuego, clarividencia, contrahechizo, disipar magia, indetectable, respirar bajo el agua, volar</i>	150 po
<i>Fabricar, invisibilidad mejorada, localizar criatura, ojo arcana, polimorfar, tormenta de hielo</i>	300 po
<i>Alterar los recuerdos, cono de frío, mano de Bigby</i>	750 po

T7. ACCESO AL ALCANTARILLADO

En el extremo este del callejón Cráneo de Troll hay una rejilla metálica extraíble que tapa un conducto. Bajo esta, una escalera desciende 20 pies hasta el sistema de alcantarillado de Waterdeep.

UNIRSE A LAS FACCIÓNES

Empieza a extenderse por toda la Ciudad de los Esplendores la noticia de que un grupo de aventureros ha ayudado a Volothamp Geddarm y rescatado a Renaer Neverember. A los pocos días comienzan a aparecer representantes de facciones para tratar de reclutarlos. La introducción de este libro describe la variedad de estas organizaciones y lo que buscan en sus reclutas. No es necesario que todos los personajes se unan a la misma facción. De hecho, es posible que algunos ni siquiera pretendan hacerlo.

Un aventurero que pertenezca a uno de estos grupos recibirá una misión cada vez que suba de nivel, desde el nivel 2 hasta el 5. Completar dichos encargos aumentará el prestigio de ese miembro dentro de la facción. Otros personajes que no sean integrantes de la facción podrán ayudarlo a llevar a cabo estas tareas. Un aventurero que pertenezca a cualquier organización que no sea la Alianza de los Lores podrá rechazar una misión sin consecuencias.

Cada facción cuenta con un representante que hace las funciones de contacto principal. Este PNJ entregará las instrucciones de las misiones, así como las recompensas tangibles por terminirlas. Al poco, le seguirá un aumento del prestigio. En las tablas de esta sección se describen dichos encargos y la forma de completarlos. Puedes utilizar

las misiones de estas tablas o reemplazar cualquiera de ellas por otras de creación propia.

Si los aventureros fallan al tratar de realizar una misión, pueden intentar completarla otra vez transcurridas 24 horas, a menos que el fracaso haya generado circunstancias que lo hagan imposible.

LA ALIANZA DE LOS LORES

Los aventureros que antepongan la seguridad de la ciudad y del reino a sus propios intereses serán invitados a unirse a esta facción. Los potenciales reclutas deben residir en Waterdeep.

JALESTER SILVERMANE

El contacto principal de los personajes será **Jalester Silvermane** (consulta el apéndice B), un agente de campo que responde ante la lord público, Laeral Silverhand. Jalester pasa mucho tiempo en el Portal Bostezante y en otras tabernas populares entre los aventureros.

Jalester ofrecerá pertenecer a la Alianza de los Lores a quienes estén cualificados para ello. Se espera que los miembros completen cualquier misión que se les asigne de una forma oportuna y profesional. Negarse a aceptar o cumplir un encargo tendrá como resultado la suspensión de pertenencia o la expulsión. Un integrante de la Alianza

MISIONES DE LA ALIANZA DE LOS LORES

Nivel del grupo	Resumen de la misión	Requisitos y recompensa de la misión
2	“Una guerra de bandas está generando molestias por toda la urbe. Nos hemos ofrecido a proteger a los miembros del Gremio de Barrenderos, por lo que se os ha asignado defender a uno de sus grupos. Reuníos con ellos en la taberna del Cráneo de la Mula, en la calle Nave del Distrito del Puerto, cuando las campanas den las seis, y escoltadlos mientras trabajan. Hacedlo todos los días durante una decana”.	Cada mañana, los personajes se reúnen con un equipo de cuatro barrenderos (plebeyos) y se encaminan hacia al Distrito Comercial, donde estos pasan el día limpiando la suciedad de las calles. Es un trabajo aburrido. Al noveno día, en torno a media mañana, un carroñero reptante emerge de un callejón cercano, perseguido por dos guardias de los Vigilantes de la Ciudad. Los aventureros pueden ayudar a matar a la criatura, que ha salido de las alcantarillas. <i>Recompensa:</i> cada personaje miembro de la Alianza de los Lores gana 1 de prestigio.
3	“Harko Swornhold, un malvado aventurero que estuvo exiliado durante tres años por intentar sobornar a un magistrado de la ciudad, ha regresado ilegalmente a Waterdeep. Creemos que el Gremio del Xanathar le está utilizando para incitar a la violencia. Fue visto por última vez reclutando a kenkus en el Distrito del Puerto. Encontradle y pasadlo por la espada con discreción”.	Con independencia de qué personaje lidere la búsqueda, se deberán superar tres pruebas de Inteligencia (Investigación) CD 14 antes de conseguir tres fracasos; cada prueba representa 8 horas de pesquisas. Otros aventureros pueden ayudar, asegurándose la ventaja en las pruebas. Harko (capitán bandido) tiene dos compañeros kenkus que lucharán a su lado. <i>Recompensa:</i> cada personaje miembro de la Alianza de los Lores gana 1 de prestigio.
4	“Los zhents están tanteando a un Mago Rojo de Thay llamado Esloon Bezant, intentando que su banda de matones se una a las filas de la Red Negra. Todo lo que sabemos acerca de él es que huyó de su patria hace unos años y que es demasiado inteligente como para que lo atrapen haciendo nada ilegal. Él y su banda de esbirros merodean por el Distrito del Puerto. Sabotead ese acuerdo, ¡y hacedlo rápido!”.	Los aventureros pueden crear diferencias entre los Zhentarim y la banda de Esloon sembrando rumores de traición. Deberán gastar 25 po en sobornos y superar una prueba de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 16. O también podrán enfrentarse a Esloon Bezant (mago humano thayano LM) y a su cuadrilla de cinco matones ; tienen la opción de derrotarlos o sobornarlos con al menos 500 po. <i>Recompensa:</i> cada personaje miembro de la Alianza de los Lores gana 2 de prestigio. Los aventureros también podrán privar a Esloon de su libro de conjuros, que contiene todos los conjuros que ha preparado.
5	“Los Vigilantes de la Ciudad se han visto desbordados por el reciente estallido de violencia y necesitan nuestra ayuda. Tenemos informes sobre un asesino que merodea por los tejados, escogiendo objetivos a los que asaeitar y alarmando a los ciudadanos. Mis fuentes dicen que se descuelga desde las alturas en algún lugar cerca del callejón Cráneo de Troll. Encontradle, alertad a los Vigilantes de la Ciudad sobre su paradero y ayudad a su detención, si podéis. No le matéis, ya que hacerlo podría empeorar la escalada de violencia”.	Con independencia de qué aventurero lidere la caza, se deberán superar tres pruebas de Inteligencia (Investigación) CD 18 antes de obtener tres fracasos; cada prueba representa 8 horas de pesquisas. Otros personajes pueden ayudar, asegurándose la ventaja en las pruebas. Si la búsqueda tiene éxito, los aventureros arrinconarán al asesino, Ziraj el Cazador (consulta el Apéndice B), en el invernadero de la Corona de Corellon, en el callejón Cráneo de Troll (zona T4). Ziraj se rendirá a los Vigilantes de la Ciudad sin oponer resistencia, pensando que sus compañeros zhents encontrarán la manera de liberarlo. <i>Recompensa:</i> cada personaje miembro de la Alianza de los Lores gana 2 de prestigio. Además, cada integrante del grupo que haya ayudado en la captura de Ziraj recibirá 50 po.

suspendido no recibirá más misiones hasta el fin de la suspensión, mientras que la expulsión significa la pérdida de la pertenencia y de todo el prestigio dentro de la facción.

LOS ARPISTAS

Los Arpistas se acercarán a los aventureros de alineamiento bueno que parezcan prometedores como espías. Uno de estos personajes recibirá el siguiente mensaje, escrito en un *pájaro de papel* (consulta el apéndice A):

“Renaer nos dice que conviene apostar por ti. Ha comprado entradas para la ópera de esta noche en el teatro Lightsinger del Distrito Marítimo. Si estás interesado, reúnete con Mirt en el entreacto. Palco privado C. Acceso prohibido sin indumentaria formal”.

Dentro hay entradas para que todo el grupo asista a *El ocaso de Tiamat*, una ópera cantada en gigante que describe la derrota de la malvada reina dragona en el Pozo de los Dragones.

MIRT

Si alguno de los aventureros se une a los Arpistas, **Mirt** (consulta el apéndice B) se convertirá en su principal contacto de esta facción durante toda la historia.

El teatro Lightsinger es una sala de postín ubicada en el Distrito del Castillo. Si los personajes se reúnen con Mirt en su palco privado durante el entreacto de la ópera, este les describirá a los Arpistas y ofrecerá unirse a la facción a quienes cumplan con los requisitos para ello. Los aventureros que acepten recibirán un alfiler de plata con un arpa dentro de una media luna, junto con su primera misión (consulta la tabla “Misiones de los Arpistas”). Mirt también les dirá que, si alguna vez necesitan hablar con él

MISIONES DE LOS ARPISTAS

Nivel del grupo	Resumen de la misión	Requisitos y recompensa de la misión
2	“Uno de los transportes de la ciudad tiene como animal de tiro a una yegua parlante llamada Maxeene. Localízala y averigua si se ha aprendido el nombre de algún agente zhent; de ser así, determina su paradero”.	Los aventureros podrán encontrar a Maxeene, un caballo de tiro con una puntuación de inteligencia de 10, superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 13. Maxeene habla común, pero los personajes deberán intentar convencerla de que son miembros de los Arpistas haciendo una prueba de Carisma (Persuasión) CD 13. Si superan la prueba, la yegua recordará haber llevado a un elfo solar y a su escolta semiorca dos días antes; los recogió en una intersección (no recuerda cuál) y se apearon en el Portal Bostezante. Los sujetos hablaron de contratar espías para eliminar los escondites secretos del Gremio del Xanathar que hay en la urbe. Las descripciones que Maxeene hace de los pasajeros coinciden con el aspecto de Davil Starsong y Yagra Stonefist. Recompensa: cada aventurero miembro de los Arpistas gana 1 de prestigio.
3	“Uza Solizeph es una anciana que vende libros en un estrecho edificio de tres plantas de la calle Sorn, en el Distrito Mercantil. La mujer afirma haber atrapado a un monstruo dentro de su tienda y teme por el bienestar de sus libros y de su gata. No es probable que los Vigilantes de la Ciudad le echen una mano, dada la propensión de Uza a los relatos fantásticos, pero los Arpistas le deben un favor. La encontraréis llorando en la Locura de Felzoun, una taberna en la esquina de la calle Sorn con Salabar. ¡Daos prisa!”.	Uza (plebeya humana mulana LB) describe la amenaza como “un monstruoso orbe de muchos ojos” que persiguió a su gata, Fillipa, hasta el interior de la tienda. El monstruo es, de hecho, un observador (consulta el apéndice B). Si los personajes se toparon con un observador en el capítulo 1, ya sabrán a lo que se enfrentan. Uza les facilitará las llaves de las puertas principal y trasera de su tienda. Los aventureros encuentran el interior hecho un desastre y oyen el maullido de un gato en la tercera planta. Los sonidos provienen del observador, que va a la caza de Fillipa. La gata ha podido eludir por ahora al pequeño y despreciable depredador. Recompensa: cada personaje miembro de los Arpistas gana 1 de prestigio si derrotan al observador. Uza también entrega al grupo un libro de conjuros usado que contiene cuatro conjuros de mago de nivel 1 y tres de nivel 2.
4	“Uno de nuestros miembros, Mattrim Mereg, se ha aliado con una cuadrilla de doppelgangers y cree que los Arpistas deberían reclutarlos. Necesitamos una opinión imparcial. Localizad a cada uno de los doppelgangers y hablad con ellos para tantear si son de fiar”.	Los aventureros deben conversar con cinco doppelgangers , empezando por su líder, Bonnie, que trabaja en el Portal Bostezante. Esta última necesitará unos días para convocar a todos sus compañeros, que han accedido a reunirse en la taberna adoptando formas humanas. Los personajes deben entrevistar a cada doppelganger y superar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 16 para averiguar si se puede confiar en ellos. Solo Bonnie resultará de confianza. Recompensa: cada aventurero miembro de los Arpistas gana 2 de prestigio. Además, cada integrante del grupo que haya ayudado recibirá 50 po.
5	“Lady Remallia Haventree está organizando una fiesta en la Villa Ulbrinter, su casa de la calle Delzorin, situada entre la calle Vhezor y el Camino de Brondar, en el Distrito Norte. Tenemos razones para sospechar que unos espías drows se han colado en la lista de invitados. Asistid a la celebración y eliminad a los drows infiltrados. Id elegantes”.	Remallia Haventree (consulta el apéndice B) tiene conocimiento de la misión, pero no revelará a los aventureros que ella también es un miembro de los Arpistas. Hay un espía drow entre la concurrencia: Jarlaxle Baenre (mira el apéndice B). Utiliza su sombrero de disfraz para adoptar la apariencia de un joven actor de Luskan llamado Erystian Demarne. Para localizar al líder mercenario será necesario superar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 24. Impresionado por los perceptivos personajes, dará las gracias a lady Haventree por la entretenida velada y saldrá a toda prisa, no sin antes saludar con su sombrero a los aventureros que lo hayan descubierto. Recompensa: cada personaje miembro de los Arpistas gana 2 de prestigio. Además, cada integrante del grupo que haya asistido a la fiesta recibirá 200 po.

directamente, pueden visitarle en su mansión del Distrito Marítimo. Si los personajes visitan la residencia del arpista, hay una probabilidad del 90 % de que no esté en casa y de que nadie les abra la puerta.

BREGAN D'AERTHE

Si uno o más aventureros son drows, Jarlaxle Baenre hará que sus lugartenientes, tres **pistoleros drows**, sigan de cerca a estos potenciales nuevos reclutas, aunque manteniéndose a una distancia prudencial. Fel'rekt Lafeen y Krebbyg Masq'il'yr vigilarán a los personajes por la noche, mientras que Soluun Xibrindas los seguirá durante el día (haciendo todo lo posible por mantenerse alejado de la luz del sol). Consulta el apéndice B para saber más sobre estos lugartenientes.

Los aventureros que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 18 o superior, vislumbrarán fugazmente a los espías drows durante un período de varios días y, superando una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 15, comprobarán que estos prestan especial atención a las actividades de los miembros drows del grupo.

MISIONES DE BREGAN D'AERTHE

Nivel del grupo	Resumen de la misión	Requisitos y recompensa de la misión
2	"Me gustaría que robarais un pañuelo de seda a una noble de Waterdeep y se lo llevarais a una niña tiefling que vive en una caja en la esquina de la calle Red con la calle Muelle, junto al embarcadero".	Encontrar a una noble no es difícil, pero quitarle el pañuelo sin ser detectados requerirá superar una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 12. También se podrá convencer a una noble para que lo entregue superando una prueba de Carisma (Engaño, Intimidación o Persuasión) CD 12. La niña tiefling de la caja agradecerá a los personajes el pañuelito. <i>Recompensa:</i> cada aventurero miembro de Bregan D'aerthe gana 1 de prestigio.
3	"Esta misión es tan fácil que una pandilla de mocosos callejeros podría llevarla a cabo. Quiero que hagáis llegar una primicia a Gaxly Rudderbust, el editor de un periódico local llamado <i>Waterdeep al descubierto</i> , sin que él sepa quién lo ha escrito ni de dónde ha venido. Encontraréis su despacho en la esquina de la calle Immar con Semental, en el Distrito Norte. Dejad el artículo sobre su escritorio".	Jarlaxle ha escrito un artículo destapando cómo algunas familias nobles de la ciudad, cuyos nombres no se mencionan, adoran a diablos. El texto habla de orgías y negocios secretos pactados a puerta cerrada (Jarlaxle nunca deja pasar la oportunidad de dar un rapapolvo a la nobleza y sembrar la inestabilidad política). Un personaje podrá irrumpir en el despacho de Gaxly mientras esté cerrado, ya sea durante la hora del almuerzo o al término de la jornada laboral. Entrar y salir sin ser visto requerirá superar dos pruebas de Destreza (Sigilo) CD 15 y franquear una puerta cerrada con llave, que precisará superar una prueba de destreza CD 10 y utilizar herramientas de ladrón (o un conjuro de <i>abrir</i> o efecto mágico similar). <i>Recompensa:</i> cada aventurero miembro de Bregan D'aerthe gana 1 de prestigio.
4	"Hemos capturado a un miembro del Gremio del Xanathar y me gustaría que lo custodiara durante tres noches hasta que otro miembro de Bregan D'aerthe lo recoja. Lo encontraréis encerrado en vuestro sótano".	Los personajes que inspeccionen en el sótano de su taberna del callejón Cráneo de Troll encontrarán a Ott Steeltoes (mira el apéndice B) encerrado dentro de unas <i>bandas de hierro de Bilarro</i> . Cómo llegó hasta allí es una incógnita; ni él mismo lo sabe. Durante la primera noche, el Xanathar enviará a una cuadrilla de seis osgos para atacar el local y rescatar a Ott. Si los aventureros han trasladado a Ott a algún otro lugar, los osgos atacarán la taberna de todos modos. Durante la segunda noche, visitarán el lugar cuatro miembros del Gremio de Barrenderos (plebeyos) con devoradores de intelectos en sus cráneos. Pedirán una ronda y echarán un ojo por la taberna; atacarán si hallan a Ott o se marcharán si no dan con él. Durante la tercera noche, asaltará el local un contemplador zombi . Después de este tercer ataque, Ott desaparecerá tan misteriosamente como llegó, al igual que las <i>bandas de hierro de Bilarro</i> . <i>Recompensa:</i> cada personaje miembro de Bregan D'aerthe gana 2 de prestigio.
5	"Tenemos a un espía bien infiltrado en la organización del Xanathar, pero temo que se haya visto comprometido. Me duele en el alma hacer esto, pero debo enviarlos a eliminarle. Hacedlo rápido y sin dolor y, por el amor de Lolth, sed discretos".	Jarlaxle identifica al traidor, un mago drow llamado Nar'l Xibrindas (mira el apéndice B), y proporciona a los aventureros una ruta hasta la guarida del contemplador a través de pasadizos subterráneos (el cubil del Xanathar se describe en el capítulo 5. Los personajes que sigan el itinerario proporcionado por Jarlaxle llegarán a la zona X1). <i>Recompensa:</i> cada aventurero miembro de Bregan D'aerthe gana 2 de prestigio. Además, cada integrante del grupo que contribuya a la misión recibirá un trofeo adornado con una estatuilla de oro de Jarlaxle (cuyo valor es de 250 po).

JARLAXLE BAENRE

Si el grupo informa a los Vigilantes de la Ciudad sobre los planes del drow, Jarlaxle dejará de vigilarlos y romperá todo contacto con los personajes por el momento.

Por otra parte, si los aventureros intentan enfrentarse a los espías drows, estos evitarán el contacto, pero dejarán tras de sí un parche ocular negro como recordatorio. Al día siguiente, **Jarlaxle Baenre** (consulta el apéndice B) aparecerá en la base de operaciones del grupo, con su *sombrero de disfraz* bajo la apariencia de un mercero llamado J. B. Nevercott. De esta guisa, solicitará hablar en privado con los personajes drows que crea que tienen aptitudes para convertirse en reclutas de Bregan D'aerthe. El líder mercenario solo tomará en seria consideración a los drows, sin importarle si son varones o mujeres. Como prueba, les ofrecerá su primera misión.

Jarlaxle es un actor consumado que nunca baja la guardia. Aunque los aventureros adivinen su verdadera identidad, jamás admitirá ser otra cosa que aquello que finja ser.

EL ENCLAVE ESMERALDA

El Enclave Esmeralda tiene interés en aventureros que aspiran a mantener el equilibrio dentro de Waterdeep (en particular clérigos de la naturaleza, druidas y exploradores). Tales personajes recibirán la visita de un gato blanco que les transmitirá el siguiente mensaje con melodiosa voz masculina:

“¿Te interesa unirse al Enclave Esmeralda? Ven a conocernos a Phaulkonmere, en el Distrito Sur”.

El gato es un animal corriente sobre el que se ha lanzado un conjuro de *mensajero animal*. Tras entregar su invitación huirá corriendo.

MELANNOR FELLBRANCH

El contacto principal de los aventureros en el Enclave Esmeralda es Melannor Fellbranch, el amistoso, aunque seco, jardinero de Phaulkonmere, un complejo ubicado una manzana al sur de las torres Kolat (consulta el capítulo 8). Phaulkonmere es propiedad de las familias nobles Tarm y Phaulkon. Melannor entrega las misiones mediante conjuros de *mensajero animal* y tiende a usar gatos y palomas como mensajeros. El jardinero asignará con rapidez su primer encargo a los nuevos miembros.

MISIONES DEL ENCLAVE ESMERALDA

Nivel del grupo	Resumen de la misión	Requisitos y recompensa de la misión
2	“Las granjas de los alrededores están siendo aterrorizadas por un espantapájaros que ha cobrado vida. Mata al ganado, persigue a los caballos y espanta a los agricultores. No ha asesinado a nadie hasta ahora, por lo que la Guardia de la Ciudad tampoco le está prestando demasiada atención. ¡Hay que hacer algo!”	No uno, sino tres espantapájaros están causando el terror en Despeñadero. Uno lleva una capucha de arpillera, otro tiene una calabaza podrida por cabeza y el tercero va cubierto con una manta andrajosa. Los personajes que acampen en alguno de los campos durante buena parte del día o de la noche tendrán una probabilidad del 10 % de tener un encuentro con alguno de los espantapájaros. Los ataques continuarán hasta que los tres sean destruidos. <i>Recompensa:</i> cada aventurero miembro del Enclave Esmeralda gana 1 de prestigio tras acabar con la amenaza.
3	“Sir Ambrose Everdawn, un viejo y canoso campeón de Kelemvor, se ha ofrecido a ayudar a la Guardia de la Ciudad a atrapar a un nigromante que está robando osamentas de la Ciudad de los Muertos para animarlas como esqueletos. Sir Ambrose podría servirse de vuestra ayuda, si no estáis demasiado ocupados”.	Convencer a Ambrose Everdawn (caballero tethiriano LB) de que el grupo pretende apoyarle requerirá superar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 13. Si se tiene éxito en dicha tirada, sir Ambrose pedirá a los aventureros que patrullen la mitad sur del cementerio durante diez noches seguidas mientras que él se encarga de hacer lo propio con la mitad norte. Cada noche, los personajes tendrán una probabilidad acumulativa del 10 % de toparse con seis esqueletos , pero no hallarán ni rastro del nigromante que los ha animado. Una vez que estos muertos vivientes sean destruidos, no se producirán más encuentros. Tras una decena, sir Ambrose dará el servicio de los aventureros por terminado. <i>Recompensa:</i> cada personaje miembro del Enclave Esmeralda gana 1 de prestigio. Además, cada integrante del grupo que haya patrullado el cementerio durante las diez noches recibirá 100 po.
4	“Unos doppelgangers amenazan el equilibrio de poder de la Ciudad de los Esplendores. Se rumorea que un grupo de ellos se oculta en el Portal Bostezante. Buscadlos y liberad a la ciudad de su presencia, si podéis”.	Los personajes tendrán que hablar con Bonnie la doppelganger y, superando una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) CD 15, convencerla de marcharse de Waterdeep y llevarse consigo a su banda. <i>Recompensa:</i> cada aventurero miembro del Enclave Esmeralda gana 2 de prestigio.
5	“El Gremio del Xanathar está liberando a monstruos por la urbe para distraer a los Vigilantes y a la Guardia mientras sus miembros causan problemas por doquier. A las autoridades les está resultando difícil atrapar y matar a un terror volador conocido como grell. Esta aberración fue vista por última vez en el Distrito del Puerto, llevándose a una anciana. A menos que intervengamos, ella no será la última”.	Localizar al grell precisará superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 18, seguida de otra prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 18. Cada prueba, superada o no, representará 1 hora de recogida de información o seguimiento de un rastro. De hecho, hay dos grells . Uno intentará huir si los personajes matan al otro. <i>Recompensa:</i> cada aventurero miembro del Enclave Esmeralda gana 2 de prestigio. Jeryth otorgará a cada integrante del grupo que haya ayudado a matar a los grells un <i>Sortilegio del Heroísmo</i> (consulta “Dones sobrenaturales”, en el capítulo 7 del <i>Dungeon Master's Guide</i>).

Melannor es un **druida** semielfo con estas modificaciones:

- Melannor es caótico bueno.
- Posee estos atributos raciales: tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado, y no se le puede dormir usando la magia. Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Habla común y elfo.

JERYTH PHAULKON

Cuando los personajes llegan a Phaulkonmere por primera vez, Melannor les presenta a la señora de la finca: una noble convertida en semidiosa y elegida de Mielikki llamada Jeryth Phaulkon. Jeryth, el único miembro de su familia que actualmente reside en Phaulkonmere, se manifiesta como una voz femenina incorpórea que cualquier persona puede escuchar en los jardines de la villa. Ofrecerá a los aventureros incorporarse al enclave y otorgará a cada nuevo miembro un *Sortilegio del Restablecimiento* (consulta “Dones sobrenaturales” en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*). Jeryth también ofrecerá Phaulkonmere como refugio seguro para los integrantes del enclave y sus amigos.

En su estado incorpóreo, Jeryth es inmune al daño. Si es necesario, la semidiosa puede lanzar cualquier conjuro de la lista de conjuros del druida. Usa su magia para defender su propiedad y sus hermosos jardines. Un miembro del Enclave Esmeralda puede pedir a Jeryth que lance un conjuro, lo que estará encantada de hacer si el prestigio de ese aventurero del Enclave es igual o superior al nivel del conjuro.

FUERZA GRIS (MANOS GRISES)

La Vara Negra, **Vajra Safahr** (consulta el apéndice B), es amiga de Renaer Neverember, por lo que las noticias sobre el rescate de este han llegado rápidamente a sus oídos. Utilizará un conjuro de *recado* para entregar este breve mensaje a uno de los aventureros:

“Soy Vajra Safahr, la Vara Negra. Acude de inmediato a la torre Vara Negra, en el Distrito del Castillo. Trae a tus amigos”.

A pesar de su tono apremiante, Vajra no se ofenderá si el personaje rechaza su invitación. Al día siguiente, lanzará otro conjuro de *recado*, pero dirigido a un miembro diferente del grupo. Si es rechazada por segunda vez, no volverá a ponerse en contacto con ellos hasta que los aventureros suban un nivel.

VAJRA SAFAHR

La torre Vara Negra es una fortaleza y una academia para el entrenamiento de magos, todo en el mismo lugar. Desde aquí, Vajra Safahr vigila la ciudad y se reafirma como Vara Negra. Los conjuros de *recado* son su forma preferida de comunicarse con sus agentes.

Vajra ofrece a los personajes incorporarse a los Manos Grises, un cuerpo privado de seguridad bajo su mando. La Vara Negra ideará misiones para averiguar con qué recursos cuentan los aventureros y probar su lealtad a Waterdeep. Los personajes que completen estos encargos no ganarán suficiente prestigio como para unirse a Fuerza Gris todavía, pero obtendrán algo valioso: el apoyo de la Vara Negra. Vajra seguirá con interés sus carreras como aventureros, ayudándoles cuando le sea posible.

LA ORDEN DEL GUANTELETE

La Orden del Guantelete busca a miembros que aspiren a luchar contra el mal en cualquiera de sus formas. Los aventureros que adoran a Yelmo, Torm o Tyr son especialmente bienvenidos.

MISIONES DE LA FUERZA GRIS (MANOS GRISES)

Nivel del grupo	Resumen de la misión	Requisitos y recompensa de la misión
2	“Buscad a Hlam, un monje que vive en una cueva en la ladera del monte Waterdeep. Preguntadle si sabe de alguna amenaza a la ciudad, pero tratad de no incomodarlo o quedaros allí más tiempo del debido”.	Aquellos que asciendan por la ladera para alcanzar la gruta deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 12. De lo contrario, llegarán con 1d4 niveles de cansancio. Intentar que Hlam (consulta el apéndice B) comparta alguna información requerirá superar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 12. Si la prueba tiene éxito, el monje se dirigirá a los aventureros: “El gemelo del mal oculta su rostro por el momento, pero esto cambiará antes del final del invierno” (se refiere veladamente a Manshoon). Los personajes descenderán de la montaña sanos y salvos. <i>Recompensa</i> : cada aventurero miembro de los Manos Grises gana 1 de prestigio.
3	“Un dragón de bronce joven ha establecido su residencia en el puerto de Waterdeep. Sorprendió a unos marineros hace poco, pero no ha hecho daño a nadie. Hablad con la criatura y averigüad sus intenciones”.	Vajra entregará a cada personaje una <i>poción de respirar bajo el agua</i> para completar a esta misión. El grupo encontrará a un dragón de bronce joven , Zelifarn, nadando alrededor de un pecio hundido cubierto de percebes en el profundo lecho marino del puerto. El simpático dragón intentará engatusar a los aventureros para sacarles tanto tesoro como pueda. Quienes conversen con Zelifarn podrán realizar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 13. Superarla revelará que la criatura no representa peligro alguno para Waterdeep. En caso de no superarla, nadie podrá averiguar las verdaderas intenciones del dragón. <i>Recompensa</i> : cada personaje miembro de los Manos Grises gana 1 de prestigio.
4	“Un miembro de la Fuerza Gris ha estado actuando de forma extraña últimamente. Su nombre es Meloon Wardragon, y su natural carácter casquivano se ha agriado. Ha estado dejándose caer por el Portal Bostezante más de lo habitual. Observadle durante una decana y luego informadme”.	Los aventureros pueden entablar amistad con Meloan Wardragon (consulta el apéndice B) o vigilarlo desde lejos. Cada día, al amanecer, este se enzarza en un duelo telepático de voluntades con su hacha mágica, <i>Filoazul</i> (mira el apéndice A), antes de salir de su habitación en el Portal Bostezante. El arma quiere encontrar a un nuevo portador, pero Meloon se niega a separarse del hacha. Los personajes que observen a Meloon durante este enfrentamiento podrán deducir lo que sucede superando una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 15. <i>Recompensa</i> : cada aventurero miembro de los Manos Grises gana 2 de prestigio. Si los personajes liberan a Meloon del devorador de intelectos de su cráneo, Vajra otorgará al grupo una <i>varita de secretos</i> .
5	“El Xanathar está usando devoradores de intelectos para tomar el control de ciudadanos de Waterdeep situados en posiciones clave por toda la urbe. Debemos atajar este problema de inmediato. Infiltraos en la guarida del Xanathar y destruid lo que quiera que esté creando estas criaturas”.	Los aventureros deberán matar a Nihiloor, el azotamentes (consulta el apéndice B). Pueden apostarse en la entrada de un escondite del Gremio del Xanathar (mira el capítulo 1) y esperar a que Nihiloor aparezca por allí o, incluso, enfrentarse al azotamentes en el cubil del Xanathar (consulta el capítulo 5). <i>Recompensa</i> : cada personaje miembro de los Manos Grises gana 2 de prestigio. Los integrantes del grupo que hayan participado en la incursión recibirán una <i>poción de resistencia</i> . Además, Vajra cubrirá el coste de cualquier conjuro de <i>alzar a los muertos</i> necesario para traer de vuelta a los aventureros que hayan fallecido.

SAVRA BELABRANTA

Si el grupo incluye a uno o más probables reclutas, Savra Belabranta (**caballero** humana tethyriana NB) visitará la residencia de los personajes y les invitará a los Salones de la Justicia, en el templo de Tyr (situado al oeste del mercado, en el Distrito del Castillo), donde podrán prestar el juramento de la orden. La ceremonia del juramento consiste en el recitado de unos votos que comprometen a hallar y destruir el mal en cualquiera de sus formas. A la hora de pronunciar el juramento, cada candidato debe llevar puesto un guantelete de plata (el símbolo de la orden). Después de la ceremonia, Savra asigna a los nuevos reclutas su primera misión.

Los Belabranta son una familia noble de Waterdeep que cría grifos para la Caballería Grifo. Savra intenta recuperar su honor sirviendo a Tyr, expiando así los actos de maldad que cometió como miembro de una perversa secta elemental llamada los Odiosos Aullantes. Los pecados de la mujer son irrelevantes para esta aventura, pero puedes averiguar más sobre su pasado en *Príncipes del Apocalipsis*. Cada vez que tenga un encargo para los aventureros, ella les comunicará las órdenes personalmente.

MISIONES DE LA ORDEN DEL GUANTELETE

Nivel del grupo	Resumen de la misión	Requisitos y recompensa de la misión
2	“Ha llegado a nuestros oídos que los zhents están pagando a bandas del Distrito de la Explanada para atacar a presuntos miembros del Gremio del Xanathar. Se están produciendo reyertas en ese distrito todos los días. Detened una de estas peleas antes de que dé comienzo. Necesitamos hacer entender a esos matones que no toleraremos más altercados”.	Los aventureros deberán visitar el Distrito de la Explanada y, cuando amenace con iniciarse un combate, superar tres pruebas de Carisma (Intimidación) CD 12 antes de fallar tres, o bien derrotar a cuatro matones (preferiblemente sin matarlos), para dispersar a otros posibles alborotadores. <i>Recompensa:</i> cada personaje miembro de la Orden del Guantelete gana 1 de prestigio.
3	“Una infame ladrona llamada la Víbora Negra, a la que se creía muerta hace mucho, ha vuelto según parece a la Ciudad de los Esplendores. Ya ha robado al menos en una docena de haciendas ilustres. Nadie conoce su identidad porque actúa enmascarada, pero el <i>Waterdeep al descubierto</i> ha revelado que se trata de una noble. Averigua qué más sabe el editor del diario sobre ella e informadme”.	Los aventureros pueden reunirse con Gaxly Rudderbust (plebeyo humano illuskano N), el editor del tabloide <i>Waterdeep al descubierto</i> , y bien superar una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) CD 12 o bien sobornarle con al menos 50 po. De hacerlo, Gaxly compartirá sus sospechas de que la Víbora Negra es la malvada hermana gemela secreta de Ammalia Cassalanter (consulta el apéndice B), y que lleva una máscara para ocultar un su rostro desfigurado. Entrevistar a los Cassalanter en su villa (mira el capítulo 6) o llevar a cabo una investigación durante todo un día y superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, revelará que tal persona no existe. <i>Recompensa:</i> cada personaje miembro de la Orden del Guantelete gana 1 de prestigio por informar de lo dicho por Gaxly.
4	“Los guardas de la Taberna Fin de Turno, situada en la calle Fin de Turno del Distrito de la Explanada, están sufriendo robos por las noches. El tabernero dice que ha visto ratas gigantes merodeando por los pasajes aledaños. Suena aburrido, pero es una solicitud de ayuda que no podemos ignorar”.	La taberna está siendo hostigada por los Esquivaesquirlas, una banda de medianos hombres rata; todo porque los guardas del tabernero amenazaron en una ocasión a un miembro de su grupo. Para acabar con el acoso, los personajes deberán derrotar a tres hombres rata o espantarlos superando una prueba de Carisma (intimidación) CD 17. <i>Recompensa:</i> cada aventurero miembro de la Orden del Guantelete gana 2 de prestigio y recibe una <i>poción de curación</i> .
5	“Me acaban de informar de que varios diablos espinosos están aterrizando a los ciudadanos en plazuela de Doceperros, en el Distrito de la Explanada. ¡Venid, acabemos con ellos y encontremos a su malvado invocador!”.	Los aventureros deberán ayudar a Savra a derrotar a los cinco diablos espinosos que mantienen a los lugareños atrapados en los edificios cercanos. Justo después, Gysheer Omfreys (sectaria fanática humana tethyriana LM) aparecerá por un callejón y atacará a Savra. Gysheer es una miembro entusiasta de una secta dedicada a la adoración de diablos liderada por Victorio Cassalanter (consulta el apéndice B). Savra intentará reducirla e interrogarla, pero solo mediante la magia se la podrá obligar a delatar a Victorio. Puesto que la adoración de diablos no es ilegal en Waterdeep, Savra no tiene ningún motivo para meterse en líos con los Cassalanter, y aconsejará a los personajes que sigan su ejemplo. <i>Recompensa:</i> cada aventurero miembro de la Orden del Guantelete gana 2 de prestigio. Además, los integrantes del grupo que hayan participado recibirán una <i>poción de curación mayor</i> .

LOS ZHENTARIM

Los Asaltacondenas intentarán contactar con aquellos personajes de alineamiento malvado o de moralidad ambigua. Una **serpiente voladora** visitará a un aventurero a media noche llevando un pergamino atado a su cuerpo. En mensaje dice:

“¿Quieres ser parte de algo grande? Habla con Davil Starsong en el Portal Bostezante”.

Si los personajes van en busca de Davil, Yagra Stonefist (consulta “Caras amigas”, en la página 20) los saludará y conducirá a los aventureros interesados hasta una mesa en el centro de la taberna del Portal Bostezante, donde su jefe les espera con una copa en la mano.

DAVIL STARSONG

Davil Starsong (consulta el apéndice B) es el contacto principal de los personajes dentro de la Red Negra, al menos al principio. Mientras bebéis, comparte la siguiente información:

- Davil es un aventurero retirado. Él y sus compañeros de andanzas se unieron a los Zhentarim hace unos años. Ayudan a las personas que lo necesitan (en concreto, ofrecen préstamos, mercenarios y otros servicios).

- Otra banda de la Red Negra se infiltró hace poco en la ciudad e intentó acabar con el Gremio del Xanathar. Fracasaron, iniciando una guerra en las calles. Davil y sus compañeros quieren erradicar la violencia y restaurar la paz.

Davil ofrecerá a los aventureros interesados incorporarse a la facción; luego, les asignará su primera misión (mira la tabla “Misiones de los Zhentarim”). Los detalles de los siguientes encargos estarán escritos en pergaminos y los entregarán serpientes voladoras.

TASHLYN YAFEERA

Después de que los personajes hayan completado dos misiones para Davil, este será arrestado por los Vigilantes de la Ciudad y encerrado en el Castillo Waterdeep a la

espera de ser interrogado por los lores de la urbe sobre las operaciones de la Red Negra. Los aventureros continuarán recibiendo encargos, pero estos provendrán de **Tashlyn Yafeera** (consulta el apéndice B). Los personajes se darán cuenta de este cambio por primera vez cuando lean su siguiente informe de misión, ya que vendrá escrito con una caligrafía diferente.

Si los personajes quieren hablar directamente con Tashlyn, Yagra les emplazará a una reunión en la Ciudad de los Muertos o algún otro lugar discreto. Para cuando los personajes se vean con ella, Tashlyn habrá recopilado la siguiente información:

- Se rumorea que el líder de la facción renegada zhent es Urstul Floxin, un conocido asesino de la Red Negra.

MISIONES DE LOS ZHENTARIM

Nivel del grupo	Resumen de la misión	Requisitos y recompensa de la misión
2	“Alguien está asesinando a marineros elfos y semielfos en el Distrito del Puerto; hay tres muertos hasta el momento, todos decapitados a media noche con un arma de filo. Id a investigarlo, ¿de acuerdo? Creo que a los Vigilantes de la Ciudad les podría venir bien un poco de ayuda”.	Los aventureros que pasen tres noches consecutivas deambulando por los muelles verán a Heldar, un marinero semielfo borracho (bandido), salir de la taberna del Cráneo de la Mula (en la calle Nave del Distrito del Puerto). Los personajes que sigan a Heldar podrán salvarlo de Soluun Xibrindas, un pistolero drow (consulta el apéndice B). Este último estará oculto en las sombras, con su hoja desenvainada, esperando a que el semielfo pase dando tumbos. Detectarlo antes de que ataque requerirá superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 18. Soluun huirá si ve sus puntos de golpe reducidos a la mitad o menos. <i>Recompensa:</i> cada aventurero miembro de los Zhentarim gana 1 de prestigio. Si Heldar sobrevive al ataque de Soluun, cada integrante del grupo recibirá 50 po.
3	“Hay una tienda en el Distrito Comercial llamada Brebajes Weirdbottle. El gnomo que la regenta es un amigo nuestro llamado Skeemo. Ha elaborado algunas <i>pociones de leer mentes</i> para un cliente. Recogedlas y entregadlas en el Atrapadioses, una de las enormes estatuas del Distrito del Castillo. Dad las pociones a la dama que luzca un manto púrpura y quedaos con la propina”.	Skeemo Weirdbottle (consulta el Apéndice B) ha colocado cuatro <i>pociones de veneno</i> en una pequeña caja forrada de seda. Tienen el aspecto, el olor y el sabor de <i>pociones de leer mentes</i> . Esvele Rosznar, la Víbora Negra (mira el apéndice B), aguarda la entrega cerca del Atrapadioses. Lleva puesta una capa púrpura con capucha y está sentada en la parte trasera de un carruaje alquilado. A cambio del cofre entregará una bolsa de terciopelo negro y luego ordenará partir a su cochero. El carro dejará a Esvele en su hacienda del Distrito Marítimo. <i>Recompensa:</i> cada aventurero miembro de los Zhentarim gana 1 de prestigio. La bolsa de Esvele contiene 15 ppt, que los personajes se podrán quedar.
4	“El linaje de medianos más rico de Waterdeep, los Snobeedle, ofrece 500 piezas de oro a cambio de obtener información que permita la vuelta a casa sano y salvo de un miembro de su familia desaparecido llamado Dasher Snobeedle. ¡Seguro que esos dragones les vendrían bien a nuestras arcas! Investigad y mirad qué podéis averiguar, pero no os metáis en ningún lío. Los Vigilantes de la Ciudad casi han dado el asunto por zanjado, por suerte para nosotros”.	Cualquier aventurero que pase al menos tres días haciendo las preguntas pertinentes y siguiendo las pistas por el Distrito Sur o el Distrito del Puerto, al final de ese tiempo, podrá realizar una prueba de Carisma (Persuasión o Intimidación) CD 18. Si la supera, el personaje convencerá a algunos medianos poco locuaces de que les concierten un encuentro con Dasher. La reunión se fijará para el mediodía del día siguiente, en el Sugiererrutas. Dasher aparecerá para escuchar lo que los aventureros tengan que decirle, pero sin intención de volver a casa. Hace poco se unió a una banda de medianos hombres rata llamados los Esquivaesquirlas (llamados así porque detestan la plata) y desde entonces él mismo se ha convertido en un hombre rata (mira el capítulo 1 para revisar el perfil del mediano hombre rata). Los Esquivaesquirlas son su familia ahora. <i>Recompensa:</i> cada personaje miembro de los Zhentarim gana 2 de prestigio.
5	“¡Skeemo Weirdbottle nos ha traicionado! Ese pequeño gusano ha estado proporcionando información a nuestros enemigos. Debe ser eliminado; que parezca un accidente”.	Skeemo Weirdbottle (consulta el apéndice B) se las arreglará para ir un paso por delante de los aventureros. Cuando se acerquen a su tienda, lo verán subido en un ómnibus junto con otros cinco pasajeros y un cochero (todos plebeyos). Si Skeemo se da cuenta de que le siguen, conjurará <i>volar</i> y alzará el vuelo. Si se disipa el efecto o los personajes son capaces de seguir con la persecución, lanzará <i>invisibilidad mejorada</i> sobre sí mismo y se confundirá con la multitud para escapar. Si los aventureros no logran atraparlo, se refugiará en las torres Kolat (consulta el capítulo 8). <i>Recompensa:</i> cada personaje miembro de los Zhentarim gana 2 de prestigio si Skeemo es eliminado sin implicar a la Red Negra. Además, si los aventureros arrebatan el bolso a Skeemo, encontrarán su libro de conjuros (que contiene todos los conjuros que ha preparado), una <i>poción de leer mentes</i> y 150 po en una faltriquera de seda.

- Se ha emitido una orden de arresto contra Urstul, pero se desconoce su paradero actual. Ni siquiera un escudriñamiento mágico ha podido revelar su ubicación.
- El secuestro fallido de Renaer Neverember disgustará a Urstul. Puede que lo intente de nuevo (Tashlyn en realidad no cree que lo haga, pero sabe que Renaer tiene vínculos con los Arpistas y que podría compartir información de interés con los personajes).

Semanas después de su arresto, Davil quedará en libertad, en cuanto los lores de Waterdeep queden convencidos de que ni él ni sus socios son responsables del reciente estallido de violencia.

CONQUE QUERÉIS ABRIR UN NEGOCIO, ¿EH?

Si los personajes tienen la intención de reparar y reabrir la taberna en el callejón Cráneo de Troll, podrán tratar con varios gremios sin cuyo apoyo el despegue de su negocio será improbable. Las reparaciones de las paredes y el tejado requerirán la aprobación y supervisión del Gremio de Carpinteros, Techadores y Escayolistas. El Gremio de Fontaneros y Cimentadores es el mejor equipado para llevar a cabo la restauración del sótano y las tuberías. El Gremio de Lavaderos servirá sábanas limpias. El mantenimiento de las calles aledañas al establecimiento lo realizarán entre el Gremio de Barrenderos y la Leal Orden de Peones Viarios. La carne debe provenir del Gremio de Carniceros; la cerveza y el vino del Gremio de Viticultores, Destiladores y Cerveceros; el pan y la bollería del Gremio de Panaderos. Y la lista no termina aquí.

La caja “Gastos de mantenimiento de la taberna” enumera los costes que los personajes deberán afrontar para la puesta en marcha del negocio, así como las obligaciones recurrentes que deberán cumplir mientras el lugar esté en funcionamiento.

EJEMPLOS DE REPRESENTANTES GREMIALES

Una vez que se sepa en toda la ciudad que la taberna del callejón Cráneo de Troll planea volver a abrir sus puertas al público, los aventureros recibirán visitas de diversos representantes gremiales interesados en el porvenir de esta. A continuación, se describe a un puñado de ellos.

BROXLEY FAIRKETTLE

Compañía de Taberneros.

Broxley (**plebeyo** mediano fortector LB) es un mediano tranquilo, respetuoso para con la ley, que luce pobladas cejas y patillas largas. Las posadas y tabernas son pocas y están muy separadas dentro del Distrito Norte, por lo que Broxley hará frecuentes visitas al local de los personajes para ver cómo lo llevan y ofrecerles sus parabienes. Si ninguno de los aventureros es miembro de su gremio, les instará con vehemencia a unirse “para evitar futuras molestias”. El coste de la pertenencia a la Compañía de Taberneros está incluido entre los gastos fijos en la caja “Gastos de mantenimiento de la taberna”.

Broxley llevaba mucho tiempo pensando que el local estaba embrujado, de modo que se alegrará de ver almas vivas en este una vez más. Mientras lamenta la carga que supone ser padre de nueve hijos, a la primera oportunidad recalcará a los personajes que el cumplimiento continuado de las normas y regulaciones del gremio hará su ya difícil vida “un poquito más fácil”.

HAMMOND KRADDOC

Gremio de Viticultores, Destiladores y Cerveceros.

A Hammond (**plebeyo** humano illuskano N) no le agradan los aventureros, pero le gusta su dinero. Este hombre bien vestido y de habla afectada siempre va en compañía de una joven escribana, Jinny (**plebeya** tiefling NB), que usa anteojos y escribe silenciosamente notas y conversaciones en un pequeño libro mientras Hammond habla.

Hammond se pasará a mediados de mes para informar a los personajes de los nuevos licores que el gremio puede ofrecerles y para proporcionarles una lista de los que les conviene comprar. Para comprobar cuán dispuestos están los aventureros a cooperar, les reprenderá por la selección de bebidas que tienen, incluso aunque él mismo se las haya vendido con anterioridad.

JUSTYN RASSK

Gremio de Carniceros.

Justyn (**matón** humano illuskano NM), de ojos vacuos y siempre con la boca a medio cerrar, se crio en el barrio más duro del Distrito de la Explanada y sus cicatrices lo demuestran. El gremio no le paga lo suficiente como para permitirse una residencia en el Distrito Norte, e ir a esa parte de la ciudad le llena de resentimiento. Una vez al mes parará ante el umbral de los aventureros para ofrecerles un carro de carne picada con el que surtir la despensa de la taberna. Aunque el coste de los envíos está cubierto por las cuotas mensuales del gremio, Justyn siempre exige algunas monedas extra por su servicio. Si los personajes no le dan una propina de al menos 3 po, dirá: “Tal vez la próxima vez la carne sea de alguien que conozcáis”. Y habiendo dejado esa amenaza en el aire, se marchará.

ULKORIA STONEMARROW

Orden Vigilante de Magos y Protectores.

Ulkoria (**archimaga** enana escudo NB) ha defendido a Waterdeep con su magia más veces de las que puede recordar. Se la conoce como “la Gárgola” porque su cara es un perpetuo ceño fruncido que asusta tanto a niños como a adultos. Nadie sabe dónde vive, pero se cree que bajo tierra,

GASTOS DE MANTENIMIENTO DE LA TABERNA

Esta caja resume los pagos únicos y los gastos fijos asociados con la administración de la taberna del callejón Cráneo de Troll, además de proporcionar reglas para establecer cuánto dinero gana o pierde el negocio.

Gastos únicos

- 1.000 po para reformar el local en algo más de 12 días.
- 250 po para licencias y contratos (pagados por adelantado) con gremios.

Gastos fijos

- 50 po a la decana para mantenimiento y asalariados.
- 10 po a la decana para cubrir todos los demás gastos gremiales.

Pérdidas o Ganancias

Al final de cada decana, tira un d100 + 10 y consulta la tabla “Regentar un negocio”, en el capítulo 6 del *Dungeon Master's Guide*, para establecer si la taberna pierde dinero o consigue beneficios. Si los aventureros invierten dinero en promocionar su negocio durante esa decana, añade 1 a la tirada por cada po gastada. Si los personajes tienen gastos por pagar, resta 1 de la tirada por cada po que deban.

posiblemente en un sótano o una mazmorra en el subsuelo de alguna de las propiedades más antiguas de la ciudad. Usa conjuros de *teletransporte* para entrar y salir de su hogar, pero nunca se la ve sin la cercana compañía de su **guardián escudo**.

Un hecho poco difundido es que Ulkoria fue propietaria de la taberna del callejón Cráneo de Troll tiempo atrás. Se la vendió a una familia de enanos escudo; estos, arruinados durante una mala época, a su vez la cedieron a una mujer que la convirtió en un orfanato. “Resultó ser una saga que cocinaba a los niños y se los comía”, recuerda Ulkoria. La propiedad pasó por varias manos más en los años que siguieron. La archimaga espera que los nuevos dueños hagan algo bueno con el edificio.

Cada vez que atravesase el Distrito Norte, Ulkoria se dejaría caer por la taberna para tomar un trago y echar un vistazo al local mientras su guardián escudo la espera fuera. Si no le gusta lo que los aventureros han hecho con el establecimiento, se guardará sus críticas. Los personajes pueden contratarla para que lance *glifos custodios* por el lugar; por hacerlo les cobrará a razón de 300 po cada uno.

NEGOCIO RIVAL: EMMEK FREWN

Emmek Frewn, un perspicaz norteño (**plebeyo** illuskano NM), intentó comprar hace poco la taberna del callejón Cráneo de Troll, pero Volothamp Geddarm mejoró su oferta. Fastidiado por la pérdida, adquirió un edificio más pequeño y menos impresionante en el mismo pasaje y lo convirtió en un bar, al que ha bautizado como Fermentos de Frewn. Si decides presentar a Emmek como un rival comercial, elige un edificio sin marcar en el mapa 2.1 para que haga las veces de su local.

La familia de Emmek emigró a Waterdeep después de que sus intereses en Neverwinter resultaran destruidos por la erupción del monte Hotenow en 1451 CV. Lucharon para salir adelante curtiendo pieles en el Distrito Comercial. Después de que los padres de Emmek murieran, sus hermanas asumieron el control del negocio y le echaron, comprándole su parte. A él nunca le había gustado ese trabajo de todos modos y, además, odiaba especialmente lidiar con la Liga de Desolladores y Curtidores.

Emmek se encuentra en una situación financiera inestable porque ha invertido la mayor parte de su riqueza en este último esfuerzo empresarial. También tiene problemas con otros dos gremios. Primero, trató de ahorrar dinero arreglando el tejado él mismo, desafiando así al Gremio de Carpinteros, Techadores y Escayolistas. Luego, ofendió a un enano miembro del Gremio de Fontaneros y Cimentadores al comparar su barba con los percebes de un barco.

OBJETIVOS

Emmek quiere que su establecimiento sea la taberna de más éxito del Distrito Norte, por lo que desea que el negocio de los aventureros fracase de manera espectacular.

RECURSOS FINANCIEROS

Emmek es tacaño cuando se trata de cierto tipo de gastos y manirroto para otros. Tiende a gastar mucho en artículos grandes y vistosos, mientras que escatima en los pequeños detalles. Como no tiene mucho capital para gastar en este momento, su plan para arruinar el establecimiento de los personajes empezará por pedir prestado algo de dinero.

PLANES

Emmek ha conseguido un préstamo de 150 po de Istrid Horn (mira el apéndice B). Se ha gastado 50 po para contratar a los Esquivaesquirlas, una banda de medianos hombres rata con los que ha tratado por asuntos turbios en el pasado. Ha pagado a este grupo para que obstaculicen los esfuerzos de los aventureros mientras estos trabajan febrilmente para sacar adelante su propio negocio.

Cuatro miembros de la banda han sido asignados para trabajar con Emmek: dos medianos, llamados Kelso Fiddlewick y Dasher Snobeedle, y dos medianas, llamadas Danika Fiddlewick (hermana de Kelso) y Brynn Hilltopple. Los cuatro son **hombres rata** con las siguientes modificaciones:

- Cada hombre rata es Pequeño y tiene 27 (6d6 + 6) puntos de golpe.
- Además posee estos atributos raciales: puede moverse a través del espacio de una criatura Mediana o de mayor tamaño. Tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustado. Habla común y mediano y, además, conoce la jerga de ladrones.

La estrategia de Emmek para arruinar a la competencia, así como las consecuencias de ponerla en marcha, se resume en la siguiente tabla.

PLANES DE EMMEK

Elemento	Descripción
Evento	Los hombres rata vigilarán la taberna de los aventureros bajo su forma de medianos e intentarán conseguir trabajo allí.
Evento	Los hombres rata repartirán restos de comida por el interior del establecimiento de los personajes y practicarán pequeños agujeros en las paredes exteriores para atraer a las ratas e infestar el lugar.
Acción	Emmek propagará rumores de que la taberna de los aventureros está infestada de ratas, y que esa fue la razón para no comprarla. Aplica una penalización de -10 en las siguientes tres tiradas que los personajes hagan en la tabla “Regentar un negocio” (consulta “Gastos de mantenimiento de la taberna”, página 41).
Evento	Los Esquivaesquirlas afirmarán haber hecho suficiente por lo cobrado y exigirán más dinero.
Acción	Emmek pagará a los hombres rata otras 50 po para que merodeen por la taberna de los personajes durante la noche en su forma híbrida y de rata, tallen caras de roedores en las puertas de los vecinos y llamen la atención de cualquier forma posible.
Acción	Emmek convencerá a varios residentes de la zona para que firmen una carta que él mismo ha redactado y luego la enviará a los Vigilantes de la Ciudad. El escrito acusa a los aventureros de dirigir una tapadera para un gremio de ladrones hombres rata e insta a los Vigilantes a cerrar su establecimiento.

SUBIDA DE NIVEL

En esta sección de la aventura, los personajes deberían avanzar hasta el nivel 3 realizando misiones de las facciones, lidiando con Emmek Frewn o tomando parte en otras actividades que ellos mismos decidan. Este período es una buena oportunidad para que hagan amigos y se ganen una reputación (para bien o para mal) en el callejón Cráneo de Troll e, incluso, en la misma Waterdeep. Los acontecimientos del capítulo 3 harán que se vean envueltos en una trama más compleja.



CAPÍTULO 3: BOLA DE FUEGO



LOS RESIDENTES DEL CALLEJÓN CRÁNEO DE TROLL se ven sacudidos por un fuerte zumbido, el golpeteo de las ventanas y los gritos de los videntes. Un conjuro de *bola de fuego* acaba de detonar en la calle, convirtiendo el barrio en un caos. Mientras los miembros de los Vigilantes de la Ciudad, la Guardia y la Orden Vigilante de Magos y Protectores se dirigen al escenario a

toda prisa, los personajes tienen la oportunidad de evaluar los daños e investigar más a fondo. Este incidente pone en marcha la trama principal y coloca a los aventureros en rumbo de colisión con aquellos que desean hallar y reclamar el alijo de oro escondido de lord Neverember.

La bola de fuego estalla por la mañana temprano, a una hora en la que todos los personajes se encuentran en la mansión Cráneo de Troll. Lee en voz alta el siguiente texto para describir la escena:

Las ventanas traquetean cuando el rugido de una explosión inunda el callejón Cráneo de Troll. Algunos cuerpos carbonizados vuelan por los aires y se oyen gritos angustiados. Una espesa nube de humo acre se eleva en el lugar del estallido, que parece haberse producido justo delante de vuestra puerta.

Deja que los jugadores te detallen lo que sus personajes están haciendo en ese preciso instante y cómo reaccionan a la explosión. Aquellos que quieran adivinar su naturaleza podrán concluir que alguien acaba de lanzar una *bola de fuego* en el exterior si superan una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 13.

¿QUÉ ESTÁ PASANDO AQUÍ?

Dalakhar, un espía gnomo de las rocas al servicio de lord Dagult Neverember, iba de camino a ver a los aventureros cuando la bola de fuego estalló, matándole a él y a otras diez personas. El gnomo es importante porque transportaba la *Piedra de Golorr* (mira el apéndice A), clave para encontrar el alijo de oro escondido de lord Neverember.

Perseguido por agentes de los Zhentarim, el Gremio del Xanathar y Bregan D'aerthe, Dalakhar no podía escapar de Waterdeep con el artefacto, por lo que planeó confiar la piedra a los personajes. Pensó que a buen seguro los que rescataron al hijo de lord Neverember serían más capaces de mantenerla a salvo que él.

Para cuando los acontecimientos de este capítulo hayan tenido lugar, la *Piedra de Golorr* habrá cambiado de manos varias veces y los aventureros habrán averiguado más detalles de lo que se cuece en la ciudad, aunque la caza no habrá hecho más que empezar.

ZHENTS ATRAPADOS CON LAS MANOS EN LA MASA

Tres miembros de la Red Negra, incluido el asesino zhent Urstul Floxin (consulta el apéndice B), estuvieron a punto de atrapar a Dalakhar cuando se vieron atrapados por la explosión. De los tres, solo Urstul sobrevivió. Aunque resultó herido, fue capaz de extraer la *Piedra de Golorr* del bolsillo de Dalakhar antes de huir de la escena. Mientras otros supervivientes iban volviendo en sí, Urstul fue dando tumbos entre el humo y la confusión y, al final, consiguió regresar a la Villa Gralhund, no lejos de allí.

LA CASA GRALHUND

Los patriarcas de la familia noble Gralhund, Yalah y su esposo, Orond, están proporcionando dinero y refugio a Urstul y a sus compañeros zhents a cambio de la promesa de obtener su justa parte del oro escondido. Pero los Gralhund no están dispuestos a confiar del todo en la Red Negra, por lo que envían a su propio agente a espiar a los zhents, eliminar a Dalakhar y obtener la *Piedra de Golorr* para ellos. Yalah dio al aspirante a asesino un *collar de bolas de fuego* con instrucciones sobre cómo y cuándo usarlo. Cuando parecía que Dalakhar iba a dar esquinazo a Urstul Floxin, este agente lanzó una de las cuentas del collar para detener al gnomo en su huida.

El asesino de los Gralhund es un raudoescolta (consulta el apéndice B) que escapó hace un mes de la Casa de las Manos Inspiradas, el templo de Gond situado en el Distrito Marítimo. El autómata se subió a un carruaje de la familia Gralhund, Yalah se hizo su amiga, se ofreció a acogerlo y lo ha estado utilizando como sirviente hasta que ella y su marido han encontrado un uso más siniestro para él.

El incidente de la bola de fuego ha puesto en entredicho la alianza entre los Gralhund y los Zhentarim. Urstul Floxin se niega a entregar la *Piedra de Golorr* hasta hablar con su maestro secreto, Manshoon. Mientras tanto, los Gralhund sopesan los riesgos de traicionar y asesinar a Urstul en su propia casa. Si la investigación de los aventureros sale bien, acabarán metidos por error en este nido de víboras antes de que concluya el capítulo.

DESENMARÑAR LA TRAMA

Durante su búsqueda, los personajes deberían averiguar qué o quién lanzó la bola de fuego (un raudoescolta), el porqué del ataque (para robar la *Piedra de Golorr*) y adónde se llevó el objeto (a Villa Gralhund). Si la investigación se estanca, algunos PNJ amistosos podrían animarse a ayudarlos a cambio de una compensación. Una de esas figuras es Vincent Trench, el detective privado que vive en el callejón Cráneo de Troll (consulta el capítulo 2, zona T5). Los aventureros también pueden hacer consultas a facciones afines como los Arpistas.

LA ESCENA DEL CRIMEN

Tras la explosión, la gente sale de sus casas y tiendas para evaluar los daños. La bola de fuego no ha hecho arder ningún edificio, pero ha dejado once personas fallecidas:

- Una anciana humana que salía de paseo (nadie sabe quién es).
- Dos humanos embozados (mercenarios de los Zhentarim) equipados con armaduras de cuero y espadas largas envainadas.
- Dos humanas y una semielfa vestidas con ropajes sencillos (criadas de familias ricas del Distrito Norte) fallecidas mientras hacían sus recados.
- Un gnomo (Dalakhar) con la capa quemada y aferrado a una daga.
- Dos medianas que estaban tocando una flauta y un violín y dos medianos que estaban bailando.

Los aventureros solo tendrán unos minutos para inspeccionar la escena del crimen antes de que lleguen los miembros de la Guardia de la Ciudad. Después de eso, no se les permitirá estar en ningún lugar cerca de los cuerpos, aunque los personajes invisibles o igualmente ocultos podrán examinar la escena del crimen durante un rato más.

Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 mientras se inspeccionan los cuerpos revelará lo siguiente:

- Uno de los humanos muertos tiene una serpiente alada negra (el símbolo de la Red Negra) tatuada en su antebrazo derecho.
- El gnomo asesinado tiene basura seca en las botas y la capa, lo que sugiere que ha pasado algún tiempo en las alcantarillas hace poco. También porta una bolsa con cinco piedras preciosas por valor de 100 po cada una.

Un aventurero puede intentar llevarse la bolsa de Dalakhar sin ser visto por los PNJ que curiosean la escena, lo que conseguirá si supera una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 13. Si falla, el personaje cogerá la bolsa, pero alguien verá el hurto e informará del mismo a los oficiales de los Vigilantes de la Ciudad cuando lleguen (consulta “Llegan los Vigilantes” más adelante). Se puede silenciar a este testigo del robo con un soborno de 50 po o más.

DESPUÉS DE LA EXPLOSIÓN

Los aventureros tendrán unos minutos para examinar la escena del crimen antes de que llegue la Guardia de la Ciudad y acordone por completo el callejón Cráneo de Troll, apostando a seis **guardias** en cada entrada. Estos no permitirán a nadie entrar o salir sin el permiso de un oficial superior. Otros seis **guardias**, incluido un sargento con 18 puntos de golpe, se dirigirán a la escena del crimen y custodiarán los cadáveres hasta que lleguen los Vigilantes de la Ciudad. La humareda de la bola de fuego también atraerá a un **jinete de la Caballería Grifo** (mira el apéndice B). Mientras su **grifo** sobrevuela el vecindario, el caballero vigilará las calles y los pasajes en busca de figuras sospechosas.

LLEGAN LOS VIGILANTES

Veinte minutos después de la explosión, un sargento de los Vigilantes de la Ciudad llamado **Saeth Cromley** (consulta el apéndice B) escoltará a un miembro de la Orden Vigilante de Magos y Protectores, de nombre **Barnibus Blastwind** (mira el apéndice B), hasta la escena del crimen. Desde ese momento, será él quien se haga cargo de la investigación con calma, mientras que el sargento Cromley pondrá a una fuerza de veinte oficiales (**veteranos**) a llamar a las puertas de los vecinos para interrogarlos.

Antes de permitir que los cadáveres sean retirados y llevados a templos locales, Barnibus inspeccionará la escena de cerca y llegará a las siguientes conclusiones, que preferirá mantener para sí, aunque podría compartirlas con otros miembros de la Orden Vigilante:

- El gnomo huía de sus perseguidores armados, que eran tres, pero la tercera persona que le seguía no está entre los fallecidos.
- El gnomo y sus perseguidores se movían en dirección a la taberna del callejón Cráneo de Troll (Barnibus pronto sabrá que es propiedad de los aventureros).
- Ni el gnomo ni sus perseguidores previeron la explosión.

Conforme a estos hallazgos, Barnibus decidirá interrogar a los propietarios de la taberna y a sus ocupantes, con el sargento Cromley a su lado como testigo y escolta. Específicamente, Barnibus querrá averiguar la identidad del gnomo y si alguien lo conocía. Los personajes, que no conocían a Dalakhar, podrán ofrecer poca información, a menos que decidan mentir.

Ni Barnibus ni el sargento Cromley querrán apresurarse a sacar conclusiones. Ambos preferirán tener evidencias irrefutables y testigos fiables antes de practicar ningún arresto.

Incluso aunque los aventureros sean sospechosos en virtud de su proximidad a la escena del crimen, no parece muy probable que estos desencadenaran la destructiva magia tan cerca de su lugar de trabajo a plena luz del día. Por lo tanto, Barnibus intentará no robarles mucho tiempo.

Barnibus y Cromley denegarán las peticiones de los personajes de unirse a la investigación. “Eso introduciría demasiadas variables nuevas en una ecuación ya bastante confusa”, responde el miembro de la Orden Vigilante con el ceño fruncido. “Confiad en los Vigilantes”, agrega el sargento frunciendo el ceño. Los aventureros que parezcan sinceros y honrados podrán presionar a Barnibus para obtener más información superando una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15. Si lo consiguen, este les revelará lo que ha descubierto, como se ha indicado anteriormente.

TESTIGOS

Muchas otras personas presenciaron la bola de fuego sin verse atrapadas por la explosión. Tres de ellas tienen información importante que compartir. Cualquier personaje que pase al menos 1 minuto conversando con alguna de ellas averiguará lo que esa persona vio o escuchó (no es necesario superar ninguna prueba de característica, ya que los testigos están más que dispuestos a hablar).

FALA LEFALIIR

Fala, la criatura élfica propietaria de la Corona de Corellon (consulta el capítulo 2, zona T4), relatará lo siguiente:

“Yo estaba regando las plantas en el invernadero, en el segundo piso de mi tienda, cuando la deflagración reventó algunas de las ventanas. Por suerte, no sufrí ninguna herida. A través del humo vi a un hombre encapuchado coger algo del cuerpo de un gnomo muerto y luego alejarse cojeando. El individuo sufría graves quemaduras y lanzaba miradas a diestro y siniestro, como temiendo que alguien le pudiera estar siguiendo. Se dirigió hacia el Clavo Torcido”.

Fala vio a Urstul Floxin huyendo de la escena con la *Piedra de Golorr* entre sus manos. De camino al callejón Cráneo de Troll rodeó el Clavo Torcido (consulta el capítulo 2, zona T2).

JEZRYNNE HORNRAVEN

Natural de Waterdeep, la rica y privilegiada Jezrynn salía del Ojo de Tigre (mira el capítulo 2, zona T5), habiendo contratado momentos antes a Vincent Trench para espiar a su mujeriego marido, cuando presenció esto:

“Os digo que eso no era un hombre. Parecía más un títere con forma de hombre, una marioneta sin cuerdas. Estaba en la azotea. Lanzó sobre la multitud algo que causó la explosión. ¡Vi a esos medianos quemados vivos! ¡Los vi!”.

Jezrynn no sabe qué es lo que la “marioneta” lanzó para provocar la bola de fuego. Apartó los ojos de la cosa durante el caos y no sabe adónde fue.

MARTEM TREC

Este muchacho de 12 años vio cómo sus amigos medianos perecían entre las llamas. No distinguió mucho más, pero halló algo importante al disiparse los efectos de la deflagración:



SAETH CROMLEY Y BARNIBUS BLASTWIND

“Justo después de la explosión, me agaché detrás de un barril de agua de lluvia. Luego escuché un ‘plop’ y encontré esto dentro del tonel”.

Martem saca un *collar de bolas de fuego* con dos cuentas y un engarce roto. Mientras huía por un tejado, el raudoescolta se arrancó accidentalmente el objeto, que cayó rodando por este hasta precipitarse al barril de agua de lluvia que estaba junto al muchacho.

El joven no sabe qué hacer con este collar, pero tenía en mente quedárselo. Los aventureros pueden arrebatarárselo o convencerle de que se lo entregue superando una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) CD 8.

Los personajes que oculten este objeto y lo que saben sobre este a los Vigilantes de la Ciudad serán culpables de un delito según el Código Legal de Waterdeep. Obstaculizar a la justicia u ocultar pruebas puede dar lugar a una multa de hasta 200 po y un máximo de una decena de trabajos forzados.

HABLAR CON LAS VÍCTIMAS

Los restos de los fallecidos son llevados a un cuartel de los Vigilantes de la Ciudad del Distrito Norte y custodiados en el depósito de cadáveres del sótano. Se pide a varios clérigos de templos locales que conjuren *dulce descanso* sobre los cuerpos para su conservación mientras la investigación sigue su curso. Cualquier aventurero que posea 1 o más de prestigio como miembro de la Fuerza Gris (los Manos Grises), los Arpistas, la Alianza de los Lores, la Orden del Guantelete o los Zhentarim podrá solicitar al representante de su facción que contrate a un clérigo para lanzar *hablar con los muertos* sobre uno o más de los finados. Los personajes pueden contratar a uno ellos mismos haciendo una donación de al menos 25 po al templo del clérigo por cada lanzamiento del conjuro. También deben proporcionar una lista de preguntas para las cuales quieran obtener respuesta.

Un conjuro de *hablar con los muertos* puede forzar al cadáver de Dalakhar a revelar algunos de los siguientes datos, o todos si se le hacen las preguntas adecuadas:

- Dalakhar robó un artefacto llamado la *Piedra de Golorr* de la guarida de un contemplador conocido como el Xanathar, en una mazmorra ubicada en las profundidades de la ciudad.
- El gnomo trabajaba a las órdenes del lord público de Waterdeep (aquí se está refiriendo a Dagult Neverember, a quien él cree legítimo lord público, en vez de a Laeral Silverhand).
- La *Piedra de Golorr* es la clave para encontrar un tesoro compuesto por una gran cantidad de dragones escondido en la urbe.
- Dalakhar oyó hablar de un grupo de aventureros que había rescatado al hijo de lord Neverember de los Zhentarim y pensó que la *Piedra de Golorr* estaría más segura en manos de estos por el momento. Se puso en camino para entregársela; planeaba volver y recuperarla después de despistar a sus perseguidores. Entonces la bola de fuego estalló.

La siguiente información se puede averiguar conjurando *hablar con los muertos* sobre uno de los mercenarios de los Zhentarim fallecidos o ambos:

- Sus nombres eran Bashekk Ortallis y Wern Malkrave. Trabajaban para Urstul Floxin y residían en la Villa Gralhund.
- Su trabajo consistía en ayudar a atrapar a un gnomo llamado Dalakhar.
- Dalakhar llevaba consigo algún tipo de artefacto que, según Urstul Floxin, los haría tan ricos como reyes.

EL SECRETO DE NIM

Los aventureros que interroguen a Jezrynne Hornraven (consulta un poco más atrás, en “Testigos”) podrán obtener una descripción de la criatura que lanzó la bola de fuego. Tiene una increíble semejanza con los autómatas que marchan a veces en el desfile del Día de las Maravillas, como sabe cualquiera que haya vivido en Waterdeep durante la temporada otoñal. Ya que dicho desfile está patrocinado por el templo local de Gond, los personajes pueden visitar dicho santuario e investigar cualquier posible conexión.

LA CASA DE LAS MANOS INSPIRADAS

La Casa de las Manos Inspiradas, el templo de Gond en la Ciudad de los Esplendores, se asienta en la esquina de la calle Vistas Marinas con la calle Tiburón, en el Distrito Marítimo. Si los aventureros visitan el santuario, verán lo siguiente:

La Casa de las Manos Inspiradas parece una mezcla de templo y taller. El símbolo de Gond, un engranaje dentado con cuatro radios, se ha colocado en un lugar destacado. Veis la silueta de una forma humanoide apostada en el tejado. La figura extiende un brazo y suelta un diminuto gorrión de metal al cielo que hace algunas piruetas en el aire y gira bruscamente directo hacia vosotros.

La criatura que hay en lo alto del edificio es Nim, un **raudoescolta** (consulta apéndice B). Este fue entregado al templo como presente por un mago lantanés que estuvo de visita; desde entonces ha estado creando sus propias invenciones a escondidas. Uno de esos inventos es el raudoescolta que detonó la bola de fuego en el callejón Cráneo de Troll. Otro menos peligroso, un gorrión mecánico, va por accidente en rumbo de colisión con el grupo.

Haz que los aventureros tiren iniciativa. El pájaro mecánico de Nim actuará en la posición 10 en el orden de iniciativa. Tiene una velocidad volando de 60 pies y comienza a 60 pies de distancia de los personajes. Posee CA 15, 1 punto de golpe e inmunidad a los daños de veneno y psíquico. En su turno volará hacia un miembro del grupo al azar y realizará un ataque con arma cuerpo a cuerpo (+0 a impactar) contra ese aventurero. Si impacta, el pájaro causará 2 (1d3) de daño perforante al chocar con el personaje con una fuerza sorprendente. Si falla, se estrellará contra el suelo. De una u otra forma, quedará destruido por el impacto.

Después del ataque, Nim se retirará al ático del templo a través de una trampilla secreta en el tejado y no llamará la atención, con la esperanza de que los aventureros no informen del incidente a los acólitos del lugar.

DENTRO DEL TEMPLO

El santuario de Gond está abierto y bulle de actividad durante el día, luego se clausura desde la puesta de sol hasta el amanecer. Por la noche, los acólitos se retiran a sus dependencias privadas para trabajar en sus proyectos favoritos.

SALA DE LOS INVENTOS EJEMPLARES

La sala principal del templo alberga docenas de pedestales de mármol. En cada uno hay un invento galardonado o un modelo en miniatura de alguna otra extraordinaria creación. En medio de este despliegue hay varias invenciones que destacan sobre el resto:

- Una maqueta operativa de 4 pies de alto de una torre de reloj que resuena a las horas en punto. Está hecha de madera, hierro, bronce y vidrio, con campanas de bronce y unas delicadas manecillas de oro macizo.
- Una máquina voladora de madera con unas alas que aleje al desplegarse.
- Un modelo en miniatura de un dragón tortuga mecánico en cuyo pedestal hay una placa de bronce que reza: “La Gran Belchy. Se hundió en el Puerto de Aguas Profundas el Día de las Maravillas de 1363 CV”.
- Un “casco despertador” funcional equipado con pequeños brazos de metal articulados que dan suaves palmadas al usuario si se queda dormido.
- Una maqueta en miniatura de un submarino rojo con forma de mantarraya y con una placa de bronce en su pedestal que dice: “El *Marpenoth Escarlata*. Sumergible lantanés. Botado en 1489 CV”.

ENCUENTRO CON VALETTA

Los aventureros son recibidos por Valetta, una **sacerdotisa** dracónica con linaje de dragón de bronce y con las siguientes modificaciones:

- Es neutral.
- Posee estos atributos raciales: puede usar su acción para exhalar un aliento de relámpago de 30 pies de alcance y 5 pies de ancho (pero no podrá hacerlo de nuevo hasta finalizar un descanso corto o largo). Cada criatura que se encuentre dentro del área del aliento deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 11, sufriendo 2d6 de daño de relámpago si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. Valetta tiene resistencia al daño de relámpago. Habla común y dracónico.

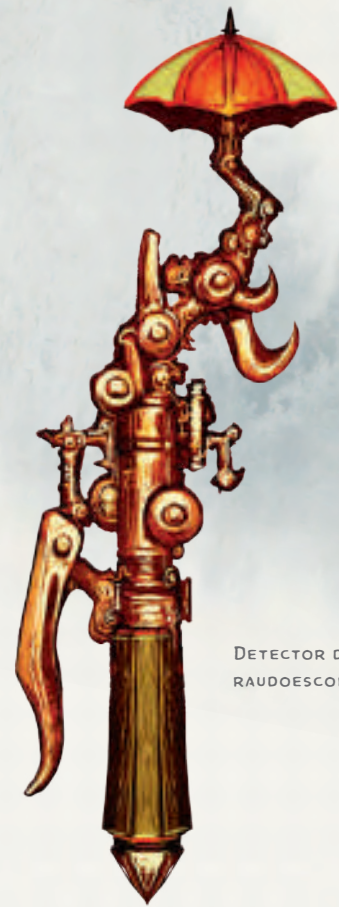
Si los personajes mencionan la figura que han visto en el tejado del templo, Valetta la identificará como Nim, un raudoescolta que le fue regalado al santuario por un hechicero lantanés. Si le describen el incidente con el pájaro mecánico, suspirará y subirá por una escalera de caracol hasta un ático que Nim utiliza como guarida; descubrirá que la puerta del lugar tiene una cerradura nueva. La sacerdotisa no conoce la cerradura ni tiene la llave para abrirla, pero un personaje que use herramientas de ladrón podrá forzarla superando una prueba de Destreza CD 20. Un conjuro de *abrir* o algún efecto mágico similar también abrirá la cerradura. Valetta no permitirá que los aventureros echen la puerta abajo, pero sí dejará que hablen al raudoescolta desde el otro lado de la puerta. Un personaje podrá persuadir a Nim para que abra superando una prueba de Carisma (Persuasión) CD 17. La sacerdotisa proporcionará ventaja en estas tiradas, instando al raudoescolta a responder a las preguntas.

ENCUENTRO CON NIM

El raudoescolta entiende el común, pero no puede hablar. Ha desarrollado un sencillo lenguaje de signos que Valetta y otros miembros del personal del templo entienden. Tras el incidente con el pájaro, Nim se ha ocultado entre el desorden de su guarida, pero saldrá si los aventureros encuentran la forma de entrar o le convencen de que abra la puerta. Si los personajes le preguntan por el otro raudoescolta, admitirá (hablando por señas a la sacerdotisa) que lo construyó porque se sentía solo. Pero entonces, hace cosa de un mes, su creación huyó confundida y aterrorizada y él no la ha visto desde entonces. A la luz de esta revelación, Valetta, enfadada, dará orden a sus acólitos de que saquen del ático las herramientas de Nim y sus inventos inacabados, mientras le obliga a mirar.

Detector de raudoescoltas. Los aventureros que inspeccionen el ático, o presten atención a la zona mientras la despejan, podrán hallar un artilugio de cobre de 1 pie de largo con una extensión en forma de paraguas en un extremo. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de adivinación alrededor del aparato. Si se le pregunta al respecto, Nim dirá a Valetta que construyó el dispositivo para encontrar al raudoescolta huido y que trató de hallarlo, pero descubrió que no podía abandonar los terrenos del templo. Una vez que Nim les explique cómo funciona el *detector de raudoescoltas*, la sacerdotisa permitirá que los personajes se lo lleven.

Para activar el *detector de raudoescoltas*, un aventurero debe apretar el gatillo. Cuando el dispositivo activado se encuentre a 500 pies de un raudoescolta que no sea Nim, el paraguas comenzará a girar, zumbiar y emitir chasquidos. Estos avisos se acelerarán a medida que disminuya la distancia al objetivo, alcanzando su velocidad y volumen máximos cuando un raudoescolta que no sea Nim esté a 30 pies o menos del aparato.



DETECTOR DE
RAUDOESCOLTAS

RECOMPENSA

Si los personajes quieren rastrear ellos mismos al díscolo raudoescolta, Valetta les dirá que la Casa de las Manos Inspiradas les pagará 500 po por destruirlo. Si vuelven con pruebas de haberlo hecho, la sacerdotisa se asegurará de que reciban la recompensa prometida y también les ofrecerá uno de los siguientes inventos no mágicos:

Caja de ladridos. Este cubo de metal de 6 pulgadas de lado tiene una manivela en la parte superior. Usar una acción para girarla activa la caja durante 8 horas. Mientras está encendida, ladra cada vez que detecta una vibración a 15 pies o menos de distancia, siempre que la caja y la fuente de las vibraciones estén en contacto con el mismo suelo o sustancia. Un interruptor a un lado del cubo configura el dispositivo para emitir el ladrido de un perro pequeño o grande.

Mochila paracaídas. Un humanoide que use este equipo puede desplegar el paracaídas como reacción mientras cae o como acción en cualquier otro caso. El paracaídas requiere al menos un cubo de 10 pies de espacio vacío para desplegarse y no se abre lo bastante rápido como para frenar una caída de menos de 60 pies. Si tiene el tiempo y espacio suficientes para desplegarse correctamente, el paracaídas permitirá a su portador aterrizar indemne. Harán falta 10 minutos para volver a empaquetarlo.

Pipa autoencendible. Esta pipa de fumar de madera noble tiene un yesquero integrado en el interior de su cazoleta. Con unas pocas chispas del yesquero, la pipa se enciende sola.

Zancos ajustables. Se tarda 1 minuto en ponerse o quitarse los zancos. Aumentan la altura de cualquier humanoide que los use entre 2 y 5 pies. Cada uno pesa 8 libras y tiene 1 pie de largo cuando está completamente plegado.

EN BUSCA DE LA CREACIÓN DE NIM

Equipados con el *detector de raudoescoltas*, los personajes pueden buscar a la huidiza creación de Nim. Una exploración distrito por distrito parece el mejor enfoque, pero deja que los jugadores te digan cómo sus aventureros prefieren llevarla a cabo. Dependiendo de dónde vayan, podría llevarles días.

Un personaje que cabalgue sobre un grifo puede completar una inspección de toda la ciudad en un par de horas. Para poder hacer uso de una de estas monturas, el aventurero debe ser o bien miembro de la Orden del Guantelete y mantener una buena relación con Savra Belabranta, o bien un integrante de la Alianza de los Lores y estar en buenos términos con Jalester Silvermane. De hecho, se está entrenando a un joven **grifo** llamado Quiebrahuesos para servir como montura en la Caballería Grifo. Si Savra o Jalester se inclinan por ayudar al grupo, los personajes conocerán al animal y a su entrenador en las inmediaciones de la Puerta del Río a la mañana siguiente, poco después del amanecer (el grifo y su adiestrador residen normalmente en el pico del Nido del Águila, en la cima del monte Waterdeep, pero la mayoría de los civiles no son bienvenidos allí). Para ganarse la confianza de Quiebrahuesos, un aventurero deberá superar una prueba de Sabiduría (Trato con Animales) CD 16. El grifo no permitirá que lo cabalgue ningún personaje que haya fallado la tirada.

El raudoescolta errante de Nim está en la Villa Gralhund, en la calle Saerdoun del Distrito Norte. No es, sin embargo, el único autómatas de este tipo que se puede encontrar fuera de la Casa de las Manos Inspiradas. Si los personajes deciden inspeccionar el Distrito del Puerto, el *detector de raudoescoltas* comenzará a zumbir cuando un par de los barcos del puerto entren en su radio de alcance.

DISTRACCIÓN EN EL DISTRITO DEL PUERTO

Zardoz Zord, propietario de la Feria de las Doncellas Marinas, ha traído sus tres naves a Waterdeep. Dos de estos galeones, el *Rompecorazones* y el *Infernal*, están atracados. El buque insignia de Zord, el *Cancamusa*, está fondeado en el puerto de Waterdeep. Cada uno de los tres barcos (descritos en el capítulo 7) lleva al menos a un raudoescolta a bordo.

Los muelles son todo bullicio y caos durante el día, excepto en invierno. Por las noches, la oscuridad proporcionará suficiente cobijo como para que los personajes se aproximen a las naves atracadas sin ser vistos. Si uno o más aventureros son capturados a bordo de un barco, la tripulación intentará acorralarles hasta que el capitán pueda tener unas palabras con ellos. Los raudoescoltas, dicen, son “atracciones y nada más”. Si los personajes piden hablar con el propietario de la flota, se usará un conjuro de *recado* para contactar con Zord, que invitará a los aventureros a cenar con él a bordo del *Cancamusa*.

Cena con Zardoz Zord. Los personajes que acepten la oferta del capitán serán llevados en un bote hasta su buque insignia, recibidos a bordo por miembros drows de la tripulación, mágicamente disfrazados de atractivos humanos (consulta el capítulo 7 para saber más) y conducidos al camarote comedor de Zord (zona J10):

JARLAXLE BAENRE

El camarote comedor está decorado con filigranas de oro, las cortinas de color púrpura están rematadas con borlas de seda y el panelado de madera está impregnado de perfume. Hay un magnífico banquete servido en bandejas de oro por toda una mesa de caoba de exquisita factura. Incluso los salvamanteles de adorno son dignos de admiración. Tras todo este despliegue hay un hombre de complexión fuerte y ligero de ropa con una copa de vino en la mano. Sus ropajes escarlatas parecen diseñados para acentuar su esbelta figura y el abundante pelo de su pecho. Un llamativo estoque pende de su elegante cinto.

“Bienvenidos a bordo del *Cancamusa*”, dice con un brillo en sus blancos dientes nacarados. “Zardoz Zord, para servirlos”.

Este galante personaje no es otro que **Jarlaxle Baenre** (consulta el apéndice B), mágicamente disfrazado de Zardoz Zord.

Los aventureros han despertado la curiosidad del drow. No sabe mucho sobre ellos (aún) y quiere averiguar si suponen una amenaza (no lo son). Para ganárselos, compartirá la siguiente información mientras todos disfrutan de la cena y el vino:

- La Feria de las Doncellas Marinas, propiedad de Zord y dirigida por este, es un carnaval marino con base en Luskan y que viaja a lo largo de la Costa de la Espada. Proporciona un entretenimiento bueno y sano bajo la forma de fantásticos desfiles callejeros.
- El *Rompecorazones* y el *Infernal* se utilizan para el transporte de los artistas, los carros y las carrozas de los desfiles. El *Cancamusa* es el buque insignia y navío privado del capitán. Las tres naves se han construido para ser cómodas y veloces.
- Zord visita la lejana isla de Lantan más o menos una vez al año. Durante su última visita, compró cuatro raudoescoltas a un mago lantanés. Mantiene dos a bordo de su buque insignia y uno a bordo de cada uno de los otros dos.
- Cuando no están marchando en un desfile, los raudoescoltas de Zord se quedan a bordo de sus naves. “Son del todo inofensivos”, asegura, momento en que uno de los autómatas entra en el camarote sosteniendo una jarra y rellena las copas de vino de todos los presentes con parsimonia.

Si los personajes le mencionan la *Piedra de Golorr*, Zord se encogerá de hombros como sugiriendo que él no sabe de lo que le hablan. También fingirá desinterés en la política de Waterdeep, diciendo: “Cada ciudad tiene sus problemas, supongo. Mi trabajo como artista es hacer que las personas se olviden de la política durante un rato”. Los aventureros que sospechen del capitán pueden hacer una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 24. Cualquier personaje que la supere detectará que hay en él mucho más de lo que parece.

Jarlaxle posee un *sombrero de disfraz*, pero no lo necesita para ocultar su verdadera forma mientras está a bordo de sus barcos. Su disfraz (y los de sus subordinados drows) solo puede ser disipado destruyendo el mascarón de proa de la nave (consulta el capítulo 7). Si los aventureros consiguen vislumbrar de alguna manera su verdadero aspecto, el capitán dará al grupo un pausado asentimiento de aprobación, diciendo, cortante: “¡Bravo!”, y esperando a ver qué hacen.

Al término de la cena, Zord se despide de los personajes y procura que sean escoltados sanos y salvos de vuelta a los muelles.

AVENTUREROS DROWS

Si el grupo aventurero incluye a uno o más personajes drows, el capitán Zord prestará mucha atención a lo hagan y digan, pero no les tratará de manera diferente que a sus otros compañeros.

LO QUE RENAER SABE

En algún momento durante su investigación, los personajes podrían querer hablar con Renaer Neverember sobre la bola de fuego, dado su reciente encontronazo con los Zhentarim. Igualmente, el mismo noble podría decidir hacerles una visita en su taberna. Si se le comunica que un gnomo y dos zhents murieron en la explosión, Renaer se dejará caer con otro “bombazo”:

“Cuando los lores de Waterdeep destituyeron a mi padre, pensé que su larga y negra sombra por fin había desaparecido para siempre. Lo cierto es que no quiero saber nada más de él, pero sus espías me siguen la pista. Uno de ellos, un gnomo llamado Dalakhar, me había estado vigilando durante meses. Entonces, hace dos decanas, este desapareció de pronto. Mi padre no confiaba en mucha gente, pero sí lo hacía en ese gnomo.

He hablado con algunos de los amigos de Dalakhar. Al parecer, se encontraba realizando una misión especial para recuperar la *Piedra de Golorr* y tenía miedo de que los Zhentarim y el Gremio del Xanathar estuvieran próximos a atraparlo. Cuando supo de mi secuestro, quiso obtener más información acerca de los aventureros que me habían rescatado. Creo que el gnomo planeaba pagarlos para que le entregárais la *Piedra de Golorr* a mi padre en Neverwinter”.

Cualquier intento de continuar la investigación con los amigos de Dalakhar resultará inútil, ya que se han quitado de en medio a raíz de la repentina desaparición del gnomo.

Si los personajes le cuentan a Renaer que Fala Lefaliir vio a un hombre huyendo del callejón Cráneo de Troll (consulta “Testigos”, página 45), el joven noble recurrirá a sus amigos dentro de los Arpistas. Un día después, volverá con la siguiente información:

- El hombre que Fala vio concuerda con la descripción de Urstul Floxin, un presunto miembro de la Red Negra.
- Un residente del Distrito Norte afirma que vio a Urstul entrar en la Villa Gralhund, situada también en dicho distrito, poco después del incidente de la bola de fuego. Este vecino informó de ello a los Vigilantes de la Ciudad porque el hombre parecía sospechoso.
- Dos alguaciles de los Vigilantes de la Ciudad hablaron con lord Gralhund. Les aseguró que no se había forzado la entrada a la hacienda y que todo estaba bien. Los oficiales no tenían motivos para pedir una orden de registro, por lo que dejaron estar el asunto.

VILLA GRALHUND

Después de huir del callejón Cráneo de Troll con la *Piedra de Golorr* en sus manos, el asesino zhent Urstul Floxin regresó a la Villa Gralhund para enfrentarse a Yalah por haber enviado al raudoescolta a entrometerse en su misión. Lady Gralhund cada vez tenía menos afinidad con Urstul y, aprovechando que estaba herido, le arrebató el artefacto a punta de espada y ordenó a sus guardias que lo encerraran hasta que ella pensara qué hacer con él.

Tu elección del villano principal determinará las motivaciones de lady Gralhund, un secreto guardado entre ella y Hrabbaz, su leal guardaespaldas semiorco:

- Si el Xanathar es el villano principal, Yalah habrá cerrado un acuerdo secreto con el contemplador señor del crimen. Le habrá ofrecido devolverle la *Piedra de Golorr* si este la ayuda a dejar una vacante en el consejo de los lores enmascarados.
- Si los Cassalanter son los villanos principales, lady Gralhund será una miembro servil de la secta de adoradores de Asmodeo de estos y pretenderá entregarles la *Piedra de Golorr* como prueba de su lealtad y su amistad.
- Si Jarlaxle es el villano principal, él y Yalah serán amantes en secreto. El drow le habrá prometido facilitar su ascenso al poder después de usar el alijo perdido de lord Neverember para comprar la entrada de Luskan en la Alianza de los Lores.
- Si Manshoon es el villano principal, habrá ofrecido no destruir a la familia Gralhund si ella permite que se use su villa como escenario de sus tramas secretas. Creyendo que Urstul Floxin quiere quedarse con el oro, Yalah planea sacar al asesino zhent del trato y entregarle ella misma la *Piedra de Golorr* a Manshoon.

Tras haber juzgado mal y subestimado a lady Gralhund una vez, Urstul no volverá a cometer ese error. Haciendo un esfuerzo a pesar de sus heridas, logra liquidar a los dos despistados guardias de la villa que le vigilaban y consigue alertar al resto de zhents que hay en la hacienda. Estos últimos empiezan a encargarse de los otros guardias y sirvientes. El objetivo de Urstul es capturar a lord o a lady Gralhund, forzarles a que le devuelvan la *Piedra de Golorr* y entregársela a su maestro Manshoon en las torres Kolat (descritas en el capítulo 8).

Los planes de Urstul, sin que él lo sepa, se irán al traste cuando Yalah ordene a su raudoescolta llevarse la *Piedra de Golorr* a algún otro lugar. En medio del caos, el autómatas huirá de la hacienda.

¿DEBERÍAN O NO?

Los personajes deben proceder con cuidado, ya que no hay pruebas que impliquen directamente a los Gralhund en el ataque del callejón Cráneo de Troll. Sus dos opciones más evidentes son compartir lo que saben con los Vigilantes de la Ciudad o visitar la Villa Gralhund por su cuenta.

QUE LOS VIGILANTES SE ENCARGUEN

Los aventureros pueden ir a cualquier puesto de los Vigilantes de la Ciudad que haya en el Distrito Norte e informar a los alguaciles allí destacados de lo que han averiguado. Poco después, los personajes recibirán una visita de **Barnibus Blastwind** y **Saeth Cromley** (consulta el apéndice B), que no tienen motivos para sospechar que los aventureros estén mintiendo. Sus propias pesquisas corroboran mucho de lo dicho por los personajes. Barnibus concluirá la reunión diciendo, con cierta brusquedad: “Gracias por la

información”. Cromley agregará: “Tened por seguro que resolveremos este caso de inmediato”.

Un magistrado proporcionará a los Vigilantes de la Ciudad una orden de registro de la Villa Gralhund. Algún tiempo después, Cromley visitará los aventureros y, como cortesía, les contará lo sucedido:

- Al llegar, los oficiales encontraron a lord Gralhund inconsciente, a lady Gralhund en estado de shock y a su guardaespaldas semiorco ensangrentado, pero aún en pie.
- Al parecer, los Gralhund llevaban más de una decena como rehenes de los agentes de la Red Negra. La mayoría de los zhents murieron en una sangrienta reyerta liderada por el propio lord Gralhund.
- El líder de los zhents, Urstul Floxin, está entre los que consiguieron escapar. Aún sigue en libertad. Los Vigilantes planean intensificar su búsqueda.
- Del raudoescolta no había ni rastro. Según los Gralhund, el autómatas fue entregado en la villa semanas antes. La familia lo acogió sin darse cuenta de que era un espía de los Zhentarim. Lady Gralhund informó de que le habían robado su *collar de bolas de fuego*.

El sumario de los eventos de Cromley se basa en la información que los Gralhund han proporcionado a los Vigilantes de la Ciudad, pero está plagado de falsedades. El problema de los rehenes, el heroísmo de lord Gralhund y el robo del *collar de bolas de fuego* de lady Gralhund nunca sucedieron. La relación del raudoescolta con los Zhentarim también es falsa. El relato de los Gralhund, además, tampoco explica por qué el autómatas utilizaría el *collar de bolas de fuego* para hacer daño a los zhents si estaba trabajando con ellos. Si los personajes plantean esa pregunta, Cromley reflexionará durante un instante y luego se aventurará a suponer que el raudoescolta subestimó el poder explosivo del collar.

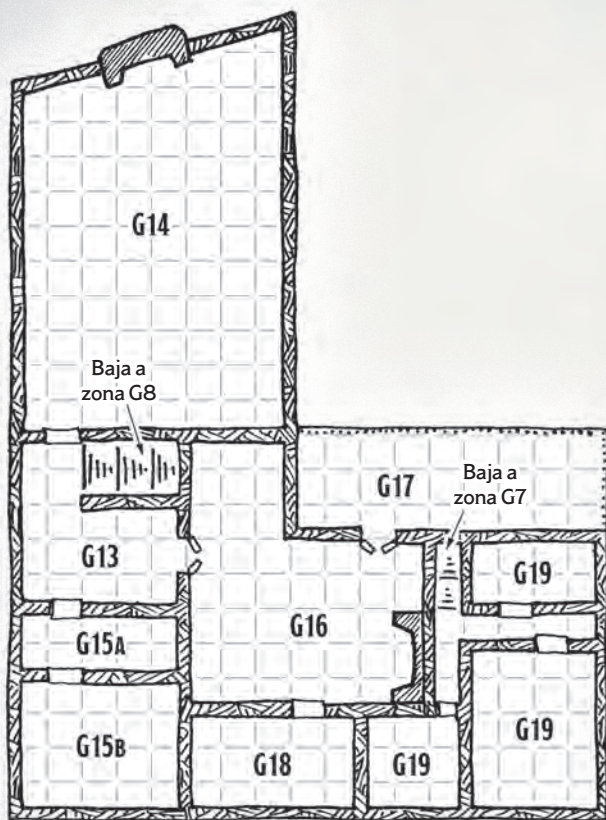
INVESTIGAR LA VILLA

Los aventureros pueden asaltar la Villa Gralhund y a sus residentes con impunidad si tienen cuidado en mostrarse violentos solo con los zhents, o si son capaces de entrar y salir sin ser vistos antes de que los Vigilantes de la Ciudad aparezcan y arresten a todo el mundo.

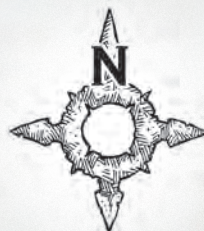
Entrar o salir a hurtadillas de la hacienda sin ser vistos u oídos por vecinos o transeúntes requerirá que cada personaje supere una prueba de Destreza (Sigilo) CD 15. Un aventurero que sea competente en la habilidad de sigilo puede hacer la prueba con desventaja para conceder ventaja a la de otro miembro del grupo (en esencia, para compensar a un compañero menos cauteloso).

Si los personajes se ponen del lado de los Gralhund en el conflicto, Yalah se sentirá inclinada a pasar por alto su allanamiento. Su carácter se agriará, no obstante, si le empiezan a hacer demasiadas preguntas. Negará enérgicamente las acusaciones de que su familia tenga tratos con la Red Negra y afirmará que los zhents mantuvieron a varios Gralhund como rehenes (una afirmación falsa que su marido, su guardaespaldas, sus hijos y su personal del servicio repetirán como papagayos). Si los aventureros agreden a cualquier miembro de la casa o esgrimen armas en un intento de intimidarlos, los Gralhund informarán a los Vigilantes de la Ciudad de los crímenes del grupo.

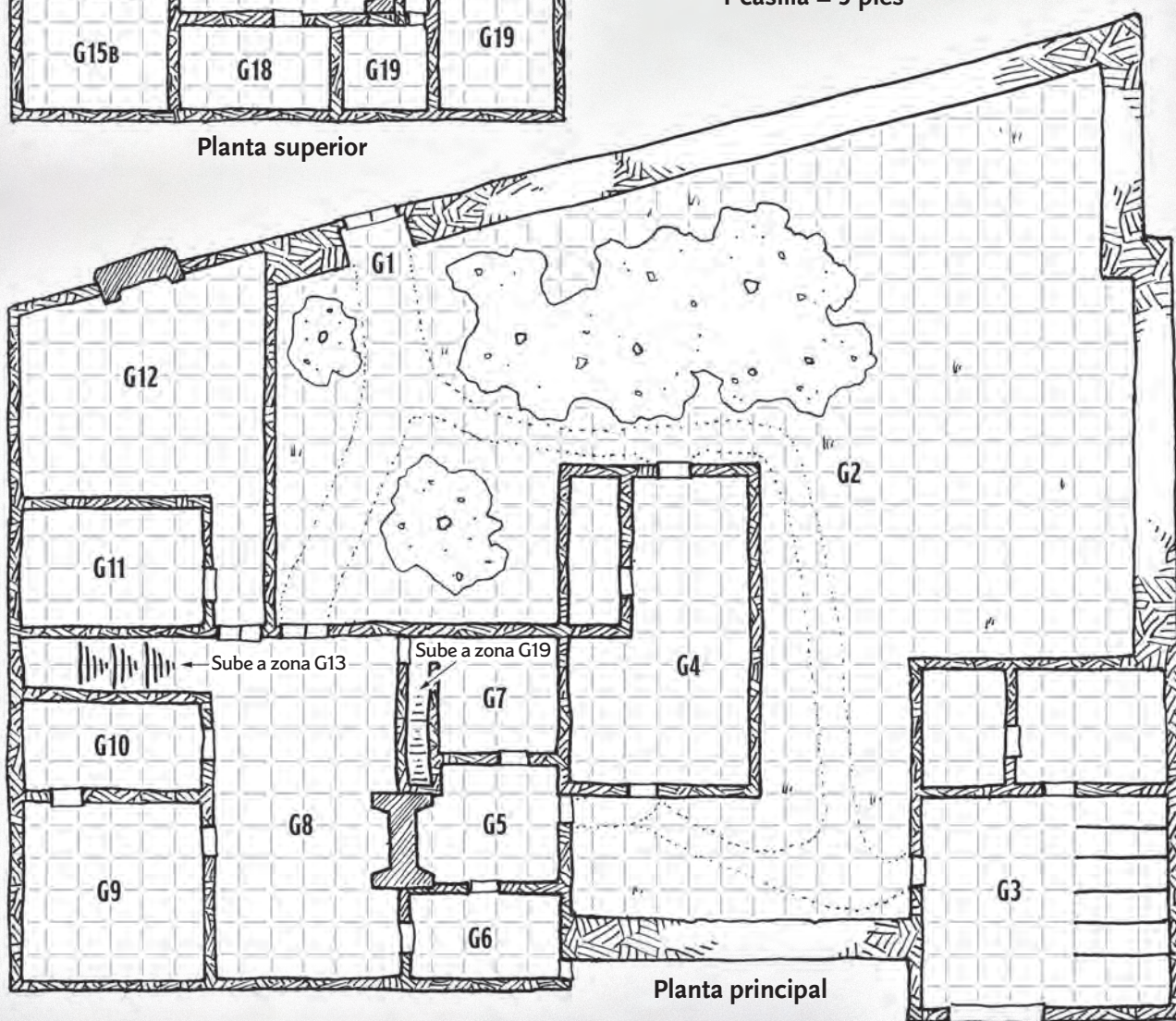
Durante el asalto de los personajes a la Villa Gralhund, el raudoescolta huirá de la finca con la *Piedra de Golorr* (consulta el capítulo 4 para saber más sobre adónde se dirige). Si los aventureros están utilizando el *detector de raudoescoltas* de Nim, el dispositivo les permitirá saber que el autómatas ha huido de la escena, pero no en qué dirección se fue.



Planta superior



1 casilla = 5 pies



Planta principal

MAPA 3.1: VILLA GRALHUND (DISTRITO NORTE)

VISIÓN DE CONJUNTO

La Villa Gralhund se encuentra en medio de un vecindario residencial de clase alta en el Distrito Norte. Aquí se presentan algunos datos generales a tener en cuenta:

- Peatones y carruajes transitan a todas horas por las calles que rodean la villa, aunque el tráfico es más denso durante el día.
- La hacienda está rodeada por unos muros de piedra de 12 pies de alto. Para saltarlos prescindiendo de la magia o de útiles de escalada es necesario superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.
- Los vecinos y transeúntes alertarán a los Vigilantes de la Ciudad si oyen ruidos fuertes o molestos (por ejemplo, un conjuro de *ola atronadora*) procedentes de la villa o si ven algo sospechoso. Los Vigilantes enviarán a un **mago** y a seis **veteranos** (un sargento y cinco alguaciles) a investigar. Esta fuerza tardará 1d6 + 4 minutos en llegar.
- Todos los techos de la mansión tienen 20 pies de alto.

ENCUENTROS EN LA VILLA

Las siguientes localizaciones de encuentros (etiquetados en el mapa 3.1) describen la hacienda de los Gralhund tal y como se la encuentran los aventureros la primera vez que llegan. Los zhents se han apoderado del nivel inferior de la mansión y los Gralhund luchan por mantener el control de la planta de arriba.

G1. PUERTAS CERRADAS

A través de un conjunto de ornamentadas puertas de hierro, los aventureros pueden ver un jardín con varios árboles grandes, así como dos senderos que conducen a una mansión de ladrillo de dos plantas y, al este, hacia una cochera separada.

Los portones están cerrados con un conjuro de *cerradura arcana*. Abrirlos por la fuerza requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25, mientras que forzar la cerradura precisará de una prueba de Destreza CD 20 utilizando herramientas de ladrón. El conjuro no impide que los miembros de la familia Gralhund, su personal del servicio, sus guardias o el raudoescolta de Yalah abran las puertas.

G2. PATIO

La propiedad está bien cuidada. En primavera y verano sus grandes árboles proporcionan sombra. Estos últimos comienzan a perder las hojas en otoño y en invierno sus ramas están desnudas.

Balcón. Entre los árboles, los aventureros pueden ver un mirador grande (zona G17), situado sobre la entrada principal de la mansión, que está rodeado por una barandilla de hierro. El balcón está a 20 pies sobre el nivel del suelo, por lo que escalar las paredes de ladrillo del edificio para llegar hasta él sin la ayuda de equipo de escalada o magia requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

Jardinero malvado. El patio lo cuida un amenazador personaje llamado Hurv Taldred (**sectario fanático** illuskano LM) y sus dos tranquilos **mastines**. Los Gralhund pagaron a un nigromante para que realizara un ritual sobre el jardinero y sus perros. Tras el crepúsculo, las formas físicas de estas figuras se derriten y se convierten en tres **sombras** hasta el alba. Los aventureros que superen una prueba de Destreza (Sigilo) CD 13 podrán cruzar el patio

sin ser detectados. De lo contrario, Hurv y sus mastines descubrirán a los personajes y los atacarán, sea de día o de noche.

G3. COCHERA

Este edificio de piedra alberga un carruaje muy bien cuidado y unos pulcros establos que dan cobijo a cuatro **caballos de tiro** y al **caballo de monta** negro azabache de lady Gralhund, llamado Maladar. Una puerta corredera de madera impide el acceso a la calle y tiene un candado en el exterior que la mantiene cerrada. Usando herramientas de ladrón, un personaje podrá forzar la cerradura si supera una prueba de Destreza CD 20.

La habitación de mayor tamaño, al norte de los establos, contiene arreos y arneses para cada montura, así como fardos de heno y herramientas de jardinería. Hay dos catres en una estancia más pequeña en la esquina noroeste: uno es para el jardinero, Hurv (consulta la zona G2), que duerme durante el día, y el otro es para el mozo de cuadra, llamado Ike (**plebeyo**), que descansa aquí por las noches. Ike estará fuera (ya sea recogiendo forraje para los caballos o bebiendo con los amigos) si los aventureros llegan durante el día.

Tesoro. El caballo de lady Gralhund está equipado con *herraduras de velocidad* y con dos alforjas, cada una de las cuales contiene cuatro lingotes de oro de 5 libras con un valor de 250 po cada uno.

G4. BARRACONES DE LOS GUARDIAS

Este edificio de piedra de una sola planta conectado a la mansión sirve como alojamiento para veinte guardias privados. La sala principal alberga diez literas, cada una acompañada de un par de arcones que contienen ropa doblada y efectos personales sin valor.

En la habitación de la esquina noroeste se localizan maniqués y estanterías de madera diseñados para guardar armaduras y armas. Como no hay guardias presentes, todos ellos están vacíos.

G5. COCINA

Una puerta de madera abierta conduce desde el patio hasta la cocina de la mansión, que está repleta de cacerolas y utensilios. La comida se cocina en una gran chimenea.

G6. DESPENSA

Esta despensa está llena de estanterías que contienen alimentos secos, especias, manteles doblados y frascos de conservas. Los barriles de agua, cerveza y vino también se almacenan aquí.

Puerta atrancada. Una puerta trasera conduce a la calle. Es de una sólida madera y está atrancada desde el interior. Abrirla por la fuerza requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 y hará mucho ruido.

Cadáveres. Los zhents han matado a dos sirvientes, un humano más viejo (el mayordomo) y un joven mediano (el cocinero) y han dejado sus cadáveres en el suelo.

G7. LAVANDERÍA

Esta es la habitación donde los criados lavan la ropa. Se almacenan aquí cubos de fregar, tinas, jabón, fregonas y orinales.

Cadáveres. Los zhents han asesinado a una sirvienta, una humana de mediana edad (el ama de llaves), y han dejado su cuerpo en las escaleras que llevan a los aposentos del servicio (zona G19). El cadáver de la mujer lleva al cinto un aro con llaves que abren todas las puertas cerradas de la mansión, así como los armarios de la zona G8.

G8. GRAN SALÓN

Los aventureros que entren en esta sala por primera vez observarán lo siguiente:

- Hay cuerpos tirados por doquier. Sobre estos, de pie, se encuentran dos **matones** con sendas mazas sanguinolentas.
- Se oye ruido de lucha procedente de la parte superior de una amplia escalera en la esquina noroeste (consulta la zona G13).
- Dos lámparas de araña penden del oscuro techo de caoba sobre una larga mesa de comedor tallada en madera de alerce rojo. Varias sillas rodean este mueble y en cada extremo hay una de ellas particularmente alta y bien acabada.
- Las paredes revestidas de madera están cubiertas de tapices y armarios de madera cerrados con llave. Estos contienen candelabros y espléndidas vajillas y cuberterías.
- Hay un retrato familiar enmarcado colgado sobre la repisa de mármol negro de una chimenea. En la pintura aparecen lord y lady Gralhund, sus tres hijos pequeños y un perro de la familia que murió hace tres años.

Cadáveres. Desperdigados por la sala yacen los cuerpos de ocho guardias que visten libreas ensangrentadas y destrozadas de la casa Gralhund sobre camisas de malla. También hay dos zhents muertos con armaduras de cuero negro. Todos son humanos.

Matones. Las dos figuras con mazas son zhents que llevan armaduras de cuero negro. Sus órdenes son las de defender la habitación. Atacarán a los extraños, incluidos los Vigilantes de la Ciudad, en cuanto los vean. No tienen ningún tesoro.

G9. SALÓN

Urstul Floxin fue confinado aquí cuando regresó a la villa, pero poco después mató a sus guardias y escapó. La estancia está amueblada para resultar cómoda y contiene delicadas sillas, un diván, una vinoteca y retratos enmarcados de varios miembros de la familia Gralhund fallecidos mucho tiempo atrás.

Cadáveres. Los cuerpos de los dos guardias descansan sobre alfombras empapadas de sangre. Visten camisas de malla y libreas de la casa Gralhund.

G10. DESPACHO Y SALA DE TROFEOS

El despacho de lord Gralhund tiene las cabezas de varias bestias colgadas en las paredes y brillantes conjuntos de armadura de pie en posición firme en las esquinas. Unas alfombras de piel de oso y varias sillas mullidas completan el mobiliario.

Lord Gralhund se ha aficionado recientemente a la cetrería. En el medio de la sala, sobre una mesa, hay una jaula con un halcón encapuchado (utiliza el perfil del **halcón**).

G11. ESTUDIO DE OROND

La puerta que da paso a esta habitación está cerrada con llave. Usando herramientas de ladrón, un aventurero podrá forzar la cerradura si supera una prueba de Destreza CD 15. En la sala hay lo siguiente:

- Una lona cuadrada de 10 pies de lado para la práctica de la lucha. Está extendida en el suelo, en el centro de la estancia.
- Unos sillones de terciopelo, pequeñas estatuas de hombres desnudos sobre pedestales y estanterías altas de caoba. Todo está dispuesto con gusto alrededor de la habitación.
- Un escritorio de caoba en una esquina que no se ve muy usado.

Libros. La mayoría de los tomos son cajas falsas hechas de cartón pintado. Algunos tienen dibujos indecentes y lascivos poemas ocultos en su interior.

G12. BIBLIOTECA FAMILIAR

La biblioteca, cuyas paredes están recubiertas de paneles de madera, tiene estas características:

- Sus altas estanterías están llenas de libros. Unas escaleras deslizantes de madera montadas sobre rieles permiten un fácil acceso a los anaqueles más altos.
- En una esquina hay un atril de hierro que sostiene un tomo cerrado con llave y encuadrado en cuero.
- Hay dos sillas acolchadas frente a una gran chimenea. Sobre una de ellas descansa una piel de lobo.

Libros. Los padres de lady Gralhund le dejaron muchos de los libros en herencia y están bien cuidados. Incluyen textos históricos, obras de teatro, novelas y poemarios.

Tomo cerrado con llave. Aunque parece que podría ser un libro de conjuros, el tomo que hay sobre el atril es una crónica de los logros de los Gralhund, adornados o reformulados para dar a la familia un relumbramiento más favorable. Un conjuro de *detectar magia* revelará que un aura mágica de abjuración emana del libro.

El tomo puede abrirse con una llave que lady Gralhund lleva consigo en una cadena alrededor del cuello. Un aventurero podrá forzar la cerradura superando una prueba de Destreza CD 15 y usando herramientas de ladrón, o bien se podrá abrir con un conjuro de *abrir* o algún efecto mágico similar. Abrirlo de otra forma que no sea usando su llave correspondiente hará que tres **espectros** aparezcan en un espacio situado a 10 pies o menos del libro y ataquen a quien lo haya hecho. La magia que vincula a los espectros se ha debilitado con el paso del tiempo. Pueden permanecer en el Plano Material solo durante 1 minuto; transcurrido ese tiempo serán expulsados al Plano Etéreo (a menos que sean destruidos antes). Los espectros se manifestarán como tieflings fantasmales de dedos alargados.

En la portada del libro aparece el blasón de la casa Gralhund. El resto está escrito en común y describe los nacimientos, las defunciones y otros hechos familiares sucedidos entre 1239 CV, el Año de la Espada Ensangrentada, y 1422 CV, el Año de las Sombras Incipientes. De particular interés es el dato poco conocido de que los Gralhund forjaron pactos con demonios en el pasado, dando lugar a una estirpe de tieflings. Todos esos miembros de la familia fueron enviados a vivir a una hacienda que el linaje posee en Yartar, una ciudad muy al norte (o al menos eso dice el libro en su epílogo), y hay referencias pasajeras a algunos Gralhund afincados en Waterdeep nacidos con cola.

G13. VESTÍBULO DE LA PLANTA SUPERIOR

En este elegante vestíbulo está pasando de todo:

- Hay una furiosa batalla entre varios zhents y los guardias de la casa, por lo que el suelo está sembrado de cadáveres.
- Las puertas en el dormitorio principal (zona G16) permanecen abiertas. Si lady Gralhund está en el dormitorio, gritará: “¡Los Vigilantes de la Ciudad están en camino!”.
- La puerta que da paso a la zona G15a está entreabierta. Tras esta, los personajes pueden escuchar cómo alguien da una patada a otra puerta.

Cadáveres. En el suelo yacen los cuerpos y las armas de seis guardias que llevan libreas de la casa Gralhund sobre camisas de malla y dos zhents con armadura de cuero negro.



URSTUL FLOXIN

Combate en curso. Cuatro **veteranos** de la familia Gralhund (a cada uno le quedan 30 puntos de golpe) combaten contra una fuerza de ataque de los Zhentarim compuesta por tres **matones** (a cada uno le quedan 20 puntos de golpe). Estos últimos tratan de llegar hasta la zona G16, pero los guardias les están bloqueando el paso.

Si los aventureros no hacen nada que altere el resultado de esta lucha, asume que acabará con tres veteranos de la casa Gralhund aún vivos y todos los zhents muertos.

G14. SALÓN DE BAILE

La puerta que da paso a esta habitación está cerrada con llave. Usando herramientas de ladrón, un personaje puede forzar la cerradura superando una prueba de Destreza CD 15. El salón de baile se encuentra desocupado y tiene las siguientes características:

- Las paredes están adornadas con espejos dorados, tapices con borlas y lámparas de cristal emplomado. Colgada sobre una chimenea se sitúa una cabeza de ciervo fabricada en vidrio soplado.
- El suelo de mármol veteado se ha pulido hasta darle un brillo espejado.
- Unas recargadas lámparas de araña de cristal penden del techo. En este hay un mural pintado en el que se representa una orgía.

G15. SUITE DE INVITADOS

Hasta hace poco, esta sala se reservaba para que la usara Urstul Floxin. Lord Gralhund se ha atrincherado en la zona G15b usando unos pesados muebles para bloquear la puerta. Abrirla por la fuerza requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 18.

Los personajes encontrarán a **Urstul Floxin** en la zona G15a. El asesino está herido, le quedan 50 puntos de golpe y sus armas no están cubiertas de veneno, lo que reduce su valor de desafío a 3 (700 PX). Está tratando de abrir a patadas la puerta que da acceso a la zona G15b, en un intento desesperado de capturar a Orond e intercambiarlo por la *Piedra de Golorr*. Si se le corta el paso antes de llegar hasta lord Gralhund, Urstul buscará escapar de la villa y usará a cualquiera de los otros supervivientes zhents para cubrir su huida. Él tiene la misma información que lord Gralhund (consulta “Lord Gralhund”, a continuación), pero no la compartirá, como tampoco el nombre de su señor, Manshoon, a menos que se vea obligado a hacerlo por la fuerza de la magia.

La zona G15a es un baño. Una cortina del lado este aparece descorrida, revelando una bañera con patas de garra.

La zona G15b es un dormitorio panelado de madera que contiene una mesa sobre la que hay una pajarera, así como un círculo de teletransportación permanente en el suelo. La jaula contiene tres **serpientes voladoras** que Urstul utiliza para entregar mensajes a sus espías por toda la ciudad. El círculo sirve para que Manshoon mantenga encuentros secretos con el asesino y para teletransportar zhents desde y hacia las torres Kolat (consulta el capítulo 8). Mira la descripción del conjuro de *círculo de teletransportación* en el *Player's Handbook* para saber más sobre cómo funciona.

Lord Gralhund. Tras bloquear la puerta del dormitorio con un armario, un escritorio y una silla almohadillada en exceso, **Orond** (mira el apéndice B) se ha escondido detrás de una cama en la esquina suroeste de la zona G15b. Aunque va armado con un estoque, lord Gralhund se rendirá ante la primera persona que consiga atravesar su barricada.

Los aventureros que tengan a Orond a su merced podrán forzarle a compartir la siguiente información si superan una prueba de Carisma (Intimidación) CD 10, pero la comprobación se hará con desventaja si lord Gralhund tiene motivos para creer que su esposa puede ver o escuchar la conversación:

- “La *Piedra de Golorr* es una especie de antigua criatura transformada en artefacto. Conoce la ubicación de una bóveda escondida en la Ciudad de los Esplendores que contiene medio millón de dragones”.
- “La casa Gralhund ha estado financiando las operaciones de la Red Negra en Waterdeep, incluida la conspiración para secuestrar a Renaer Neverember y el plan para robar la *Piedra de Golorr* al espía gnomo de su padre, Dalakhar”.
- “Mi esposa estaba harta de la incapacidad de los zhents para mantener el artefacto a buen recaudo. Le dio un collar de bolas de fuego a su sirviente mecánico y lo envió a que ayudara a recuperar la piedra. Sin embargo, este fue descuidado y los zhents se vieron atrapados en la bola de fuego por error”.

G16. DORMITORIO PRINCIPAL

Las puertas de esta sala se han abierto de par en par. La habitación posee las siguientes características y ocupantes:

- **Yalah Gralhund**, vestida con una coraza y armada con un estoque, de pie junto a su elegante guardaespaldas semiorco, **Hrabbaz** (consulta el apéndice B para ver su perfil).
- Un arcón de madera cerrado con llave descansa a los pies de una gran cama con dosel en la esquina del suroeste.
- Una bañera con patas de garra se sitúa en el hueco noroeste, cerca de un espejo de pie y de un biombo.
- Colgada sobre una chimenea en la esquina sureste hay una adarga que lleva el escudo de armas de los Gralhund. Varios troncos se han apilado con cuidado junto a la chimenea.
- Un alto armario de caoba lleno de vestidos caros y otros ropajes se encuentra al lado de un par de puertas de cristal abiertas que dan a un balcón.

Lady Gralhund. Yalah le dio a su sirviente raudoescolta la *Piedra de Golorr* y un mapa de dónde llevarla. El autómatas habrá abandonado la villa para cuando los aventureros lleguen a esta cámara. Su huida es crucial, ya que desencadenará los acontecimientos del capítulo 4.

Lady Gralhund y Hrabbaz son las únicas personas que saben dónde ha ido el raudoescolta, pero fingirán ignorarlo si se les pregunta al respecto.

Yalah lleva consigo un aro con las llaves que abren todas las puertas cerradas de la mansión, así como el arcón de madera sellado al pie de la cama. Si la cosa se pone fea para ella y Hrabbaz es incapaz de protegerla, lady Gralhund abrirá la puerta a la zona G18, se apresurará a entrar y trabará el acceso tras de sí usando su siguiente acción. Este lugar será su último reducto, donde se defenderá con sus hijos acurrucados detrás de ella.

Arcón de madera. Para forzar la cerradura del arcón será preciso utilizar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 15. Su interior parece contener zapatos y ropa doblada. Quien inspeccione el exterior del cofre y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 podrá detectar un compartimento secreto al fondo que contiene dos símbolos sagrados de Asmodeo y dos túnicas, ambas en colores rojo y dorado. Orond y Yalah son miembros secretos de una secta de adoradores de Asmodeo popular entre los más selectos

nobles de Waterdeep. Lord Victorio Cassalanter (consulta el apéndice B) dirige este grupo, aunque los Gralhund no compartirán esta información de manera voluntaria.

G17. BALCÓN

Este gran balcón está rodeado por una ornamentada barandilla de hierro forjado y en él se han dispuesto con esmero unos cómodos sillones reclinados. El suelo se encuentra 20 pies más abajo y las puertas de cristal abiertas conducen al dormitorio principal (zona G16).

G18. HABITACIÓN DE LOS NIÑOS

La puerta que da paso a esta habitación está cerrada con llave. Para forzar la cerradura es preciso utilizar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 15.

Tres camas se alinean en la pared sur y hay una cuna vacía junto a la pared este. Se aprecia más mobiliario: armarios bajos, tapetes para jugar y pupitres infantiles.

Niños. Los dos hijos menores de los Gralhund, un muchacho de 13 años llamado Zartan y un niño de 10 años llamado Greth, están confinados aquí por su seguridad. Ambos son no combatientes. Su hermana de 18 años, Tomassin, ha ido a visitar a un primo tiefling en Yartar.

G19. ALA DEL SERVICIO

Los sirvientes duermen por las noches en tres estancias de la zona sureste de la planta superior. El mayordomo y el ama de llaves tienen habitaciones propias, pero en la actualidad están desocupadas. La mayor de las tres cámaras es una sala común con seis literas para el personal más joven. Se esconden aquí un total de nueve doncellas, cocineros y ayudas de cámara (**plebeyos**), esperando a que alguien los rescate. Portan armas improvisadas (rodillos de amasar, fregonas, escobas y objetos similares) que deberán tratarse como si fueran garrotes.

CONCLUSIÓN

Tras huir de la Villa Gralhund con la *Piedra de Golorr*, el raudoescolta de Yalah ocultará el artefacto en un lugar secreto de Waterdeep, dejando el escenario preparado para el capítulo 4.

Incluso si el sangriento conflicto ocurrido en la hacienda de los Gralhund pasa desapercibido fuera de sus muros, la carnicería no tardará en ser descubierta por los Vigilantes de la Ciudad. Hay demasiados sirvientes y guardias asesinados como para que alguien pueda ocultar lo acontecido. La llegada de los Vigilantes presagiará la vuelta de **Barnibus Blastwind** y de **Saeth Cromley** (mira el apéndice B), que aparecerán a su debido tiempo con veinte alguaciles (**veteranos**) y dos **jinetes de la Caballería Grifo** (consulta el apéndice B) a lomos de sendos **grifos**. Los animales y sus jinetes permanecen en el aire, dando apoyo aéreo y reconociendo la zona.

Barnibus investigará minuciosamente la escena del crimen de la villa e interrogará a los vecinos y a los miro-nes. Los aventureros que hayan sido vistos abandonando la escena se convertirán en sospechosos. Si el grupo ha asesinado a cualquier miembro de la familia Gralhund y dejado testigos o pruebas de ello, Barnibus indicará al sargento Cromley que los arreste, acusados de asesinato de un noble, lo que significa la pena de muerte si son declarados culpables.

CABOS SUELTOS

Puedes usar el siguiente acontecimiento opcional para detallar lo que les ocurre a los Zhentarim tras este suceso.

MAL MOMENTO PARA SER UN ZHENT

A los pocos días de los acontecimientos que los periódicos locales han bautizado como la “masacre de la Villa Gralhund”, los Vigilantes de la Ciudad caerán con dureza sobre la Red Negra. Incluso miembros de los Zhentarim que no tengan vínculos criminales conocidos serán rodeados e interrogados, incluido Davil Starsong (mira el apéndice B). Los aventureros que sean integrantes de esta facción estarán seguros por el momento, siempre y cuando procuren no hacerse notar. De lo contrario, ellos también serán detenidos e interrogados durante varios días, hasta que los lores de Waterdeep determinen su nivel de participación en los violentos hechos de la hacienda de los Gralhund. Los diarios se subirán al carro difundiendo una imagen poco favorecedora de la Red Negra y dando así un golpe atroz a la ya dudosa reputación de la facción.

ENCUENTRO CON ISTRID HORN

Este encuentro solo tendrá lugar si los personajes han estado directamente involucrados en los eventos de la Villa Gralhund. Después de que Davil Starsong sea retenido para su interrogatorio, **Istrid Horn** (consulta el apéndice B) enviará un mensaje a los aventureros a través de una **serpiente voladora**. El texto, escrito en común, dirá lo siguiente:

Me gustaría saber más sobre lo que ocurrió en la hacienda de los Gralhund. Si tenéis un momento, encontraos conmigo en la estatua de Ahghairon en la Ciudad de los Muertos, mañana a mediodía. Se os pagará generosamente por vuestro tiempo y vuestras tribulaciones.

—Istrid Horn.

Si los personajes acuden a la reunión, ayúdate del siguiente texto para describir la escena y adórnala para reflejar la estación del año:

La estatua de Ahghairon es un hito bien conocido situado en las zonas verdes del cementerio de la ciudad: una alta escultura de mármol que representa a un barbudo mago con túnica, de pie sobre varios escalones concéntricos y mirando al oeste, hacia el perfil de Waterdeep, con las manos extendidas y una amplia sonrisa en el rostro. Al pie de la estatua se encuentra una enana vestida con armadura de placas.

Si hace buen tiempo, los aventureros podrán ver viandantes, excursionistas y niños retozando por los terrenos del cementerio. Resulta obvio que Istrid ha elegido un lugar seguro y público para la reunión. Los personajes que superen una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 15 tendrán la seguridad de que ha acudido sola.

La enana teme ser detenida por los Vigilantes de la Ciudad. Aunque ella no estuvo involucrada en los asuntos de la Villa Gralhund, le preocupa que los Vigilantes descubran su negocio ilegal de préstamo de divisas en el curso de sus investigaciones. Ofrecerá a los aventureros 10 ppt solo por reunirse con ella y prometerá otras 40 ppt si se comprometen a ayudarla a pasar desapercibida durante una decana, la mitad a pagar una vez sellado el acuerdo y la otra mitad al final de su estancia. Si declinan su propuesta y el grupo incluye a uno o más miembros de los Zhentarim, los amenazarán con revelar su afiliación y hacerlos caer con ella si es arrestada y acusada de algún crimen.

Ocultar a Istrid. Si los personajes deciden dejar que Istrid se esconda en su taberna, ella empleará útiles para disfrazarse y hacerse pasar por un enano llamado Jorn. Si se le pide, aceptará realizar tareas domésticas en el lugar una vez se instale. En última instancia, nadie vendrá a buscarla, pero cuanto más tiempo permanezca oculta, más irascible y exigente se volverá.

Si los aventureros consiguen aguantar su mal genio, la enana se marchará al final de la decana, como prometió, y pagará a los personajes el resto de lo acordado. Los aventureros que sean miembros de la Red Negra obtendrán un beneficio adicional por haber dado cobijo a Istrid cuando lo necesitó: su prestigio en la facción aumentará en 2.

Si, por el contrario, los personajes deciden no ayudarla o la delatan a los Vigilantes de la Ciudad, la enana se convertirá en su enemiga mortal y tratará de socavar sus acciones siempre que pueda.

Hacer daño a Istrid. Como medida de precaución por si era traicionada, la enana compartió su plan en cuanto a los aventureros con al menos uno de los miembros de los Asaltacondenas (consulta el apéndice B). Si los personajes delatan o dañan a Istrid, sus excompañeros utilizarán todos los recursos a su disposición para arruinarlos. Las leyes de Waterdeep los desalentarán de atacar públicamente a los aventureros, pero pueden perjudicar el negocio del grupo ahuyentando a su clientela y podrían convertirse en blanco de peores represalias si se atrevieran a abandonar los confines de la ciudad.

SUBIDA DE NIVEL

Si estás subiendo de nivel a los personajes usando hitos de la historia en lugar de llevar el control de los puntos de experiencia, avanzarán del nivel 3 al 4 si han realizado su propia investigación sobre el incidente de la bola de fuego e influyen en el resultado de los acontecimientos acaecidos en la Villa Gralhund. De lo contrario, aún estarán en el nivel 3 al comienzo del capítulo 4.



CAPÍTULO 4: TEMPORADA DE DRAGONES



EL ORO CONSIGUE QUE LA GENTE HAGA COSAS extrañas y el alijo de dragones oculto de lord Neverember está en juego. La *Piedra de Golorr* conoce dónde se encuentra la cámara acorazada del tesoro y cómo entrar en ella. Gran parte de este capítulo se centra en la búsqueda del artefacto por parte de los aventureros. Los desafíos que encuentren dependerán del villano (o villanos) que seleccionaste para que se enfrente a ellos. Sea cual sea la época del año, los objetivos del antagonista serán simples: obtener la piedra, hallar la Bóveda de los Dragones y reclamar el tesoro que contiene.

PREPARAR EL ESCENARIO

En el capítulo 3, el raudoescolta de lady Gralhund cogió la *Piedra de Golorr* y huyó con ella. El autómeta llevará el artefacto a un lugar y lo dejará allí para que el villano (o villanos) principal lo recoja:

- Si el Xanathar es el villano, el artefacto se entregará a una maga llamada Grinda Garloth. Tiene un *aparato de Kwalish* y vive en Costabrumosa, un sórdido barrio construido sobre un muelle del Distrito del Puerto.
- Si los Cassalanter son los villanos, la piedra será depositada en su cripta familiar del cementerio de Waterdeep, en la Ciudad de los Muertos. Un nigromante mediano llegará hasta la piedra antes que los Cassalanter o los aventureros.
- Si Jarlaxle es el villano, el objeto será dado a Fenerus Stormcastle, un farolero del Distrito Comercial. El hombre posee antecedentes penales y en este momento tiene problemas con la ley.

- Si Manshoon es el villano, el artefacto se entregará a Thrakkus, un carnicero dracónido del Distrito de la Explorada que descuartiza cuerpos para los Zhentarim.

ENCONTRAR AL RAUDOESCOLTA

Si los personajes no saben qué camino tomar después de que el autómeta se escape con la *Piedra de Golorr*, podrían recurrir a los Vigilantes de la Ciudad, la Guardia de la Ciudad o a una facción afín para que les ayude. Esta colaboración les llegará en 1d4 días. Si a ningún aventurero se le ocurre, un PNJ sugerirá al grupo que visite la Casa de las Manos Inspiradas para ver si los sacerdotes de Gond conocen alguna forma de encontrar al raudoescolta (consulta “El secreto de Nim”, en la página 46). Desde ese momento, armados con el *detector de raudoescoltas* de Nim, los personajes podrán peinar la ciudad, pero para cuando lo encuentren, ya habrá entregado la *Piedra de Golorr* en el destino indicado.

¡ATRAPADO, AL FIN!

Cuando por fin lo hallan, el **raudoescolta** (consulta el apéndice B) lleva puesta una capa robada y está escondido bajo un montón de basura en una callejuela. El sitio y el momento exactos en que los aventureros se tropiezan con él queda a tu elección. Sin lugar adonde ir y sin ningún otro propósito, luchará hasta ser destruido. Con independencia de dónde y cuándo suceda este acontecimiento, seis miembros de los Vigilantes de la Ciudad (**veteranos**) llegarán cuando el combate finalice. Atraídos por el jaleo, a la patrulla no podría importarle menos el raudoescolta y creará cualquier historia

verosímil que los personajes les cuenten (en tanto se trata de un autómatas, no hay derechos de los que hablar). Los oficiales estarán a punto de terminar su turno y querrán continuar la ronda. Por tanto, instarán a los aventureros a irse a casa y no armar más jaleo.

EL MAPA DE LADY GRALHUND

Lady Gralhund dio a su raudoescolta un mapa que muestra dónde llevar la *Piedra de Golorr*, pero olvidó ordenarle que destruyera dicho mapa una vez entregado el objeto mágico. Los personajes que inspeccionen entre los restos del autómatas encontrarán el mapa plegado, que describe uno de los distritos de Waterdeep. Hay una “X” escrita con un nombre al lado. Este plano dirigirá a los aventureros a donde deben ir, desencadenando una secuencia de encuentros (consulta “Encuentros encadenados”, a continuación). El villano principal determinará qué distrito describe el mapa y cuál es el nombre escrito en este:

- Si el Xanathar es el villano, el nombre “Grinda Garloth” aparecerá junto a la “X” en un mapa del Distrito del Puerto (la “X” marca el barrio portuario de Costabrumosa, donde vive Grinda).

CONSEGUIR LA PIEDRA DE GOLORR

Este objeto mágico posee una mente racional extraña e inteligente y tiene la suficiente capacidad precognitiva como para darse cuenta de que los aventureros están destinados a encontrarlo. Sin embargo, la piedra no quiere que la encuentren con facilidad.

Si los personajes consiguen el objeto antes de lo esperado, este mostrará poco interés por cooperar y tratará de separarse del grupo tan pronto como pueda. Mientras tanto, se negará a compartir nada de lo que sabe con los personajes. Tratará de tomar el control de cualquier persona con la que esté sintonizada, creando un conflicto (consulta “Objetos mágicos conscientes”, en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*). Si la piedra es incapaz de conseguir hacer esto, no podrá intentar tomar el control de nuevo de ese aventurero hasta el siguiente amanecer. Si tiene éxito al dominar a su propietario, ordenará a ese personaje que la deposite en cualquier ubicación que ponga en marcha la secuencia de encuentros que se ha mencionado en este capítulo (consulta “Encuentros encadenados”). Una vez el artefacto consiga desembarazarse de su dueño actual, tratará de borrar todo conocimiento de sí mismo de la mente de ese aventurero (mira la descripción del objeto en el apéndice A). Cualquier jugador cuyo personaje se vea obligado a olvidarse de la piedra tendrá que asumir la interpretación de esa pérdida de memoria. Puedes otorgar inspiración a ese aventurero como una forma de reconocer la buena interpretación del jugador.

A medida que se desarrolle el capítulo 4, tú decidirás cuándo es el momento de que el grupo tenga la oportunidad de hacerse con la Piedra de Golorr. Intenta mantenerla alejada de sus zarpas tanto tiempo como te sea posible para maximizar el suspense.

Una vez que los aventureros se hayan ganado al artefacto, este ya no volverá a tratará de tomar el control de ninguno ellos. Un personaje podrá sintonizarse con la piedra y obtener la siguiente información:

- La ubicación de la Bóveda de los Dragones (consulta “Bóveda de los Dragones”, en la página 94).
- Las tres llaves necesarias para abrir las puertas de la cámara (mira “Llaves de la bóveda”, en la página 90).
- El nombre del dragón de oro que custodia la bóveda y los poderes del bastón que posee (consulta la descripción del *bastón del dragón de Ahghairon*, en el apéndice A).

- Si los Cassalanter son los villanos, el apellido “Cassalanter” estará junto a la “X” en un plano de la Ciudad de los Muertos (la “X” indica la localización del mausoleo de los Cassalanter).
- Si Jarlaxle es el villano, el nombre “Fenerus Stormcastle” aparecerá junto a la “X” en un mapa del Distrito Comercial (los residentes de ese distrito conocen a Fenerus, un farolero que vive en una callejuela. La “X” marca el lugar).
- Si Manshoon si es el villano, el nombre “Thrakkus” estará escrito junto a la “X” en un plano del Distrito de la Explorada (la “X” señala el lugar de la carnicería de Thrakkus, donde también reside).

ENCUENTROS ENCADENADOS

La búsqueda por parte de los aventureros de la *Piedra de Golorr* y de la Bóveda de los Dragones comprende ocho encuentros. Todos ellos forman una cadena y su orden viene determinado por el villano que escogiste y la estación del año. El diagrama que aparece en la página siguiente lo ilustra. Si, por ejemplo, el villano es el Xanathar, la cadena comenzará con el encuentro 2, “Costabrumosa”, y terminará con el encuentro 6, “Teatro”.

No te sientas constreñido por este orden de los encuentros. Deja que las decisiones y las acciones de los aventureros guíen la historia. Puedes cambiarlos, suprimir los que no necesites o crear otros nuevos. También puedes modificar los encuentros para dejarlos a tu gusto.

Si los aventureros se pierden, podrían no saber qué hacer a continuación. Tienes un par de maneras fáciles de ponerlos de nuevo sobre la pista:

- Una facción afín que posea datos sobre el paradero de la *Piedra de Golorr* puede aportarles esa información a los personajes.
- Un subordinado del villano les revelará la ubicación del artefacto a cambio de dinero.

ENCUENTROS ENCADENADOS EN PRIMAVERA

¡Ah, la primavera! Cuando los pedúnculos oculares de los contempladores están en flor. La *Piedra de Golorr* le fue arrebatada originalmente al Xanathar y el ojo tirano quiere recuperarla. Enviará a monstruos y esbirros para que le hagan el trabajo sucio.

RESUMEN

La piedra le es entregada a Grinda Garloth, una maga que trabajó para el contemplador en el pasado. Cuando esta se niega a desprenderse del objeto, los miembros del Gremio del Xanathar intentan llevársela por la fuerza (encuentro 2, “Costabrumosa”). Después de que los aventureros derroten a estos atacantes, averiguarán que Grinda ordenó a su familiar, una rata, que escondiera la piedra en la cripta de sus parientes de la Ciudad de los Muertos. A partir de este punto, un observador (consulta el apéndice B), a través de cuyos ojos el Xanathar puede ver, seguirá a los personajes. Si se elimina a esta criatura, el contemplador no enviará a otro que ocupe su lugar.

Losser Mirklav, un nigromante mediano, irrumpe en el mausoleo de Garloth y coge el artefacto poco antes de que lleguen los personajes (encuentro 4, “Mausoleo”). Al salir estos últimos de la cripta, los miembros del Gremio del Xanathar los atacarán, pensando que llevan la piedra. Una pista que ha quedado en el mausoleo conducirá a los aventureros hasta un antiguo molino de viento del Distrito Sur

ENCUENTROS ENCADENADOS SEGÚN LA ESTACIÓN

PRIMAVERA
El Xanathar

VERANO
Los Cassalanter

OTOÑO
Jarlaxle Baenre

INVIERNO
Manshoon

ENCUENTRO 2:
COSTABRUMOSA

ENCUENTRO 4:
MAUSOLEO

ENCUENTRO 1:
CALLEJÓN

ENCUENTRO 10:
MOLINO DE VIENTO
RECONVERTIDO

ENCUENTRO 4:
MAUSOLEO

ENCUENTRO 10:
MOLINO DE VIENTO
RECONVERTIDO

ENCUENTRO 9:
COMPLEJO DE
SÓTANOS

ENCUENTRO 1:
CALLEJÓN

ENCUENTRO 10:
MOLINO DE VIENTO
RECONVERTIDO

ENCUENTRO 5:
PERSECUCIÓN POR
LOS TEJADOS

ENCUENTRO 6:
TEATRO

ENCUENTRO 5:
PERSECUCIÓN POR
LOS TEJADOS

ENCUENTRO 9:
COMPLEJO DE
SÓTANOS

ENCUENTRO 1:
CALLEJÓN

ENCUENTRO 8:
JUZGADO

ENCUENTRO 6:
TEATRO

ENCUENTRO 3:
PERSECUCIÓN
CALLEJERA

ENCUENTRO 3:
PERSECUCIÓN
CALLEJERA

ENCUENTRO 7:
ANTIGUA TORRE

ENCUENTRO 3:
PERSECUCIÓN
CALLEJERA

ENCUENTRO 7:
ANTIGUA TORRE

ENCUENTRO 9:
COMPLEJO DE
SÓTANOS

ENCUENTRO 5:
PERSECUCIÓN POR
LOS TEJADOS

ENCUENTRO 2:
COSTABRUMOSA

ENCUENTRO 1:
CALLEJÓN

ENCUENTRO 8:
JUZGADO

ENCUENTRO 2:
COSTABRUMOSA

ENCUENTRO 7:
ANTIGUA TORRE

ENCUENTRO 6:
TEATRO

ENCUENTRO 7:
ANTIGUA TORRE

ENCUENTRO 10:
MOLINO DE VIENTO
RECONVERTIDO

ENCUENTRO 4:
MAUSOLEO

DISTRITO
MARÍTIMO DE
WATERDEEP



y a un par de ladrones de tumbas (encuentro 10, “Molino de viento reconvertido”). Temiendo ser arrestados, estos últimos les indicarán cómo encontrar un complejo de sótanos bajo el Distrito Comercial (encuentro 9, “Complejo de sótanos”). Cuando los personajes lleguen allí, se encontrarán a Losser rodeado de enemigos y a unos kenkus a las órdenes del Gremio del Xanathar escapando con el objeto. Se producirá una persecución por las calles durante (o cerca de) la festividad de Marea de Trolls (encuentro 3, “Persecución callejera”); los kenkus, temiendo ser capturados, se escondrán en una vieja torre (encuentro 7, “Antigua torre”). Si se les atrapa y se les presiona, entregarán la piedra.

El Gremio del Xanathar hará un último intento de recuperar la piedra (encuentro 1, “Callejón”). Cualquier aventurero que se sintonice con el artefacto averiguará que la Bóveda de los Dragones yace bajo un teatro del Distrito del Castillo (encuentro 6, “Teatro”).

EFFECTOS CLIMATOLÓGICOS

Hasta que se complete la cadena de encuentros, estarán en juego los siguientes efectos climatológicos.

Lluvia torrencial. Lluve torrencialmente desde el mediodía hasta la medianoche. Las criaturas que se encuentran bajo la lluvia tienen desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista o el oído. La lluvia también extingue las llamas. La visibilidad queda reducida a 60 pies.

Niebla espesa. Una espesa niebla engulle la ciudad desde la medianoche hasta el mediodía. Las criaturas que se encuentran en la niebla tienen desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista. La visibilidad queda reducida a 30 pies.

ENCUENTROS ENCADENADOS EN VERANO

Mientras los vecinos de Waterdeep lidian con el sofocante calor, los Cassalanter envían a los discípulos de su secta de adoradores de Asmodeo para que se hagan con la *Piedra de Golorr* y evitar con habilidad los problemas con las autoridades locales.

RESUMEN

Los aventureros llegan al mausoleo de los Cassalanter y encuentran a varios sectarios muertos en su interior (encuentro 4, “Mausoleo”). Un superviviente moribundo les revelará que estos sectarios han sido traicionados por dos de los suyos. Los personajes se dirigirán hacia un viejo molino de viento en el Distrito Sur donde los sectarios fanáticos practican su fe diabólica (encuentro 10, “Molino de viento reconvertido”). Unos diablos espinosos aparecerán, cogerán la piedra y huirán, iniciando una persecución por los tejados (encuentro 5, “Persecución por los tejados”).

SI UN VILLANO CONSIGUE LA PIEDRA

Si un villano principal consigue la *Piedra de Golorr*, este tardará 2d6 días en encontrar la Bóveda de los Dragones y reunir sus llaves. Durante este tiempo, los personajes tendrán la oportunidad de robar el artefacto de su guarida. Si los aventureros no se hacen con el objeto a tiempo, el antagonista enviará fuerzas a la bóveda para derrotar a Aurinax y recuperar el oro, lo que llevará otros 2d6 días. Una vez que se haya hecho con los dragones, el villano seguirá adelante con su plan maestro, como se ha detallado en la introducción. Si los personajes aún están vivos, podrían oponerse a su enemigo robando el oro de su guarida.

Los diablos espinosos entregarán el artefacto en un carruaje alquilado que aguarda en un callejón (encuentro 1, “Callejón”). Dentro del vehículo está el lacayo de Victorio Cassalanter, Willifort Crowelle, un doppelganger bajo la forma de un tiefling. Cuando el carruaje salga disparado, tendrá lugar una persecución callejera (encuentro 3, “Persecución callejera”). Al interponerse el gentío en su ruta de escape, Willifort saltará del vehículo y tratará de perderse entre la multitud. En medio de la confusión, unos golfillos callejeros robarán la piedra. Los aventureros alcanzarán a los niños en el subterráneo que les sirve de escondite (encuentro 9, “Complejo de sótanos”).

Con la *Piedra de Golorr* ya en su poder, los personajes saldrán del complejo de sótanos y serán rodeados por miembros de los Vigilantes de la Ciudad. Serán detenidos por uno o más delitos y llevados ante un tribunal del Distrito del Puerto para enfrentarse a la sentencia de un magistrado (encuentro 8, “Juzgado”). Mientras tanto, el doppelganger intentará recuperar el objeto.

Cualquier personaje que se sintonice con la *Piedra de Golorr* descubrirá que la Bóveda de los Dragones está oculta bajo una vieja torre del Distrito Marítimo (encuentro 7, “Antigua torre”). Cuando lleguen al lugar se encontrarán con su nuevo propietario, que está estudiando cómo reformarla junto con los miembros de varios gremios.

EFFECTOS CLIMATOLÓGICOS

Hasta que se complete la cadena de encuentros, estará presente el siguiente efecto climatológico.

Ola de calor. Durante el día, un aventurero que no disponga de acceso a agua potable deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 al final de cada encuentro encadenado o sufrirá un nivel de cansancio. Esta prueba se hará con desventaja si el personaje lleva puesta una armadura media o pesada. Los aventureros que tengan resistencia o inmunidad al fuego superarán la tirada de salvación de manera automática.

ENCUENTROS ENCADENADOS EN OTOÑO

El subterfugio y la desinformación son los puntos fuertes de Jarlaxle, y el drow gusta de engatusar a sus rivales para que terminen trabajando para él. Dirigirá a los aventureros hasta la *Piedra de Golorr* y les dejará creer que siempre van un paso por delante. Los personajes drows que sean miembros de Bregan D'aerthe podrían ver puesta a prueba su lealtad al grupo.

RESUMEN

Los aventureros visitarán la residencia de Fenerus Stormcastle, un farolero y antiguo bandido retirado que pasa información a Bregan D'aerthe. Al llegar al lugar, lo encontrarán saqueado (encuentro 1, “Callejón”). Los duergars que han arrasado la residencia trabajan para el Gremio del Xanathar, y espías de Bregan D'aerthe les han rastreado hasta un complejo de sótanos del Distrito Sur. Bajo la apariencia de Laeral Silverhand, Jarlaxle orienta a los personajes en esa dirección (encuentro 9, “Complejo de sótanos”). En la inspección de dichos subterráneos hallarán una piedra falsa, pero no la genuina *Piedra de Golorr*. Sin otra persona que les guíe, los aventureros podrán seguir con “Laeral”, acudiendo a un teatro del Distrito del Puerto (encuentro 6, “Teatro”). Jarlaxle hará a los personajes una oferta que no podrán rechazar y sus agentes caerán sobre ellos si se atreven a hacerlo.

Una vez se dé cuenta de que el Gremio del Xanathar no tiene el artefacto, el drow pedirá a los personajes que

interroguen a Fenerus para averiguar dónde lo ha escondido. Jarlaxle ha descubierto que el farolero está a la espera de juicio en un juzgado del Distrito del Castillo (encuentro 8, “Juzgado”), en el que pedirá inmunidad para todos sus crímenes del pasado. Los aventureros no estarán en posición de concederle sus demandas, pero podrían amenazarlo, persuadirlo o utilizar la magia para hechizarlo. Si se le obliga a revelar la ubicación de la piedra, Fenerus dirigirá a los personajes hacia una antigua torre en el Distrito del Puerto (encuentro 7, “Antigua torre”).

Los lugartenientes de Jarlaxle llegarán hasta el objeto primero y huirán por los tejados del Distrito del Puerto para escapar de los aventureros (encuentro 5, “Persecución por los tejados”). Bajarán al nivel de la calle en Costabrumosa (encuentro 2, “Costabrumosa”). En cuanto los personajes arrebatan la piedra a los drows, podrán usarla para que les guíe hasta la casa de una famosa pintora del Distrito Marítimo (encuentro 10, “Molino de viento reconvertido”), bajo la cual hay un túnel que conduce a la Bóveda de los Dragones.

EFFECTOS CLIMATOLÓGICOS

Hasta que se complete la cadena de encuentros, estará presente el siguiente efecto climatológico.

Viento otoñal. El viento que sopla por las calles impone desventaja en las tiradas de ataque con armas a distancia y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído. Este vendaval también extingue los fuegos de un tamaño menor que la llama de una antorcha.

ENCUENTROS ENCADENADOS EN INVIERNO

Ha llegado el invierno, para descontento de Waterdeep. Los zhents que sirven a Manshoon creen que su amo es un ser todopoderoso, lo que les ha hecho imprudentes. Con un clima glacial como telón de fondo, están dispuestos a desafiar a las autoridades locales y arriesgarse a morir en pos de la *Piedra de Golorr*.

RESUMEN

El artefacto será entregado a Thrakkus, un carnicero dracónico del Distrito de la Explanada (encuentro 10, “Molino de viento reconvertido”), que esconderá la piedra en uno de sus lotes de carne. Los personajes seguirán al carro de reparto en el que va el objeto hasta un callejón del Distrito Comercial, donde los zhents se reúnen en secreto (encuentro 1, “Callejón”). Antes de que los aventureros puedan echar mano a la piedra, una zhent llamada Vevette Blackwater se hará con ella y huirá, iniciando una persecución por los tejados cubiertos de hielo (encuentro 5, “Persecución por los tejados”). Vevette entregará el artefacto a Agorn Fuoco, un bardo que asiste a una obra en un teatro cercano (encuentro 6, “Teatro”), para después hacer perder el tiempo a los personajes, obligándoles a perseguirla por las calles nevadas (encuentro 3, “Persecución callejera”). Estos averiguarán que la piedra ha llegado a Costabrumosa en un carruaje de alquiler y podrán alcanzar a Agorn allí (encuentro 2, “Costabrumosa”).

Si es capturado e interrogado, el bardo revelará que hizo un alto en el camino a Costabrumosa. Paró para que se apareara una amiga, una sacerdotisa de Perdición aliada con los Zhentarim, a quien dejó el objeto para que ella y sus acólitos lo custodiaran. Los aventureros podrán hallarlos en una antigua torre del Distrito del Castillo (encuentro 7, “Antigua torre”). Antes de marcharse de aquel lugar, el grupo se enfrentará a un simulacro de Manshoon que llegará a través de un círculo de teletransportación para recoger la piedra.

Una vez que este enemigo haya sido derrotado, podrán usar el artefacto para averiguar que la entrada a la Bóveda de los Dragones está escondida bajo un mausoleo de la Ciudad de los Muertos (encuentro 4, “Mausoleo”).

EFFECTOS CLIMATOLÓGICOS

Hasta que se complete la cadena de encuentros, estarán activos los siguientes efectos climatológicos.

Ventisca. El aullante viento y la caída de la nieve imponen desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en la vista o el oído. El vendaval también extingue los fuegos de un tamaño menor que la llama de una antorcha. La visibilidad queda reducida a 60 pies. La nieve acumulada en el suelo crea terreno difícil en las zonas no muy transitadas.

Frío extremo. Durante el día, un aventurero expuesto al frío deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 al final de cada encuentro encadenado o sufrirá un nivel de cansancio. Los personajes que tengan resistencia o inmunidad al frío superarán las tiradas de salvación de manera automática, al igual que aquellos que estén usando equipo para climas fríos (abrigos gruesos, guantes, gorros y similares).

ENCUENTRO 1: CALLEJÓN

Usa el mapa 4.1 para este encuentro. Los edificios que bordean el callejón tienen 30 pies (tres plantas) de altura, a menos que decidas otra cosa. Puesto que este encuentro sucede al aire libre, ten en cuenta los efectos climatológicos que están en juego.

ZONAS DEL CALLEJÓN

Las siguientes ubicaciones están etiquetadas en el mapa 4.1.

L1. VIVIENDA DEL CALLEJÓN

Esta antigua casa de piedra sin ventanas y con techo de pizarra está encajada en medio del callejón, rodeada de edificios más altos. Sus puertas están hechas de madera recia y la puerta principal puede atrancarse desde dentro. Romper la puerta bloqueada requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 18.

El interior está dividido en dos habitaciones, una cocina con chimenea y una habitación amueblada con sencillez.

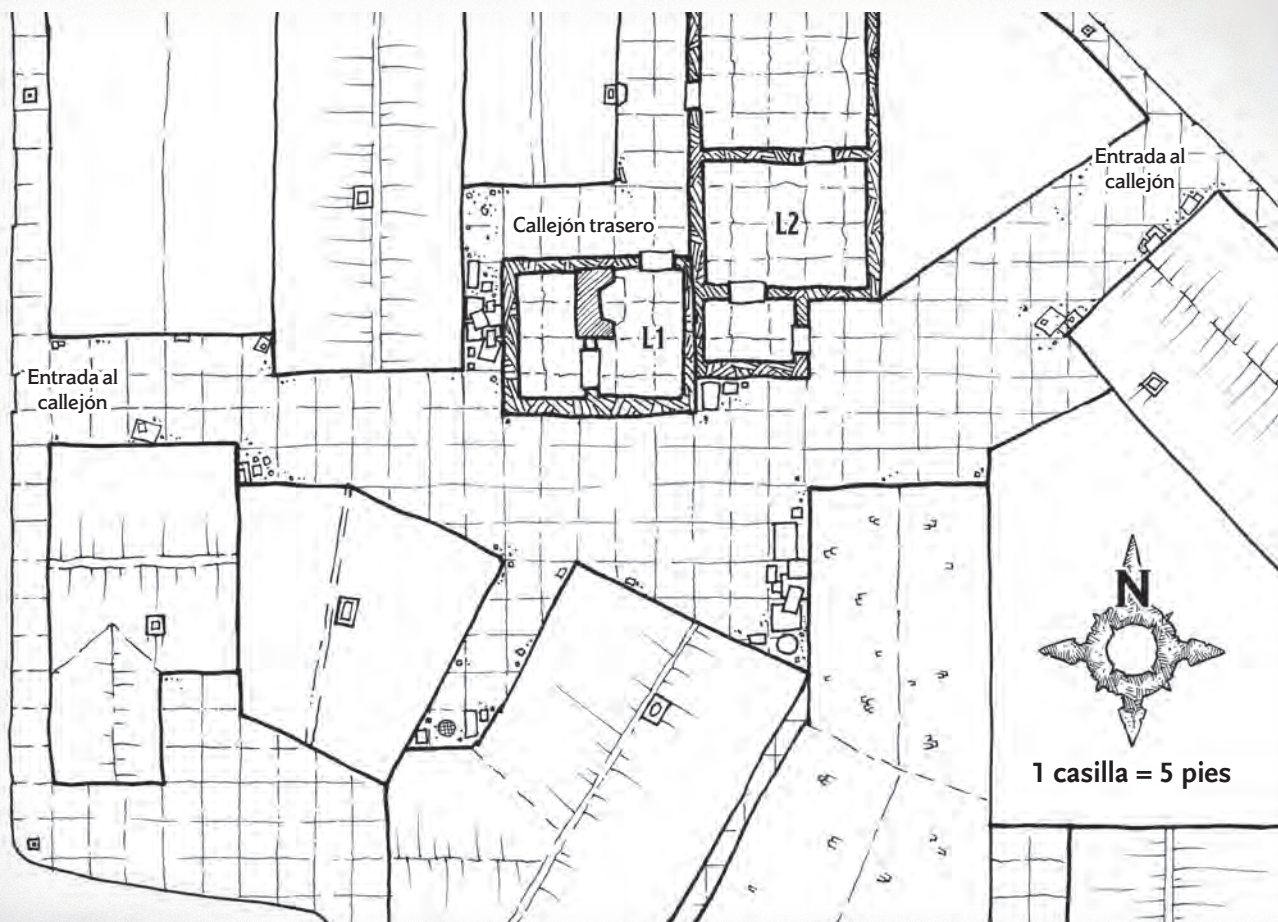
L2. TIENDA

Este edificio de piedra es algún tipo de tienda. Si un encuentro no especifica los productos que se venden en la misma, tira un d20 y consulta la tabla “Artículos de la tienda” para establecer lo que aquí se vende.

Una pequeña habitación hace las veces de guardarropa. Los visitantes pueden colgar dentro sus ropajes de abrigo más pesados. Tras el guardarropa está la tienda

MODIFICAR ENCUENTROS

Puedes ajustar la dificultad de un encuentro de combate añadiendo o quitando monstruos. Si necesitas aumentar su dificultad una vez que ya ha comenzado, haz que lleguen refuerzos enemigos durante la batalla. En cambio, si ves que un encuentro es demasiado letal, reduce los puntos de golpe de los enemigos, haz que algunos PNJ aparezcan para ayudar a los aventureros o procura que los tipos malos huyan para evitar tener más bajas.



MAPA 4.1: CALLEJÓN

propia mente dicha con sus productos expuestos. El cuarto que hay al norte es un almacén o un taller. El dueño de la tienda (**plebeyo**) posee las llaves de todas las puertas.

ARTÍCULOS DE LA TIENDA

d20	Artículos	d20	Artículos
1	Alfombras	11	Muñecas
2	Arte	12	Ollas
3	Carne fresca	13	Paraguas
4	Cerraduras y llaves	14	Raciones
5	Disfraces	15	Ruedas de carro
6	Instrumentos musicales	16	Sombreros
7	Juegos	17	Trampas para cazar
8	Libros	18	Velas
9	Mascotas	19	Vidrio
10	Muebles	20	Vino

CALLEJÓN: PRIMAVERA

Cuando comienza este encuentro, o bien los aventureros tienen la *Piedra de Golorr* en su poder, en cuyo caso serán asaltados mientras atraviesan un callejón cerca de la torre, o bien el artefacto les fue arrebatado por los observadores espías del Xanathar, en cuyo caso los personajes alcanzarán a estos últimos en el callejón, antes de que las criaturas puedan descender a las cloacas.

CEPOS PARA OSOS

Elige cinco casillas del mapa. Estas contienen unos profundos charcos de agua fangosa. Escondido en cada uno de ellos hay un cepo para osos. Aquellos que tengan una puntuación de Percepción pasiva de 13 o superior detectarán una trampa antes caer en ella por accidente.

Cualquier criatura que pise la casilla de un cepo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si la falla, recibirá 3 (1d6) de daño cortante cuando la trampa se cierre alrededor de su tobillo y quedará apresada hasta que se retire la trampa. Como acción, una criatura puede tratar de forzar su apertura superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12.

EMBOSCADORES

Los personajes entrarán en el callejón seguidos por ocho **kobolds** disfrazados de niños con máscaras de troll. Una **osga** llamada Morga y un **devorador de intelectos** están escondidos en un portal hacia la mitad del callejón y pueden ser detectados superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 16.

Cuando los aventureros lleguen a la altura del escondite de Morga, la osga y los kobolds atacarán. El devorador de intelectos permanecerá oculto y tratará de tomar el control de un personaje. Si ve la oportunidad, Morga intentará empujar a un aventurero hacia la trampa más cercana. Si estas criaturas consiguen la piedra, se la llevarán al Xanathar a su guarida (consulta el capítulo 5).

SIGUIENTE ENCUENTRO

Si un personaje se sintoniza con la *Piedra de Golorr*, esta le revelará la ubicación de la Bóveda de los Dragones bajo un teatro del Distrito del Castillo llamado el Flumph Rosa

y las tres llaves que se necesitan para acceder. Cuando los aventureros estén listos para visitar el lugar, continúa con el encuentro 6, “Teatro”.

CALLEJÓN: VERANO

Los personajes comienzan este encuentro en los tejados que dominan el callejón. Sin embargo, si alguno de los aventureros ha caído desde lo alto durante la persecución, empezarán en uno de sus extremos.

CARRUAJE DE ALQUILER

Parado en medio del callejón hay un coche de alquiler arrastrado por dos **caballos de tiro**. El cochero, Haru Hamatori (**plebeyo** humano kozakurano LB), usa una gorra con plumas y un atuendo a juego.

El lacayo **doppelganger** de lord Cassalanter, bajo el aspecto de un tiefling anciano llamado Willifort Crowelle, está sentado en la caja de los pasajeros, lo que le otorga cobertura media. De pie junto al carruaje de alquiler hay un **diablo barbado** disfrazado como un guardaespaldas humano embozado con sombrero de ala ancha y, posados sobre el vehículo, se encuentran tres **diablillos** invisibles. Cualquier **diablo espinoso** que haya sobrevivido al encuentro anterior también estará presente, ya que habrá entregado la *Piedra de Golorr* a Willifort un momento antes.

Cuando vea a los aventureros, Willifort ordenará a los diablillos y a los diablos espinosos que ataquen. El diablo barbado se quedará cerca del anciano y atacará a cualquier personaje que intente llegar al carruaje.

El coche de alquiler tiene CA 14, 45 puntos de golpe e inmunidad a los daños de veneno y psíquico.

Si hay alguna posibilidad de que los aventureros consigan la *Piedra de Golorr* a medida que avance el encuentro, Willifort ordenará al cochero que saque el carruaje del callejón lo más rápido posible. Si este está incapacitado o muerto, el diablo barbado se subirá en el pescante trasero del vehículo y lo dirigirá. Si este diablo tampoco se encuentra en condiciones de reemplazar al conductor, el doppelganger tomará las riendas. Willifort huirá a pie si el carruaje es destruido o sus caballos no pueden moverse.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Si Willifort escapa y los aventureros lo persiguen, continúa con el encuentro 3, “Persecución callejera”.

CALLEJÓN: OTOÑO

La búsqueda de la *Piedra de Golorr* por parte de los aventureros los conducirá en primer lugar hasta Fenerus Stormcastle, un farolero que vive de alquiler en una pequeña casa del Distrito Comercial (zona L1).

CARRO DE MANZANAS

Los personajes entrarán en el callejón por cualquiera de sus extremos. Establece en qué orden marchan y después lee el siguiente texto una vez que alcancen el punto medio de la calle:

Un carro cargado de manzanas viene traqueteando hacia vosotros desde el otro lado, rodando cuesta abajo. Un tiefling joven con un parche en el ojo viene montado sobre el vehículo, gritando a todo lo que dan sus pulmones: “¡Cuidado!”.

Un personaje que se encuentre en la trayectoria del carro de manzanas deberá superar una tirada de salvación de destreza CD 10 o será atropellado y derribado, sufriendo 5 (2d4) de

daño contundente. Un aventurero puede renunciar a la tirada de salvación de Destreza e intentar detener el vehículo con su cuerpo, lo que conseguirá superando una tirada de salvación de Fuerza CD 15. Si la falla, será atropellado por el carro y derribado mientras este continúa rodando. Tras abrirse paso entre el grupo, el vehículo volcará de lado, desparramando las manzanas callejón abajo. El muchacho tiefling saldrá despedido del carro, pero no sufrirá ninguna herida seria.

El chico es uno de los tres golfillos callejeros que han planeado robar el carro de manzanas en la esquina de una calle cercana. Los otros dos niños perdieron el control del vehículo callejón arriba antes de poder subirse. Estos alcanzarán a su amigo tras del accidente, se asegurarán de que está bien y luego se desharán en disculpas ante quien haya resultado herido. Los golfillos, unos pilluelos inofensivos, se detallan en la caja “Los tres golfillos”.

Si se les pregunta acerca de Fenerus, los muchachos sabrán quién es. Lo describirán como un hombre grande de cabello cano que parece haber estado en mil batallas, basándose en “las cicatrices que tiene en la cara”. No saben nada más sobre él, salvo que vive solo. Si los aventureros no los espantan, los chicos se quedarán merodeando por el callejón, comiendo manzanas y rebuscando entre los montones de basura.

LA CASA DE FENERUS

La puerta a la casa de Fenerus está abierta y el lugar ha sido saqueado. Pintado con sangre en la pared de la cocina, hay un círculo con diez líneas equidistantes que irradian del centro al exterior de su circunferencia: la marca del Xanathar. Una inspección más detallada y superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 revelará pequeños charcos de sangre en el suelo de la cocina. Superarla también permitirá confirmar que es fresca.

LA HISTORIA DE FENERUS

Fenerus Stormcastle fue el fundador de la Cuadrilla del Halcón Sangriento, una banda de jinetes salteadores que ahora se dedica a robar a los viajeros que van de camino a Amphail. Cuando lo expulsaron del grupo tras una incursión fallida, se “jubiló” recalando en Waterdeep y uniéndose al Gremio de Candeleros y Faroleros.

Hasta hace poco, Fenerus complementó sus ingresos espiando para la ciudad de Luskan y facilitando a sus contactos información sobre el clima político de Waterdeep, así como jugosos retazos de sucesos reunidos durante sus rondas nocturnas por el Distrito Comercial. No tiene ni idea de que sus contactos son drows miembros de Bregan D'aerthe, ya que usan capas y se mantienen ocultos en las sombras.

Hace poco, agentes de la Alianza de los Lores incluyeron a Fenerus en la lista de bandidos en busca y captura y lo notificaron a los lores de Waterdeep. Estos últimos

LOS TRES GOLFILLOS

Tres golfillos callejeros, descritos a continuación, aparecen en varias escenas de este capítulo:

Nat es una desgarrada chica illuskana sorda de 10 años que posee una espada de juguete de madera. Es la líder del grupo y se comunica mediante una lengua de signos que ella misma ha inventado y enseñado a sus amigos.

Jenks es un corpulento chico turami de 9 años. Porta una capa, una varita de juguete y un oso lechuza de peluche como “familiar”. Es tímido cuando está rodeado de extraños, pero valiente a la hora de ayudar a sus amigos.

Chopito es un flacucho niño tiefling de 9 años que lleva un parche en un ojo, un arco pequeño y un carcaj con flechas de juguete. Rara vez piensa antes de hablar o hacer las cosas.

enviaron a los Vigilantes de la Ciudad para que lo arrestaran. No obstante, tuvo el sentido común de ocultar la *Piedra de Golorr* en otro lugar y espera usarla como recurso para conseguir su libertad, así como el perdón por sus delitos del pasado.

Poco después de la detención de Fenerus, agentes drows de Bregan D'aerthe aparecieron para recoger el artefacto y fueron interceptados por unos duergars invisibles que estaban en el callejón. Estos últimos eran miembros del Gremio del Xanathar, enviados por Nar'l Xibrindas (consulta el apéndice B) para recuperar la piedra. Después de inspeccionar la casa de Fenerus sin encontrar nada, estaban esperando a que el farolero volviera cuando llegaron los drows, que escaparon con vida a duras penas.

JARLAXLE DISFRAZADO

Antes de que los aventureros salgan al callejón, **Jarlaxle Baenre** (mira el apéndice B) utilizará su *sombrero de disfraz* para acercarse a ellos bajo la apariencia de Laeral Silverhand, la lord pública de Waterdeep:

Una mujer alta y elegante que viste una capa de color verde esmeralda se acerca a vosotros, con su pelo largo y plateado sobresaliendo de su capucha. “Si habéis venido a buscar a Fenerus Stormcastle, me temo que es demasiado tarde”, dice, “parece que el Xanathar ha conseguido llegar primero hasta él. Fenerus poseía algo que yo deseo. Tal vez vosotros podáis ayudarme a recuperarlo”.

La falsa Laeral contará a los aventureros que Fenerus tenía un objeto mágico consciente en su poder, llamado la *Piedra de Golorr*, y que este artefacto conoce la ubicación de un gran alijo de oro que fue malversado por el anterior lord público de la ciudad. Pedirá a los personajes que recuperen la piedra por el bien de la Ciudad de los Esplendores y que se la entreguen en el teatro Siete Máscaras del Distrito del Puerto. No les ofrecerá otra recompensa que la gratitud de la lord pública de Waterdeep.

Jarlaxle sospecha que Nar'l Xibrindas, su espía en el Gremio del Xanathar, le ha traicionado y está utilizando los recursos de Bregan D'aerthe para ayudar al contemplador a recuperar la piedra. También sabe que el Gremio del Xanathar tiene un refugio bastante cerca, en un complejo de sótanos debajo del Distrito Sur. Bajo su disfraz, sugerirá a los aventureros que busquen el artefacto en aquel lugar (Jarlaxle no quiere que Nar'l sepa que le sigue la pista, razón por la cual preferirá enviar a un pequeño grupo que recurrir a una fuerza de ataque de Bregan D'aerthe).

Los personajes que sospechen de las intenciones de Laeral podrán comprobar si esconde algo superando una tirada enfrentada de Sabiduría (Perspicacia) contra el Carisma (Engaño) de Jarlaxle. Si los aventureros logran de alguna manera traspasar el disfraz del drow, este sonreirá y les ofrecerá 10.000 po si le entregan puntualmente la piedra a él en el teatro Siete Máscaras. Les asegurará con toda franqueza que planea devolver el oro a Waterdeep a cambio de cierta buena voluntad política.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Si los personajes se adentran en el refugio del Gremio del Xanathar, procede con el encuentro 9, “Complejo de sótanos”.

CALLEJÓN: INVIERNO

La búsqueda de la *Piedra de Golorr* llevará a los aventureros hasta un callejón cubierto de nieve en el Distrito Comercial. En este hay un refugio (zona L1) sin ventanas de los Zhentarim y una tienda de carnes llamada Empanadas de carne de Cuttle (zona L2).

Los personajes llegarán desde cualquiera de los extremos de la calle. Huellas de pezuñas y marcas de ruedas en la nieve atestiguan que el carro de los repartos de Justyn Rassk ha atravesado el lugar hace poco, tras una breve parada delante de la tienda de carne. Un aventurero que inspeccione los rastros y supere una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 10 podrá adivinar que el repartidor ha visitado la tienda y también la vivienda del callejón. Antes de que la investigación de los personajes pueda ir más allá, serán atacados por miembros del Gremio del Xanathar.

LOS OSGOS ATACAN

Al final de un callejón sin salida al sur de las zonas L1 y L2 hay una reja de hierro que cubre una abertura por la que se accede a las alcantarillas del Distrito Norte. Cinco **osgos** han salido en silencio por ella y se han ocultado en la calleja lateral. Salen de golpe y atacan a los aventureros, esperando sorprenderlos en medio de la ventisca. Los que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 16 o más, no se verán sorprendidos.

Los osgos han sido enviados por el Xanathar para recuperar a un prisionero que está retenido en el refugio zhent, pero están demasiado sedientos de sangre como para dejar pasar la ocasión de matar a una banda de aventureros que se ha interpuesto en su camino. El viento y la nieve harán que los Vigilantes de la Ciudad permanezcan ajenos al peligro.

EMPANADAS DE CARNE DE CUTTLE

Los personajes que hablen con la propietaria de la tienda de carnes, una mujer de mediana edad llamada Sora Cuttle (**plebeya** humana illuskana LB), averiguarán que recibió una entrega inesperada de Justyn Rassk, del Gremio de Carniceros. Dado que la carne fresca es escasa en invierno, era imposible que Sora pudiera rechazarla. Si los aventureros ven oportuno decirle que la carne picada procede de humanoides descuartizados, la mujer caerá enferma. Sora no sabe nada de los sucios manejos de Thrakkus y promete llevar el asunto ante el Gremio de Carniceros y el magistrado local. A partir de entonces, no volverá a utilizar la carne de Thrakkus para hacer sus famosas empanadas.

Sora sospecha de sus dos vecinos de la zona L1. Van y vienen a horas extrañas, a veces después de alguna expedición nocturna, con sangre en sus armaduras de cuero. Si los aventureros tienen la cortesía de advertirla sobre la carne, ella se mostrará encantada de compartir con ellos sus preocupaciones sobre sus desagradables vecinos y las descripciones de estos. Una es una mujer pálida y demacrada, de unos veinte años, con el pelo oscuro y tosco. El otro es un hombre mucho más viejo, de piel negra y calvo, al que le falta la mitad de una de sus orejas y luce una rala barba blanca.

REFUGIO ZHENT

Esta casa sin ventanas está ocupada por dos agentes de los Zhentarim leales a Manshoon, los mismos individuos que Sora ha descrito. Sus nombres son Avareen Windrivver (**espía** humana illuskana LM) y Zorbog Jyarkoth (**matón** humano turami NM).

Cuando los aventureros entren por primera vez en el callejón, Avareen se encontrará en el portal del edificio entregándole la *Piedra de Golorr* a una zhent de alto rango llamada



MAPA 4.2: COSTABRUMOSA

Vevette Blackwater (**espada** humana tethyriana CM; consulta el apéndice B). Zorbog está avivando un fuego en la chimenea mientras observa la transacción en silencio. Con el artefacto en la mano, Vevette se encarama a los tejados, dejando a Avareen y a Zorbog lidiar con los supervivientes del combate entre los personajes y los osgos.

Amordazado y atado a una silla en el salón de la casa se encuentra un conocido miembro del Gremio del Xanathar, un enano escudo que lleva puesto un casco de cuero con falsos pedúnculos oculares de contemplador cosidos. Este es Ott Steeltoes (mira el apéndice B), que fue capturado mientras compraba comida para peces en un mercado del Distrito del Puerto. Después de que los zhents interrogaran al enano, les quedó claro que el contemplador lo querría de vuelta. Lo mantienen retenido hasta que se les pague un rescate, pero el Xanathar ha averiguado dónde le tienen. Los osgos que hayan sobrevivido al ataque inicial intentarán rescatar a Ott, mientras Avareen y Zorbog harán lo posible por derrotarlos. Si el enano es puesto en libertad, volverá a toda prisa con los anhelantes pedúnculos oculares de su desquiciado amo contemplador. Los personajes que lo sigan serán conducidos directamente hasta la guarida del Xanathar (consulta el capítulo 5).

SIGUIENTE ENCUENTRO

Los aventureros que se encuentren a 10 pies o menos de la puerta principal de los zhents podrán realizar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14. Quienes la superen escucharán una risa burlona destacar sobre el aullante viento y vislumbrarán una figura embozada apostada en un techo cercano, que saldrá disparada en medio de la ventisca. Si los

personajes deciden perseguir a esta figura, continúa con el encuentro 5, “Persecución por los tejados”.

ENCUENTRO 2: COSTABRUMOSA

Costabrumosa es un deteriorado vecindario del Distrito del Puerto que apesta a pescado y a madera quemada. Un incendio arrasó la zona hace poco más de un año y la mayoría de los edificios son ahora estructuras quemadas con, en el mejor de los casos, velámenes a modo de tejados. Redes y cañas de pescar se alinean en el muelle, donde una gruesa capa de hielo cubre los 15 pies de profundidad del agua durante el invierno.

ZONAS DE COSTABRUMOSA

Costabrumosa es un caótico conjunto de casas destartadas hechas de madera de barcos viejos y habitadas por agundinos pobres. Varios edificios quedaron reducidos a cenizas por el fuego el año pasado. Aunque algunos fueron reconstruidos, otros estaban en un estado ruinoso, irreparables, y ahora los niños sin techo y las ratas los utilizan como guarida.

Las siguientes ubicaciones aparecen etiquetadas en el mapa 4.2.

D1. EL LOGURA DEL KRAKEN

El *Locura del Kraken* es un barco pirata varado que algunos residentes de Costabrumosa usan como vivienda. En todo momento hay 4d6 **bandidos** matando el tiempo en la



GRINDA GARLOTH Y SU APARATO DE KWALISH

cubierta, esperando que alguien que necesite mano de obra les ofrezca trabajo. Estos rufianes viven en los camarotes infestados de ratas que hay bajo cubierta. Están dispuestos a acudir en ayuda de quien lo pida a cambio de dinero. Cada uno exigirá 1 po para meterse en una pelea o para crear una distracción a cuenta de su patrón.

D2. RESIDENCIA DE GRINDA

En este lugar vive una cazatesoros loca llamada Grinda Garloth (**maga** humana illuskana CN que habla común, enano, infracomún y mediano). Su destartalado 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 se ha lanzado un conjuro de *glifo custodio*. Grinda lleva consigo la llave, pero el glifo desencadenará un efecto de runas explosivas (consulta la descripción del conjuro en el *Player's Handbook*) si cualquiera que no sea la maga abre la tapa del cofre.

Cofre. El cofre de Grinda contiene una pesada llave de hierro que abre y cierra el mausoleo de la familia Garloth en la Ciudad de los Muertos (mira “Costabrumosa: Primavera”, a continuación).

D3. EL APARATO DE GRINDA

Grinda Garloth guarda en este lugar su *aparato de Kwalish* cuando no está usando el vehículo para buscar tesoros en el Puerto de Aguas Profundas. Mientras el aparato está aquí, flota en un muelle cerrado. Las puertas de metal sumergidas que dan acceso al puerto se mantienen cerradas gracias a una barra de hierro cruzada en su interior. El aparato puede levantar dicha barra de forma automática, y una criatura que esté dentro de la plataforma puede alzarla superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20.

Tomar prestado el aparato. Grinda permitirá que los aventureros tomen prestado su *aparato de Kwalish* con la condición de que primero usen el dispositivo para buscar tesoros en el fondo del Puerto de Aguas Profundas y le den la mitad de lo que encuentren. Para cumplir con las peticiones de la maga, los personajes deberán pasar un día sondeando el lugar. Al terminar la jornada, el piloto realizará una prueba de Inteligencia (Investigación). Multiplica el total del resultado de la prueba por 10 para establecer el valor en piezas de oro de cualquier tesoro hallado. La maga venderá el botín y dará la mitad a los aventureros.

Mientras los personajes buscan tesoros por el puerto, tira cualquier dado. Si sale un número par, les atacará un tiburón despertado llamado Obliteros. Grinda se las ha visto de cerca con el animal hace poco, pero no mencionará esto a los aventureros por temor a espantarlos. Obliteros es un **tiburón gigante** con las siguientes modificaciones:

- El alineamiento del animal es caótico malvado.
- Su puntuación de Inteligencia es 10 (+0) y sabe hablar y entender acuano.

COSTABRUMOSA: PRIMAVERA

El Xanathar ha enviado fuerzas a recoger la *Piedra de Golorr* que está en posesión de Grinda Garloth, a la que se conoce en los muelles como una maga excéntrica. Posee un artilugio sumergible que usa para buscar tesoros en el fondo del Gran Puerto. Los personajes no tendrán problemas para conseguir que les orienten hasta su residencia de Costabrumosa (zona D2).

Cuando los aventureros alcancen su casa, Grinda estará atrincherada dentro con las puertas atrancadas con muebles. Tratando de echarlas abajo hay cuatro miembros del Gremio del Xanathar (**bandidos** humanos CM) bajo el

mando de un sicario enano llamado Noska Ur'gray (consulta el apéndice B). Un **merrow**, también a las órdenes de Noska, merodea nadando bajo los muelles. Saldrá a la superficie para atacar cuando lleguen los personajes.

Si los aventureros acuden en defensa de Grinda, el enano ordenará a sus matones que les ataquen mientras él se dedica a dispararles con su ballesta. Tras dos asaltos, ocho **bandidos** más saltarán desde el *Locura del Kraken* (zona D1) y se unirán a la refriega. A estos camorristas se les ha pagado 1 po para que cubran las espaldas de Noska. Los personajes podrán volverlos contra el enano ofreciéndoles un soborno superior (al menos 5 po).

Si los aventureros vuelven a los camorristas contra Noska o reducen los puntos de golpe del enano a la mitad o menos, este huirá. Los restantes miembros del Gremio del Xanathar cubrirán su retirada. Grinda saldrá de su residencia a dar las gracias a los personajes una vez haya concluido el combate.

¿DÓNDE ESTÁ LA PIEDRA?

Grinda admitirá haber hecho negocios con el Gremio del Xanathar en el pasado. Sus órdenes eran proteger la piedra hasta que Noska llegara para recogerla, pero la maga cambió de opinión y decidió quedársela. Ahora se ha dado cuenta de que su decisión fue un error.

La maga contará a los aventureros que le dio el artefacto a su familiar, una rata, y le dijo a la criatura que la escondiera en el mausoleo de su familia en la Ciudad de los Muertos. También dará a los personajes las indicaciones necesarias para llegar al lugar y una llave para la cripta (aunque no la necesitarán, ya que el mausoleo estará abierto cuando lleguen).

ESPÍA EN EL CIELO

Cuando los aventureros abandonen Costabrumosa, un **observador** (consulta el apéndice B) comenzará a seguirlos, manteniéndose al menos a 60 pies de distancia. El Xanathar lo usará para espiar a los personajes. Aquellos aventureros que tengan una puntuación de Percepción pasiva de 15 o superior podrán detectar a la criatura poco después de que el grupo entre en la Ciudad de los Muertos. El observador se defenderá si es atacado.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Provistos de las indicaciones para llegar al mausoleo Garloth, los personajes podrán dirigirse a la Ciudad de los Muertos. Los encuentros encadenados de primavera continúan con el encuentro 4, "Mausoleo".

COSTABRUMOSA: OTOÑO

Al final de su persecución, los aventureros acorralan a Fel'rekt Lafeen y a Krebbyg Masq'il'yr en Costabrumosa. Los dos **pistoleros drows** (consulta el apéndice B) están al acecho detrás del *Locura del Kraken* (zona D1), a la espera de que acudan en su ayuda. Cuando los personajes se enfrenten a ellos, Fel'rekt y Krebbyg intentarán ganar tiempo hasta que llegue su vehículo de rescate. Si cualquiera de los drows cae, el otro arrojará la piedra al puerto para evitar que caiga en manos enemigas. Un aventurero podrá recuperar el artefacto hundido usando un conjuro de *detectar magia* que le ayude a determinar su localización.

EL GRAN BELCHY

Un dragón tortuga mecánico apodado el Gran Belchy se hundió en el Puerto de Aguas Profundas hace casi un siglo. Unos gnomos lantaneses a las órdenes de Jarlaxle han logrado reparar el autómata. Dos asaltos después de que los aventureros acorralen a Fel'rekt y Krebbyg, el Gran Belchy

saldrá a la superficie junto al muelle en la posición 5 del orden de iniciativa, lo suficientemente cerca como para que los drows puedan saltar sobre su lomo cubierto de percebes en sus siguientes turnos.

En la ronda posterior a haber ascendido de las profundidades, el aparato exhalará una nube de vapor sobre los muelles, cubriendo un área cúbica de 30 pies de lado y luego comenzará a alejarse a una velocidad nadando de 20 pies. Las criaturas que se encuentren en la nube deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 14, sufriendo 22 (4d10) de daño de fuego si la fallan, o la mitad del daño si la superan. El Gran Belchy puede lanzar vapor solo una vez. En cada uno de sus turnos a partir de ese momento, nadará un total de 40 pies hacia el buque insignia de Jarlaxle, el *Cancamusa*, que está anclado en mitad del puerto, a 1 milla de distancia.

El Gran Belchy tiene una CA de 18, 75 puntos de golpe e inmunidad a los daños de veneno y psíquico. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, se hundirá una vez más hasta el fondo del Gran Puerto. Si los drows aún están sobre su lomo cuando se sumerja, nadarán el resto del trayecto hasta el *Cancamusa*, pero sufrirán dos niveles de agotamiento a causa del esfuerzo de atravesar las frías aguas.

Si los pistoleros son derrotados mientras viajan a lomos del Gran Belchy, la *Piedra de Golorr* caerá desde el caparazón del dragón tortuga al Gran Puerto. En función de a qué profundidad se encuentre el fondo, es probable que los personajes necesiten pedir prestado a Grinda Garloth el *aparato de Kwalish* para recuperarla.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Si un aventurero se sintoniza con la *Piedra de Golorr*, esta le revelará la ubicación de la Bóveda de los Dragones, bajo un viejo molino de viento del Distrito Marítimo, y de las tres llaves que se necesitan para acceder. Cuando los personajes estén listos para visitar el lugar, continúa con el encuentro 10, "Molino de viento reconvertido".

COSTABRUMOSA: INVIERNO

Los aventureros se encaminan hacia Costabrumosa en busca del hombre que, creen, tiene la *Piedra de Golorr*. De camino hacia su destino, este individuo hizo que su carruaje alquilado se detuviera brevemente en el Distrito del Castillo para dejar a la dama que tiene por amiga. Es ella quien tiene el artefacto ahora, hecho que los personajes podrán descubrir si interrogan al hombre, un bardo llamado Agorn Fuoco.

Agorn causó tan buena impresión a Manshoon que subió como la espuma en la jerarquía de la organización, pero por lo demás su vida está llena de sinsabores. No ha logrado la fama que tanto ansiaba ni ha ganado las riquezas para las que sentía estar predestinado. Ha asumido el credo de los Zhentarim de que el poder les llega a aquellos que se lo merecen y ha llegado a ver la Red Negra como una especie de nueva familia. El bardo ha llegado a Costabrumosa para visitar a un miembro de su verdadera familia, su madre, que está gravemente enferma y vive en la más abyecta miseria.

UN CARRUAJE A LA ESPERA

El carruaje que ha traído a Agorn Fuoco a Costabrumosa entre la ventisca le espera en los límites del barrio. Dos **caballos de tiro** cocean en la nieve, impacientes. A la cochera, Rowan Evenwood (**plebeya** humana chondathana LB), se le ha pagado un extra para que espere a que el bardo vuelva. Este se marchó a toda prisa y ella no sabe cuánto tiempo se supone que debe permanecer allí, pero su paciencia tiene un límite.

UNA FRÍA RECEPCIÓN

Una tormenta de nieve azota Costabrumosa, convirtiendo sus podridas viviendas en oscuras formas que se ciernen tras cortinas de nieve. El agua en torno a los muelles está congelada y los **plebeyos** pobres, vestidos con ropajes andrajosos, se reúnen alrededor de fogatas para calentarse. Estas personas desconfían de cualquiera a quien no conozcan y son de todo menos hospitalarios, incluso con aquellos que se muestran caritativos. Arrancarían la ropa a los personajes si tuvieran media oportunidad.

AVENTURAS EN EL HIELO

Hay tres niños jugando en el hielo bajo los muelles. Visten capas raídas y guantes. Corren de un lado a otro, arrojándose bolas de nieve y riendo mientras la tormenta azota las estructuras que tienen encima (consulta “Los tres golfillos”, página 63).

Cuando los muchachos vean a los personajes por primera vez, se mostrarán curiosos. Los niños se imaginarán a sí mismos convertidos en aventureros y rápidamente tenderán a idolatrar y emular a los de la vida real. Chopito incluso tendrá la audacia de lanzar una bola de nieve a uno de ellos (+0 de bonificación a impactar). Los golfillos saben quién es Agorn Fuoco porque solía vivir y tocar música en Costabrumosa. Se ofrecerán a guiar a los personajes hasta la residencia de la madre del bardo.

MADRE E HIJO

Elige uno de los edificios sin marcar del mapa 4.2 para que haga las veces de vivienda de los Fuoco. Agorn (**bardo** turami NM; consulta el apéndice B) estará dentro, tratando de asfixiar en la cama a su madre enferma, Marta (**plebeya** humana turami N, con 1 punto de golpe), con un saco que usa como funda de almohada. Con lágrimas de alegría y tristeza corriéndole por el rostro, el bardo está cortando sus antiguos lazos personales y abrazando a su nueva familia: los Zhentarim. Los aventureros pueden evitar que cometa el matricidio apartándolo de la mujer antes de que se asfixie.

La obra que vio en el teatro y su amiga Amath Sercent, a quien ha encomendado guardar la *Piedra de Golorr*, han llevado a Agorn a perpetrar este acto. Él no confesará su localización por voluntad propia, aunque podrá recurrirse a la magia para obtener la información de sus labios. Los personajes también pueden hablar con la cochera del carruaje de alquiler, Rowan Evenwood, que paró para que bajara la amiga del bardo antes de traerle hasta Costabrumosa. Amath vive en una antigua torre del Distrito del Castillo conocida como el Torreón Amarillo.

ZHENTS AL CAER

Cuando los aventureros abandonen la vivienda de los Fuoco, con o sin Agorn como prisionero, se verán rodeados por nueve **matones** de los Zhentarim, que lucharán hasta la muerte mientras el bardo intenta escapar. Si lo consigue, podría ser que los personajes se lo encontraran de nuevo en el capítulo 8.

Cuando los zhents ataquen y Agorn trate de huir, los aventureros oirán el grito de un niño que procede de la dirección opuesta. A través de la ventisca de nieve, podrán ver que uno de los pillos, Jenks, ha caído a través de una delgada capa de hielo y corre el peligro de hundirse en las profundidades del puerto. Sus dos amigos intentan sacarlo del agujero, pero el chico pesa demasiado. Los niños se hallan a aproximadamente 30 pies de distancia. Un aventurero que esté dentro alcance de Jenks podrá utilizar una acción para tratar de sacar al muchacho del agua helada superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 11. Si ningún adulto acude en ayuda de Jenks durante el primer minuto tras haber caído a través del hielo, se hundirá bajo la superficie y comenzará a ahogarse cuando el frío del agua pueda con él.

Si los personajes se ven superados por los zhents, la ayuda les llegará de dos formas. Dos **espías** arpistas aparecerán en escena, enviados por Remallia Haventree (consulta el apéndice B). Se llaman Salazar Lorrance (humano tethiriano CB) y Mavia Oxlander (humana chondathana NB). Si la batalla no se decanta con rapidez a favor del grupo, llegará Grinda Garloth (mira la zona D2) y usará su magia para auxiliarlos.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Provistos de la información de Agorn Fuoco o la cochera del carruaje alquilado de este, puede que los aventureros quieran hacer una visita al Torreón Amarillo en el Distrito del Castillo. Continúa con el encuentro 7, “Antigua torre”.

ENCUENTRO 3: PERSECUCIÓN CALLEJERA

Para este encuentro, utiliza las reglas para persecuciones y la tabla “Complicaciones en persecuciones urbanas”, en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*. La persecución tendrá lugar como una experiencia de “teatro de la mente”. Por lo tanto, no se necesita un mapa para llevar a cabo el encuentro. Puesto que la persecución sucederá al aire libre, ten en cuenta los efectos climatológicos que están en juego.

PERSECUCIÓN CALLEJERA: PRIMAVERA

Un **kenku** confabulado con el Gremio del Xanathar tiene la *Piedra de Golorr* y va corriendo por las calles con él. Se encuentra a 60 pies de distancia de los aventureros al comienzo de la persecución.

Si en algún momento el kenku queda incapacitado, otro, previamente oculto por la lluvia o la niebla, se unirá a la persecución, actuando en la siguiente posición en el orden de iniciativa. Aparece de repente, agarra la piedra y huye con ella.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Cuando los personajes estén cerca de atrapar al kenku o cuando quieras que termine la persecución, la criatura se colará en un viejo torreón. Continúa con el encuentro 7, “Antigua torre”.

PERSECUCIÓN CALLEJERA: VERANO

Los aventureros van tras al lacayo de lord Cassalanter, Willifort, mientras huye en un carruaje de alquiler o a pie. La persecución tiene lugar por calles atestadas de gente, ante las atónitas miradas de los espectadores.

Si no has estado controlando la distancia entre el **doppelganger** y los personajes, considera que los aventureros están a 120 pies de su presa al comienzo de la persecución si Willifort va en el carruaje o a 60 pies si el **doppelganger** va a pie. El vehículo tiene un modificador de iniciativa de +0 y Willifort se mueve con él. Una criatura que vaya en el carruaje no necesitará tirar en la tabla “Complicaciones en persecuciones urbanas” en su turno.

CALLE CONCURRIDA

Si Willifort escapa en un coche de alquiler, su huida se verá frustrada en el tercer asalto de la persecución, cuando una gran multitud bloqueará el camino, lo que obligará al carruaje a detenerse (si la persecución se produce durante el Día de los Fundadores, la multitud será parte de los festejos). El **doppelganger** saltará del vehículo en su siguiente turno y se abrirá camino a pie a través de la multitud.

Una criatura que se encuentre rodeada por el gentío tendrá cobertura media, por lo que cualquier ataque contra esta que yerre debido a este factor impactará en un **plebeyo** inocente en su lugar.

Si Willifort queda incapacitado, un cuervo descenderá de forma repentina, actuando el siguiente en el orden de iniciativa. Agarrará la piedra y huirá con ella. Este ave es un **diablillo** polimorfado que trabaja para lady Cassalanter.

GOLFILLOS CALLEJEROS

La persecución terminará cuando tres ladronzuelos callejeros (mira “Los tres golfillos”, en la página 63) roben el artefacto, bien al doppelganger, bien lanzando una flecha de juguete al cuervo que lo obligará a soltar la piedra.

Una vez la tengan, los pillos se perderán rápidamente entre la multitud. Si Willifort, el doppelganger, aún está por la zona, tratará de escapar creyendo que aún posee la piedra. El diablillo, si está presente, se volverá invisible y volará en círculos sobre la multitud en un fútil intento de hallar el artefacto.

Un aventurero podrá utilizar una acción para inspeccionar la abarrotada calle realizando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17. Si la supera, notará que una de las rejillas de hierro de la vía no está bien cerrada. Al levantarla los personajes encontrarán una escalerilla metálica que desciende 10 pies hasta un túnel de la red de alcantarillado. Los aventureros que se descuelguen por el túnel oirán el ruido de salpicaduras de agua y las voces de los niños a lo lejos y puede que decidan seguirlos (los chicos van cogidos de la mano en la penumbra y les guía Chopito, que tiene visión en la oscuridad).

SIGUIENTE ENCUENTRO

Si los personajes siguen a los ladronzuelos por las alcantarillas, continúa con el encuentro 9, “Complejo de sótanos”.

PERSECUCIÓN CALLEJERA: INVIERNO

Después de salir del teatro, los aventureros reanudarán su búsqueda de la escurridiza espía zhent, Vevette Blackwater (**espadachina** humana tethyriana CM; consulta el apéndice B). Les arrastrará a una trepidante persecución por las calles nevadas hasta que finalmente la atrapen, o hasta que los personajes renuncien a alcanzarla. La mujer comenzará a 30 pies de distancia de los aventureros. Si se ve obligada a realizar una prueba de característica o una tirada de salvación debido a cualquier complicación durante la persecución, tendrá ventaja en la tirada. Además, podrá usar la acción de Correr durante la persecución sin necesidad de realizar pruebas de Constitución para evitar el cansancio.

¿DÓNDE ESTÁ LA PIEDRA?

Si la atrapan, Vevette se rendirá. La mujer cuenta con que la ley la protegerá de cualquier perjuicio grave porque sabe que no ha hecho nada que justifique su arresto. Ya no porta la *Piedra de Golorr*, tras separarse de ella en el teatro. No confesará quién la tiene por voluntad propia, aunque los aventureros podrán forzarla a que lo haga utilizando un conjuro de *hechizar persona* o algún efecto mágico similar.

Si los personajes regresan al teatro, **Remallia Haventree** (mira el apéndice B) les saludará y les dirá que vio salir a dos personas del edificio al poco de marcharse ellos, y que luego se montaron en un coche de alquiler. Uno de ellos es un bardo llamado Agorn Fuoco; el otro, una mujer que lady Haventree no conoce.

Tanto Remallia como Vevette saben que Agorn frecuenta el peligroso barrio portuario de Costabrumosa.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Procede con el encuentro 2, “Costabrumosa”.

ENCUENTRO 4: MAUSOLEO

La Ciudad de los Muertos es un parque público lleno de mausoleos. El lugar está cerrado por las noches, con dos soldados de la Guardia de la Ciudad (**guardias**) destacados en cada puerta de acceso. Un personaje podrá deslizarse sobre una pared sin ser detectado superando una prueba de Destreza (Sigilo) CD 15.

Al caer el sol, cientos de *globos flotantes* abandonan las zonas habitadas de la ciudad y se congregan en el cementerio. Pasan la noche allí. Más tarde, al alba, se dispersan y vuelven a la urbe por alguna razón que nadie conoce.

Sir Ambrose Everdawn (**caballero** humano tethiriano LB), un envejecido devoto de Kelemvor (el dios de los muertos), patrulla la Ciudad de los Muertos desde el anochecer hasta el amanecer, persiguiendo a los saqueadores de tumbas y asegurándose de que los fallecidos permanezcan en sus sepulcros. Los personajes que merodeen por el cementerio en la oscuridad tendrán una probabilidad del 30 % de toparse con él. Si eso sucede, el caballero les escoltará hasta la salida y alertará a la Guardia de la Ciudad en caso de que se nieguen a marcharse.

ZONAS DEL MAUSOLEO

Las salas de la cripta tienen techos y pasillos de 8 y 6 pies de alto respectivamente y puertas que los conectan.

Las siguientes localizaciones aparecen etiquetadas en el mapa 4.3.

M1. NIVEL PRINCIPAL

A menos que el texto de un encuentro indique otra cosa, las dobles puertas de piedra que dan acceso al mausoleo estarán cerradas con llave. Un personaje que supere una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón podrá forzar la cerradura. Las puertas también se podrán abrir mediante la fuerza superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25.

En el interior, un emblema familiar blasona el suelo que hay entre cuatro ostentosos féretros de mármol. Los ataúdes, grabados con los nombres de los allí enterrados, no contienen nada más que polvo y huesos.

M2. CRIPTAS SUBTERRÁNEAS

Hacheros vacíos adornan las paredes. Las telarañas y el polvo indican que nadie se ha preocupado del lugar en mucho tiempo. Los ataúdes de piedra colocados en nichos albergan solo huesos y polvo.

MAUSOLEO: PRIMAVERA

Este encuentro comienza cuando los aventureros alcanzan el mausoleo de los Garloth en busca de la *Piedra de Golorr*. Las puertas dobles que dan acceso a la cripta están abiertas cuando llegan.

Un poco antes, el familiar de Grinda Garloth, una rata, llegó y encontró las puertas del mausoleo abiertas de par en par y a unos ladrones de tumbas en su interior. Estos mataron al familiar, cogieron el artefacto y huyeron junto con los restos óseos de los antepasados de Grinda. Los personajes que inspeccionen las criptas saqueadas no encontrarán ni a la rata ni la piedra, pero sí hallarán una pista que ha dejado uno de los ladrones (consulta “Pista de la cripta”, a continuación). Cuando los aventureros salgan del mausoleo, varios miembros del Gremio del Xanathar les atacarán en un intento de recuperar el objeto.

PISTA DE LA CRIPTA

Los personajes que examinen las criptas subterráneas hallarán una llave de acero brillante entre el polvo que cubre el suelo. Se le cayó a uno de los ladrones mientras saqueaba las tumbas.

Los aventureros podrán llevar la llave a la Casa Metálica de las Maravillas, sede de la Espléndida Orden de Armeros, Cerrajeros y Orfebres, que se encuentra en el Distrito del Puerto, o a cualquier cerrajero local. En cualquiera de esos lugares, alguien podrá identificar la llave como la manufactura de una cerrajera enana del Distrito Comercial llamada Elaspra Ulmarr. Los personajes que visiten la tienda de la enana podrán averiguar que ella fabricó una llave para un cliente que compró una de sus excelentes cerraduras. Incluso fue la propia Elaspra quien la instaló para él. La mujer no revelará su nombre ni su lugar de residencia con facilidad. Siente un gran respeto por los Arpistas, no obstante, por lo que un aventurero que pertenezca a esta facción y le enseñe uno de sus alfileres para probarlo, podrá conseguir sacarle la información superando una prueba de Carisma (Persuasión) CD 13. Un personaje que finja ser miembro de los Arpistas podrá engañarla superando una prueba de Carisma (Engaño) CD 16.

De lo contrario, los aventureros deberán obligar a Elaspra a revelar la información usando la magia o tendrán que echar un furtivo vistazo a sus registros, guardados en una caja fuerte de hierro que se puede forzar con un conjuro de *abrir* o un efecto mágico similar. Para averiguar la combinación de la cerradura de la caja fuerte, un personaje deberá superar tres pruebas seguidas de Destreza (Investigación) CD 20. Cada intento de abrir la cerradura precisará de una acción.

De Elaspra o sus registros, los aventureros extraerán que vendió la llave a un hombre llamado Volkarr Kibbens, cuya dirección se corresponde con un antiguo molino de viento del Distrito Sur. La llave abre la puerta de su apartamento, que comparte con otro hombre llamado Urlaster Ghann.

EMBOSCADA DEL GREMIO DEL XANATHAR

Cuando los personajes abandonen el mausoleo, serán asaltados por cuatro **duergars**, miembros del Gremio del Xanathar, que han conseguido burlar a los guardias del cementerio utilizando su invisibilidad. El líder, Gorath, abordará a los aventureros hablando en enano y les exigirá la *Piedra de Golorr*, negándose a creer que no la tengan. Si no le entregan el artefacto de inmediato, los duergars se agrandarán y atacarán. El Xanathar contemplará el desarrollo de la batalla a través de los ojos de un **observador** (consulta el apéndice B) que no entrará en combate e intentará permanecer oculto.

GUARIDAS DE LOS VILLANOS

Los capítulos desde el 5 hasta el 8 describen las guaridas de los villanos principales. Puede que los aventureros quieran explorar estos lugares por varios motivos, incluyendo los siguientes:

- Trastocar las operaciones del villano.
- Conseguir audiencia con el villano (tal vez para pactar una tregua o forjar una alianza).
- Completar una misión especial para una facción (consulta “Unirse a las facciones”, en la página 34).
- Investigar una pista falsa que se les ha dado como parte de un plan orquestado por otro villano.
- Robar la *Piedra de Golorr* si el villano la tiene en su poder o hallar pistas sobre su paradero cuando no sepan dónde seguir buscando.

Si este encuentro se produce durante la noche, habrá una probabilidad del 50 % de que Ambrose Everdawn oiga el jaleo y acuda a investigar. Llegará cuando dos de los duergars hayan caído en combate. Los personajes podrán convencerlo de que no son ladrones de tumbas superando una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15. Si son amables, Ambrose los escoltará hasta la puerta de la Ciudad de los Muertos y les advertirá de que no vuelvan a entrar. De lo contrario, tratará de someterlos y entregarlos a la Guardia de la Ciudad.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Una vez hayan rastreado la llave hasta su dueño, los aventureros podrán dirigirse hacia el Distrito Sur en busca de Volkarr Kibbens. Los encuentros encadenados en primavera continúan con el encuentro 10, “Molino de viento reconvertido”.

MAUSOLEO: VERANO

Los aventureros se desplazan hasta la Ciudad de los Muertos, que está abierta al público desde el amanecer hasta la puesta de sol. Encuentran un mausoleo bien cuidado con el apellido CASSALANTER grabado sobre su entrada. La puerta exterior está cerrada con llave cuando los personajes llegan en busca de la *Piedra de Golorr*. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 revelará que ha sido abierta recientemente, como demuestran las manchas de suciedad en la puerta. Un aventurero podrá tratar de forzar la cerradura usando herramientas de ladrón. Para lograrlo, deberá superar una prueba de Destreza CD 15. Un conjuro de *abrir* o algún efecto mágico similar también abrirá la puerta.

Huellas de pisadas humanas se entrecruzan en el polvo del nivel superior. Si se inspecciona la cripta subterránea, se encontrarán los cuerpos de tres humanos: dos hombres y una mujer; todos vestidos con túnicas con capucha. Una búsqueda más minuciosa revelará que la mujer aún respira (está inconsciente, con 0 puntos de golpe).

DADA POR MUERTA

Los tres sectarios eran miembros de bajo rango de la secta consagrada a Asmodeo de Victorio Cassalanter. Fueron traicionados por dos fanáticos a las órdenes de lord Cassalanter, que no se contenta solo con tener la *Piedra de Golorr*, sino que también, como medida de seguridad, tiene la intención de quitar de en medio a los integrantes de la secta que saben demasiado sobre él. Estos tres han caído apuñalados y víctimas de conjuros de *infligir heridas*.

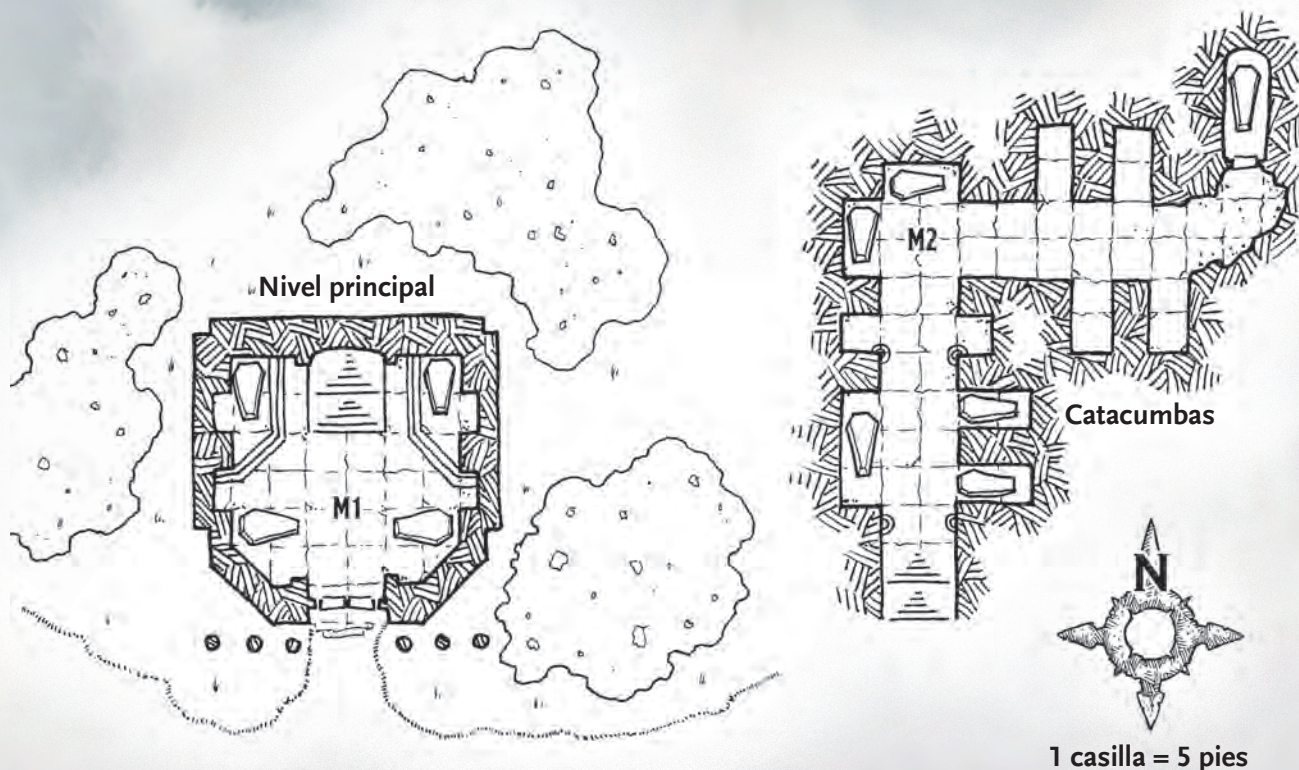
La superviviente es Vaelle Lurval (**sectaria** tethyriana LM), una florista de 30 años natural de Waterdeep. Fue su novio, Holiver Tornrudder, ahora muerto a pocos pasos de ella, quien la introdujo en la secta. El otro cadáver se llamaba Kaeth Warloon.

Si alguien la cura, Vaelle recuperará la consciencia. La mujer revelará que los sectarios fanáticos Arn Xalrondar y Seffia Naelryke podrían haber trasladado la piedra hasta un antiguo molino de viento del Distrito Sur, donde hacen sus propias ceremonias de adoración a Asmodeo. Vaelle podrá proporcionar indicaciones para llegar, o ella misma acompañará a los aventureros al lugar si está totalmente curada, con intención de vengar a su amante asesinado.

La mujer cree que los sectarios fanáticos han actuado por su cuenta, no bajo las órdenes de lord Cassalanter. Ella no delatará a los Cassalanter como los líderes de la secta a menos que se vea obligada a hacerlo por medios mágicos.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Continúa con el encuentro 10, “Molino de viento reconvertido”.



MAPA 4.3: MAUSOLEO

MAUSOLEO: INVIERNO

La *Piedra de Golorr* ha revelado que la Bóveda de los Dragones se encuentra bajo el mausoleo de la familia Brandath, en la Ciudad de los Muertos. Es poco probable que los aventureros lo sepan, pero los Brandath son de rancio abolengo. Lord Dagult Neverember se casó con lady Brandath por su fortuna y esta dio a luz a su hijo Renaer. Es una macabra ironía que Neverember haya confiado la ubicación del oro que ha malversado a la familia de su esposa fallecida. Renaer Neverember se horrorizaría (aunque no se sorprendería) si supiera la verdad.

El cementerio está cubierto de nieve y, aunque algunos visitantes se sienten atraídos por la belleza de su paisaje incluso en invierno, la ventisca mantiene a la mayoría de ellos alejados. El ruinoso mausoleo está cerrado a cal y canto y el apellido BRANDATH aparece grabado sobre su entrada. Grandes ejemplares de olmos y abedules crecen en torno a la estructura, protegiéndola tanto como pueden con sus ramas desnudas.

ENT GUARDIÁN

El árbol de mayor tamaño que crece frente a la entrada es un **ent**. Despertará cuando una o más criaturas se acerquen a la entrada y gruñirá: “¡Solo aquellos de la sangre de los Brandath son bienvenidos aquí! ¡Marchaos!”. La criatura arbórea parece particularmente malhumorada, por aquello de que es invierno y demás.

Si cualquiera que no sea un descendiente de los Brandath trata de abrir el mausoleo, el ent animará a dos árboles cercanos y luego atacarán, aunque estas criaturas arbóreas son demasiado grandes como para entrar en la cripta.

Los personajes pueden matar al ent, tratar de sortearlo o retirarse hasta saber más sobre la familia Brandath. Si los aventureros investigan un día completo y superan una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10, averiguarán que

conocen a un miembro de este linaje: Renaer Neverember. Si piden al joven noble que les permita acceder al mausoleo de la familia Brandath, este accederá. Al sentir que Renaer tiene sangre de dicho linaje en las venas, tanto el ent como los árboles permitirán que pasen sin mayor impedimento. Al pasar Renaer, el árbol le dirá: “Tu madre era una persona encantadora”.

GLIFO CUSTODIO

Sobre el primer escalón que lleva al nivel subterráneo se ha lanzado un conjuro de *glifo custodio*. Está configurado para dispararse cuando una criatura humanoide pase sobre el escalón. El glifo no podrá detectarse a menos que se retire el polvo del suelo usando un conjuro de *ráfaga de viento* o algún otro medio. Una vez apartado, un aventurero que inspeccione las escaleras podrá detectarlo superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15.

Cuando se activa, el glifo provoca un estallido de fuego mágico en una esfera de 20 pies de radio centrada en sí mismo. Las llamas se extienden más allá de las esquinas. Todas las criaturas que estén en la zona deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, sufriendo 22 (5d8) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. El glifo desaparecerá tras la detonación.

LA ÚLTIMA MORADA DE ULD

Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura de transmutación que emana de uno de los ataúdes de piedra del nivel subterráneo. Esta cripta contiene los huesos destrozados de Uld Brandath, un magistrado de Waterdeep que murió en un extraño accidente hace décadas: una gárgola se soltó de la esquina de un edificio gubernamental y fue a impactar sobre el hombre, aplastándolo. Protegiendo sus restos hay seis **garras reptantes** creadas a partir de las manos de asesinos

que fueron sentenciados a muerte por Uld. Estas manos muertas vivientes se abalanzarán y atacarán cuando la tapa se abra o se aparte a un lado.

Tesoro. Entre los huesos se encuentra la *diadema de intelecto* de Uld, que los personajes podrán recuperar cuando se hayan librado de las garras reptantes.

RUTA HASTA LA BÓVEDA

El extremo oriental derruido del nivel subterráneo es en realidad una ilusión, pues oculta un pasadizo descendente intacto de 10 pies de ancho. Los aventureros podrán atravesar la ilusión, que es inmaterial y que puede dispersarse

COMPLICACIONES EN PERSECUCIONES POR LOS TEJADOS

d20	Complicación
1	Llegas a un salto de 10 pies de ancho entre tejados. Puedes saltar ese espacio si tu Fuerza es 10 o más (cada pie que salvas te cuesta 1 pie de movimiento) y debes superar una prueba de Destreza (Acrobacia) CD 10 o caerás derribado sobre el tejado de destino. También puedes cruzar ese hueco usando una cuerda de 10 pies de largo que se extienda entre los dos tejados; cada pie de cuerda que avanzas te cuesta 2 pies de movimiento.
2	Subes a un tejado que es 10 pies más alto que el tejado en el que estás. Haz una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10. Si fallas, la diferencia de altura contará como 10 pies de terreno difícil.
3	Llegas a un tejado que es 10 pies más bajo que el tejado en el que estás. Realiza una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10 para descolgarte con seguridad. Si fallas la prueba, sufres el daño de la caída y terminas derribado.
4	El tejado está resbaladizo. Haz una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si la fallas, caes derribado.
5	Pisas en una sección podrida del techo y este se hunde bajo tus pies. Haz una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si no la superas, te hundes parcialmente en el agujero del techo y te quedas atascado. Mientras estás así, considérate derribado y apresado. En tu turno, puedes utilizar una acción para realizar una prueba de Fuerza (Atletismo) o de Destreza (Acrobacias), ambas con CD 10. Los efectos de estos estados terminarán si superas cualquiera de ellas.
6	Las tejas o las tablillas del tejado se desprenden al intentar subir por este. Haz una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si no la superas, caes derribado, resbalando 10 pies hacia atrás.
7	Algo que sobresale del tejado, como una chimenea o una veleta, se interpone en tu camino. Realiza una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10. Si la fallas, el obstáculo contará como 5 pies de terreno difícil.
8	Asustas a una bandada de pájaros que anidan en el tejado y empiezan a revolotear a tu alrededor. Haz una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si no la superas, las aves contarán como 10 pies de terreno difícil.
9	Activas un conjuro de <i>glifo custodio</i> colocado en la azotea para desalentar a los ladrones. Realiza una tirada de salvación de Sabiduría CD 13. Si la fallas, te convertirás en el objetivo de un conjuro de <i>risa horrible de Tasha</i> , cuyo efecto tendrá una duración de 1 minuto.
10	Alguien te tira una piedra, una bola de nieve o algún proyectil similar desde la calle. Haz una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si no la superas, el ataque no te causará ningún daño, pero te distraerá y contará como 5 pies de terreno difícil.
11–20	No surge ninguna complicación.

con un conjuro de *disipar magia*. El túnel desciende varios cientos de pies y se va ensanchando de manera gradual hasta alcanzar los 20 pies, donde acaba frente a las puertas de la Bóveda de los Dragones.

ENCUENTRO 5: PERSECUCIÓN POR LOS TEJADOS

Este encuentro usa las reglas de persecución del capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*. También utiliza la tabla “Complicaciones en persecuciones por los tejados”, que solo se aplicará a criaturas que se muevan por los tejados a pie. Aquellas que se desplacen volando no tienen que tirar en la tabla.

PERSECUCIÓN POR LOS TEJADOS: VERANO

Los aventureros intentan alcanzar a tres **diablos espinosos** que van agazapados por encima de los tejados para que no los detecte la Caballería Grifo de Waterdeep. Los diablos se encuentran a 100 pies de distancia de los personajes al comienzo de la persecución.

Si el diablo que lleva consigo la *Piedra de Golorr* queda incapacitado, otro de ellos le arrebatará el objeto y huirá con él.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Cuando los aventureros estén próximos a conseguir la piedra, o cuando quieras poner punto final a la persecución, los diablos espinosos que queden desaparecerán por un callejón. Si los personajes pierden la pista de su presa, podrán preguntar a los vecinos de la calle si han visto qué camino han tomado. Continúa entonces con el encuentro 1, “Callejón”.

PERSECUCIÓN POR LOS TEJADOS: OTOÑO

Los aventureros van persiguiendo a dos **pistoleros drows** (mira el apéndice B) por los interminables tejados del Distrito del Puerto. Sus objetivos corren pegados el uno al otro, pero cada uno actuará en su propia posición en el orden de iniciativa.

Fel'rekt Lafeen y Krebbyg Masq'il'yr comenzarán 40 pies por delante de sus perseguidores. No harán más que moverse en su turno, tratando de poner tanta distancia como puedan entre los personajes y ellos. Fel'rekt lleva consigo la *Piedra de Golorr* al comienzo de la persecución, pero podrá pasarle el objeto al otro drow como reacción, siempre y cuando ambos estén a 10 pies o menos el uno del otro.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Los drows continuarán corriendo por los tejados hasta llegar al deteriorado barrio portuario conocido como Costabrumosa. Los aventureros que continúen tras ellos podrán seguirlos hasta allí. Si todos los personajes pierden a su presa, podrán preguntar a los vecinos, que vieron a los pistoleros dirigiéndose hacia Costabrumosa. En cualquier caso, continúa con el encuentro 2, “Costabrumosa”.

PERSECUCIÓN POR LOS TEJADOS: INVIERNO

Una zhent llamada Vevette Blackwater (**espadachina** tethyriana CM; consulta el apéndice B) se ha hecho con la *Piedra de Golorr* y va huyendo por los tejados helados en medio de una ventisca, tan rápido como puede. Los aventureros que pretendan alcanzarla estarán a 60 pies de distancia de su presa al inicio de la persecución y también deberán subir a los tejados o la perderán de vista.



Vevette fue una feroz pirata antes de unirse a los Zhentarim y ascendió hasta convertirse en una de las lugartenientes favoritas de Manshoon. Se ríe como una tarada ante el peligro y le encanta una buena persecución. Conoce bien las calles, callejones y tejados de Waterdeep. Si se ve obligada a realizar una prueba de característica o una tirada de salvación debido a una complicación durante la huida, tendrá ventaja en la tirada. Además, podrá usar la acción de Correr durante la persecución sin necesidad de realizar pruebas de Constitución para evitar el cansancio.

SIGUIENTE ENCUENTRO

La persecución no durará más de 5 asaltos, después de los cuales Vevette bajará a la calle y se ocultará dentro de un teatro. Los aventureros que la pierdan de vista podrán pedir a los vecinos que se hayan cruzado en su camino que les echen una mano. Continúa con el encuentro 6, “Teatro”.

ENCUENTRO 6: TEATRO

Abierto o cerrado, el teatro posee las siguientes características:

- Los techos de las habitaciones alcanzan los 10 pies de alto, salvo en la zona P5, que tiene un techo con vigas de 20 pies de alto. Las habitaciones se comunican con pasillos y puertas de 8 y 7 pies de alto respectivamente.
- Está iluminado por faroles en cuyo interior se han lanzado conjuros de *llama permanente*. Al pronunciar una palabra de activación dentro del teatro, las luces de todo el local y de la zona entre bastidores se atenúan. Si se dice otra palabra, estas vuelven a recuperar todo su brillo. Los directores de escena conocen dichas palabras de activación.

ZONAS DEL TEATRO

Las siguientes localizaciones aparecen etiquetadas en el mapa 4.4.

P1. VESTÍBULO

Este lujoso vestíbulo está decorado con moqueta roja y papel de pared estampado. Por el lugar se exponen varios maniqués de madera policromada caracterizados como personajes de obras de teatro famosas.

P2. TAQUILLAS PARA LA VENTA DE ENTRADAS

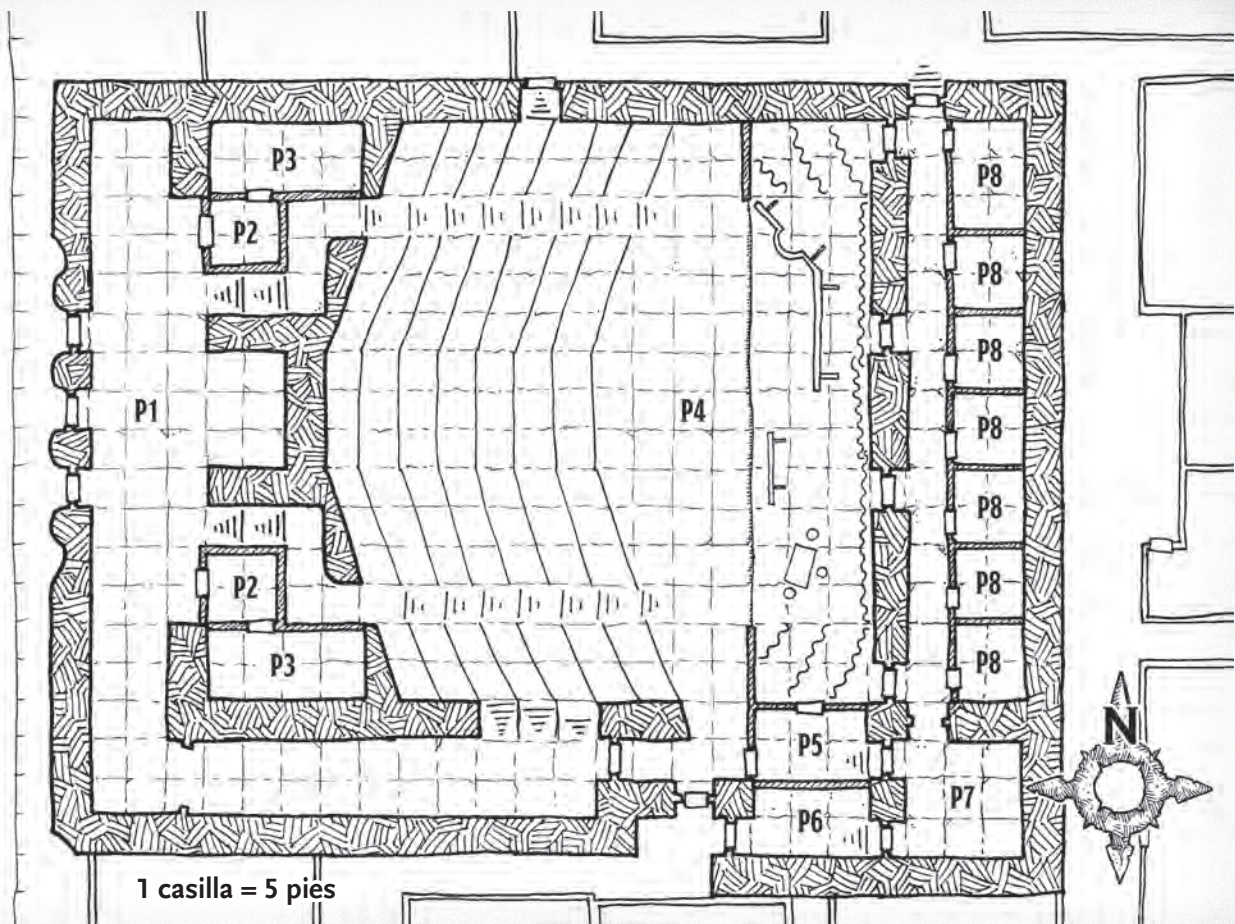
La puerta oeste de cada taquilla está cerrada con llave. Un aventurero podrá abrir la cerradura si supera una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón; también se podrá abrir por la fuerza superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13. Los taquilleros y el director de escena tienen llaves de estas puertas.

Hay un montón de entradas rotas en un estante bajo un mostrador dentro de la taquilla. Antes de una función, en cada puesto hay un taquillero vendiendo las entradas (**plebeyo**). Una entrada para el teatro cuesta 1 pp por persona.

P3. OFICINAS DE LAS TAQUILLAS

En cada una de estas habitaciones hay un escritorio cerca de la pared del fondo, que contiene cuadernos, papeles y una caja fuerte.

Tesoro. Los administradores del negocio llevan consigo la llave de cada caja fuerte. Un aventurero podrá forzar la cerradura si supera una prueba de Destreza CD 12 utilizando herramientas de ladrón. La caja fuerte también se podrá abrir por la fuerza superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. Durante una función, cada caja fuerte contendrá 10d10 pp. Al terminar la obra, ambas cajas estarán vacías.



MAPA 4.4: TEATRO

P4. AUDITORIO

El auditorio posee las siguientes características:

- Sus asientos acolchados se disponen en siete filas situadas en una platea frente a un escenario de madera de 5 pies de alto. Cada fila tiene veinte asientos.
- Detrás de un telón rojo subido hay fondos de decorado pintados y elementos de atrezzo para la obra en cartel.

Durante la función, un director de escena (**plebeyo**) lo controla todo desde el fondo de la sala.

P5. BASTIDOR

Esta pequeña zona al lado del escenario está pintada de negro y contiene una mesa con falsas dagas, espadas y otros elementos de atrezzo. Las armas de pega pueden utilizarse en combate, pero solo infligirán 1 de daño contundente al impactar.

P6. OFICINA DEL DIRECTOR DE ESCENA

En esta habitación hay un escritorio cubierto de papeles. El director de escena (**plebeyo**) está aquí entre función y función.

P7. HABITACIÓN VERDE

Un trío de sofás mal dispuesto y una alfombra amarillenta y manchada es lo que puede verse principalmente en este lugar, cuyas paredes están pintadas de un color verde claro. Aquí es donde los actores se reúnen cuando no están actuando o en sus camerinos.

P8. CAMERINOS

Estas habitaciones contienen percheros, mesas cubiertas de maquillaje y unos altos espejos de pared. Durante o inmediatamente antes de una actuación, en cada camerino hay 1d3 actores (**plebeyos**).

TEATRO: PRIMAVERA

El nombre del teatro, el Flumph Rosa, aparece en un rótulo instalado en la fachada del edificio. Unos carteles en las paredes exteriores anuncian los últimos estrenos, *Los Goodberry* y *El beso de la lamia*. El primero es una visión cómica de las tribulaciones de una gran familia de medianos dedicados a actividades criminales ilegales. El segundo, una obra trágica sobre un malvado príncipe mulhorandín que es desterrado a un desierto, donde es encantado por una lamia que le envía de regreso, equipado con poderosos objetos mágicos, para conquistar su patria en nombre de la criatura.

Durante las primeras horas de la mañana, la zona entre bambalinas está llena de actores medianos que se caracterizan con trajes, pelucas y maquillaje, preparándose para el espectáculo de la tarde. Cuando termina esta función, llegan los actores y músicos de la obra de la noche. La actriz que interpreta al príncipe malvado es una mujer llamada Yaliek Itizmar (una **bardo** rashemí N; mira el apéndice B) que también es miembro de los Arpistas. Seguirá de cerca a los aventureros que anden husmeando entre bastidores, y compartirá cualquier revelación interesante con Remallia Haventree (consulta el apéndice B) en cuanto tenga oportunidad. Si esta última descubre la ubicación de la Bóveda de los Dragones, procurará que la información llegue a los lores de Waterdeep transmitiéndosela a Mirt.

PROPIETARIA DEL TEATRO

La propietaria del Flumph Rosa, Iokaste Daliano (**plebeya** tethyriana N), es una viuda de mediana edad, egoísta y que no siente ningún aprecio por el teatro. Este teatro fue la pasión de su marido. Para Iokaste, es estrictamente un medio a través del cual puede codearse con la élite de la ciudad. Pide a los directores que elijan las obras a representar y contraten a los actores, mientras ella dedica su tiempo “de trabajo” a saludar a los invitados importantes, prometiéndoles que van a asistir a un espectáculo sin parangón. La viuda trata a su personal y a los actores con desdén e ignorará a los aventureros cuando lleguen al teatro en busca de la Bóveda de los Dragones, a menos que pueda llevarse su trozo del pastel. Si los personajes apelan a su codicia les saldrá el tiro por la culata, ya que Iokaste querrá quedarse el tesoro al completo.

RUTA HASTA LA BÓVEDA

En el suelo de uno de los camerinos (zona P8) hay una trampilla secreta que nadie conoce. Puede detectarse si se supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. Sobre esta puerta de piedra pesa un conjuro de *cerradura arcana* y se puede abrir tirando si se supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 30. Un conjuro de *abrir* o algún recurso mágico similar también servirá.

Bajo la trampilla se localiza un conducto de 30 pies de profundidad que contiene una escalerilla de mano de madera. Los aventureros que bajen por la escalera se hallarán en el extremo de un pasadizo de piedra de 20 pies de ancho que desciende gradualmente 100 pies para ir a desembocar en la entrada de la Bóveda de los Dragones.

DESEOS, EL DRAGÓN FEÉRICO

El último marido de Iokaste, Algondar Daliano, tenía un compañero, un **dragón feérico** violeta llamado Deseos. La criatura detesta a la viuda, pero sigue en nómina, usando su magia a regañadientes para dar lustre a las interpretaciones en aras de preservar el legado de Algondar. Prefiere permanecer invisible y, si no, oculto. Iokaste se refiere a él con sorna como “la serpiente voladora”.

Si los personajes lo amenazan o ponen en peligro el teatro, Deseos usará su magia para confundirlos y neutralizarlos. Mientras se dirijan a la bóveda, los seguirá, invisible. Una vez sepa del oro que hay en la cámara, el dragón feérico lanzará *imagen múltiple* sobre sí mismo, se hará visible y se dirigirá a los aventureros telepáticamente. Les exigirá una parte del alijo (al menos 5.000 po). Amenazará con dar aviso a los Vigilantes de la Ciudad si los personajes se niegan y cumplirá con su amenaza si los aventureros no comparten el botín. Deseos no tiene un tesoro propio, ya que da lo que gana a los vecinos más necesitados de Waterdeep. Vuela invisible por toda la urbe durante la noche y va dejando monedas en umbrales, alféizares, mesillas de noche y almohadas.

TEATRO: OTOÑO

Tras su más reciente encuentro, los personajes no están más cerca de hallar la *Piedra de Golorr*. Jarlaxle les espera en el teatro Siete Máscaras del Distrito del Puerto. El lugar es frecuentado por una clientela de baja estofa. De hecho, capitanes y marineros pueden entrar sin pagar. El dueño del teatro es un fornido y jovial shou con una perilla trenzada llamado Rongquan Mystere, otra de las muchas apariencias de Jarlaxle. Cuando el drow está fuera, deja todo al cuidado de sus directores de escena.

EL BOTÍN DE SAPPHIRIA

Cuando los aventureros llegan por primera vez, todas las puertas están cerradas con llave, salvo las que conducen a los bastidores. Los personajes que se cuelen hasta la parte de atrás verán a actores y tramoyistas ajetreados y al director discutiendo con el autor de la obra mientras el director de escena observa, impotente. Sobre el escenario, los intérpretes repasan sus escenas y leen sus líneas ante un teatro por lo demás vacío. Viendo los ensayos desde la primera fila mientras fuma su pipa, está **Jarlaxle Baenre** (consulta el apéndice B) disfrazado de Rongquan. Ocultos en las sombras en diversos lugares hay cuatro **guerreros de élite drows** listos para luchar junto a él.

La obra, “*El botín de Sapphiria*”, es una comedia romántica acerca de una madame de pelo azul llamada Sapphiria que dirige un gremio de ladrones con base en un prostíbulo. Cuando un encantador capitán de navío llega con su bodega llena de tesoros procedentes de una tierra lejana, la mujer decide robarle. El embrollo sobreviene cuando ella queda fascinada por el primer oficial, que tiene la mitad de su edad, mientras que el capitán se enamora de ella. En un lado del escenario hay un telón de fondo que representa la cubierta de un barco, mientras que el otro lado está decorado para parecer el recibidor de una madame en un burdel, complementado con una llamativa lámpara de araña y un diván.

Westra Moltimur (**plebeya** humana Illuskana CB, con Perspicacia +2 e Interpretación +6), la actriz principal de la obra, es uno de los grandes tesoros de Waterdeep y tanto el elenco como el resto del equipo son muy protectores con ella. Cumplidos los setenta y habiendo estado casada nada menos que siete veces, tiene un inteligente sentido del humor y gran entusiasmo por la vida. También es lo suficientemente perspicaz como para saber que “Rongquan Mystere” no es quien parece ser. Ha visto a los elfos oscuros que escoltan al dueño del teatro y le ha observado mientras realizaba sutiles gestos con las manos (el lenguaje de signos drow) para comunicarse con ellos.

HABLAR CON RONGQUAN

Jarlaxle ha dado instrucciones a los directores de escena para que traigan a su presencia a todos los visitantes. Bajo la apariencia de Rongquan, dice ser un miembro de la Alianza de los Lores que responde directamente ante Laeral Silverhand. También parece saberlo todo sobre la reunión que los aventureros han mantenido con la lord público (mira el encuentro 1, “Callejón”) y dice que puede hablar en nombre de esta. Les preguntará sobre la *Piedra de Golorr* y se mostrará decepcionado si los personajes no la tienen. Si le ofrecen la piedra falsa recuperada en el encuentro 9, “Complejo de sótanos”, Rongquan se dará cuenta de inmediato de que es un fraude.

Si los aventureros no están seguros de qué hacer a continuación, Jarlaxle les dará la siguiente información:

“Amigos míos, no caigáis en el desánimo. El viento sopla a nuestro favor. He averiguado que Fenerus Stormcastle ha sido detenido por los Vigilantes de la Ciudad, acusado de robo, y llevado ante un tribunal en el Distrito del Castillo para enfrentarse al veredicto de un magistrado. Sin duda, ha escondido la piedra antes de su captura. Debéis hablar con él enseguida. Tendréis que idear algún tipo de argucia para conseguir acercaros a Fenerus. Os insto a que actuéis sin recurrir a la violencia o puede que acabéis encerrados con él”.

Si los aventureros le preguntan por qué Laeral Silverhand no interroga a Fenerus ella misma o lo libra del cautiverio, Jarlaxle reirá y dirá que sería una torpeza política que se viera a la lord público negociando con un hombre que ha cometido crímenes atroces contra la ciudad.

El drow podría hablar él mismo con Fenerus, pero no está seguro de si el juzgado está protegido contra la magia. Él no puede arriesgarse a verse expuesto, así que enviará a los personajes en su lugar. Si los aventureros se niegan a trabajar para Rongquan, este se encogerá de hombros y los dejará ir sin causarles más molestias, suponiendo que intentarán hablar con Fenerus de todos modos.

Si los personajes lo atacan, Jarlaxle sonreirá y silbará para que sus guardaespaldas drows se lancen sobre ellos. Si los personajes caen en combate, Jarlaxle y sus guardias estabilizarán a los miembros del grupo moribundos antes de arrastrarlos a todos hasta un callejón cubierto de nieve y dejarlos allí junto con su equipo. Tras la marcha de los drows, una racha de viento frío barrerá la calle y despertará a los aventureros inconscientes.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Si los personajes deciden hablar con Fenerus, continua con el encuentro 8, “Juzgado”.

TEATRO: INVIERNO

Cuando comience este encuentro, los aventureros estarán siguiendo a una espadachina zhent que ha huido hasta refugiarse en un teatro del Distrito Comercial llamado el Brizzenbright, en honor a Malkolm Brizzenbright, su propietario ya fallecido. El establecimiento ha pasado por penurias durante los últimos años. Sigue abierto durante el invierno por mera supervivencia, pero es un edificio terriblemente frío en esta época del año.

EL FANTASMA DE BRIZZENBRIGHT

Malkolm Brizzenbright, un **fantasma**, saluda a los visitantes en el vestíbulo (zona P1). Trajeado y con su pelo despeinado, flota a la vista de todos la mayor parte de las veces, haciendo con sus manos gestos de saludo y bienvenida. Los lugareños están acostumbrados a su forma espectral y a su presentación del programa del día: “No se dejen intimidar por este rostro atribulado, bellas damas y gentiles caballeros, porque no soy más que su anfitrión y amigo. ¿Qué excelso arte habremos preparado hoy para ustedes? ¡Compren sus entradas y descúbranlo! ¡No se arrepentirán!”.

El espíritu puede mantener una conversación sencilla. Está vinculado al edificio porque el alma de Malkolm Brizzenbright no podía soportar abandonar el lugar. Aun si el teatro echara el cierre, el fantasma lo habitaría, quizás cada vez un poco más desquiciado con el paso del tiempo. Solo demoliendo o quemando la construcción hasta sus cimientos, se podría obligar a su espíritu a marcharse para siempre.

SERPIENTES EN CASA

Después de una trepidante persecución por los tejados, Vevette Blackwater (**espadachina** tethyriana CM, consulta el apéndice B) ha comprado una entrada y se ha ocultado en el teatro durante una función de *La boda sangrienta*, una obra sobre el amor, los celos y la muerte. En la historia, una joven llega a un castillo de la mano de un conde, pero se enamora de su hermano menor, un hombre de fe. Su traición devora por dentro al celoso noble. Este asesina a su hermano el día de su boda y persigue a la novia, quien, desesperada, se arroja desde las almenas del castillo. El conde queda maldecido por los dioses y se transforma en una criatura de la oscuridad, condenada a vivir en su fortaleza y a alimentarse de sangre. Una violonchelista y dos violinistas proporcionan el acompañamiento musical.

La helada audiencia asciende a treinta **plebeyos**. También está presente un espía de los Zhentarim llamado Agorn Fuoco (**bardo** turami NM; consulta el apéndice B) y su compañera, Amath Sercent (**sacerdotisa** de Perdición mulana LM). Agorn se encuentra absorbido por el drama y se esfuerza en contener las lágrimas, mientras Amath le consuela con golpecitos en el brazo. Vevette se sienta tras ellos y, discretamente, le pasa al bardo la *Piedra de Golorr*. Observándolo todo desde la última fila está **Remallia Haventree** (mira el apéndice B), una miembro de los Arpistas que sospecha que Agorn es un zhent de alto rango. Lleva vigilándole un tiempo con la esperanza de identificar a otros líderes de la Red Negra de Waterdeep. Aunque Remallia parece estar sola, los dos violinistas (**espías** humanos iluskanos LB con Interpretación +5) son arpistas a sus órdenes. Agorn y Amath no saben que están siendo vigilados.

LLEGAN LOS HÉROES

Es de suponer que los aventureros comprarán las entradas antes de acceder al patio de butacas del teatro. El gerente de la casa correrá tras ellos si no lo hacen y les amenazará con avisar a los Vigilantes de la Ciudad.

Un personaje que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14 divisará a Vevette en la penumbra del teatro. Cuando esto suceda, la zhent saltará de su butaca como un resorte y huirá por la puerta más cercana. Su intención es arrastrar a los aventureros a otra loca persecución. Remallia y sus compañeros arpistas observarán con interés, pero no se involucrarán, a menos que sus vidas o las de personas inocentes estén en peligro.

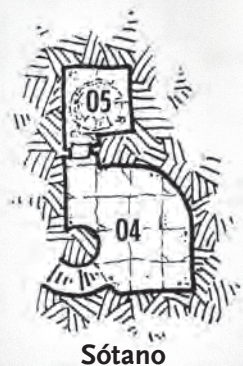
SIGUIENTE ENCUENTRO

Si los personajes muerden el anzuelo, continúa con el encuentro 3, “Persecución callejera”. Una vez los perseguidores de Vevette se hayan marchado, Agorn Fuoco y Amath Sercent aprovecharán la distracción para escabullirse, saliendo por las puertas principales y parando un carruaje de alquiler.

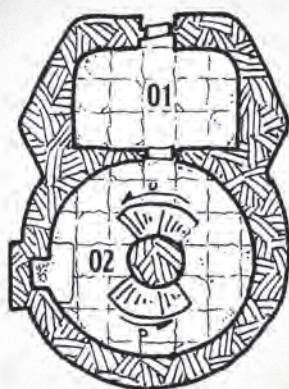
ENCUENTRO 7: ANTIGUA TORRE

Los aventureros se enfrentarán a sus enemigos en una ruinosa torre construida siglos atrás por algunos magos de Waterdeep que ya casi nadie recuerda. Tiene las siguientes características:

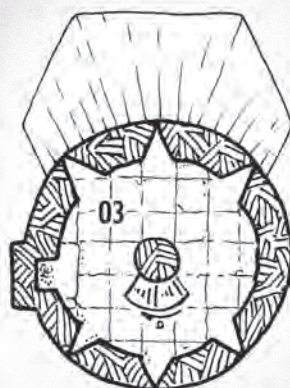
- Ninguna puerta está cerrada con llave, excepto la de la zona O5.
- Las habitaciones tienen techos y puertas de 15 y 7 pies de alto, respectivamente, que las conectan.
- La torre dispone de una buena iluminación gracias a los conjuros de *llama permanente* lanzados sobre los candeleros de las paredes.



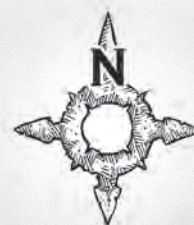
Sótano



Primera planta



Segunda planta



1 casilla = 5 pies

MAPA 4.5: ANTIGUA TORRE

ZONAS DE LA ANTIGUA TORRE

Las siguientes localizaciones aparecen etiquetadas en el mapa 4.5.

O1. VESTÍBULO

La puerta principal posee una pequeña mirilla que dispone de una tapa de hierro que puede cerrarse desde el interior. Unos tapices putrefactos adornan las paredes, y el barro y la suciedad se han acumulado en el suelo.

O2. NIVEL PRINCIPAL

Unas escaleras de piedra ascienden en espiral por la torre y permiten bajar hasta el sótano. En la pared oeste hay una chimenea ennegrecida por el hollín. Próximo a esta se localiza un amasijo quemado que antes era una silla de cuero acolchado.

O3. NIVEL SUPERIOR

Esta habitación, en tiempos el laboratorio de un mago, posee las siguientes particularidades:

- En el hogar de una chimenea manchada de hollín hay un caldero de hierro sin tapadera colgado de un gancho. En la pared sobre la repisa de la chimenea se ve el retrato de un mago.
- El suelo está lleno de fragmentos de vidrio roto, retazos de papel quemados, trozos de metal retorcidos y excrementos de pájaro.

- El resto del mobiliario incluye una mecedora, una mesa de bodega y los restos carbonizados de una estantería, todo cubierto de gruesas telarañas.
- En las paredes se alinean varias saeteras y hay nidos de paloma entre las vigas del techo.

Saeteras. Cada saetera mide 4 pies de alto y 1 pie de ancho, de modo que es lo suficientemente grande como para que un aventurero Pequeño o uno delgado de tamaño Mediano pase a su través.

Tesoro. Una inspección minuciosa de la estancia revelará un tesoro al azar. Para establecerlo, tira un d4 y consulta la tabla "Tesoro de la antigua torre".

TESORO DE LA ANTIGUA TORRE

d4	Tesoro
1	Una varita de proyectiles mágicos chamuscada (cada vez que se gasta una carga, hay una probabilidad del 50 % de que no pase nada y la carga se desperdicie)
2	Una poción de curación mezclada con una poción de vuelo (si esta mezcla se bebe, tira en la tabla "Miscibilidad de pociones", en el capítulo 7 del <i>Dungeon Master's Guide</i> , para establecer el efecto)
3	Un globo flotante agrietado que emite una luz parpadeante, pero que por lo demás funciona con normalidad
4	Un tubo de pergaminos quemado que contiene dos hojas de papel en blanco. En realidad son pájaros de papel (mira el apéndice A)

O4. SÓTANO

Esta sala posee las siguientes características:

- Cuatro taburetes hechos a partir de barriles vacíos rodean una pequeña mesa circular de madera. Sobre esta última hay tirada una baraja de cartas marcadas; algunas de ellas han caído al suelo.
- Tres cajas aparecen apiladas junto a la pared del sur. Cada una contiene raciones (comestibles) suficientes para veinte días.
- En la pared norte hay una robusta puerta de roble con herrajes de hierro y cerradura.

Puerta cerrada con llave. La puerta que conduce a la zona O5 está cerrada con llave. Un aventurero podrá forzar la cerradura si usa herramientas de ladrón y supera una prueba de Destreza CD 20. También es posible abrir la puerta superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25.

O5. CÍRCULO DE TELETRANSPORTACIÓN

Unas runas arcanas se han inscrito dentro de un círculo en el suelo de esta cámara, por lo demás vacía. Se trata de un círculo de teletransportación permanente (consulta la descripción del conjuro *círculo de teletransportación* en el *Player's Handbook*).

ANTIGUA TORRE: PRIMAVERA

La esquiva presa del grupo, un **kenku**, ha encontrado refugio en un viejo torreón. Para cuando los aventureros alcancen la entrada al edificio, habrá tomado un rehén y subido a toda prisa al nivel superior.

GOLFILLOS CALLEJEROS

Justo antes de la llegada del kenku, tres niños habían entrado en la torre abandonada por una bravuconada. Si este encuentro transcurre durante o cerca de la festividad de Marea de Trolls, los chicos llevarán puestas caretas de troll. Estos no combatientes se laman Nat, Jenks y Chopito (véase “Los tres golfillos”, en la página 63).

El kenku ha secuestrado a Chopito y se lo ha llevado a la planta superior (zona O3). Los personajes encontrarán a Nat y Jenks en la zona O2, quienes pedirán a los aventureros que salven a su joven amigo tiefling.

ENFRENTARSE AL KENKU

El kenku agarra la *Piedra de Golorr* con una mano y a Chopito con la otra. Cuando se vea arrinconada, la criatura imitará el sonido del grito de un niño, su forma de amenazarles con hacer daño al muchacho a menos que los personajes se marchen de inmediato. No responderá a las amenazas verbales o a los intentos de persuadirle, pero se le podrá sobornar con dinero, piedras preciosas o baratijas brillantes. Entregará el artefacto y al muchacho a cambio de tesoro por un valor de 100 po.

Si los aventureros y el kenku llegan a un punto muerto, Chopito dará una patada a su secuestrador en la espinilla, consiguiendo que este lo suelte, y se ocultará debajo de unos muebles viejos. Esta acción desencadenará el combate mientras el kenku saca su espada.

Si tiene el camino despejado hacia la escalera, Chopito correrá hacia esta y se reunirá con sus amigos. Los tres niños huirán juntos de la torre y desaparecerán por un callejón cercano.

LOS OBSERVADORES ATACAN

Cuando los personajes consigan por fin la *Piedra de Golorr*, tres **observadores** (mira el apéndice B) entrarán en la zona O3 por las saeteras y atacarán. Intentarán incapacitar a cualquier aventurero que posea el objeto y usarán sus rayos telequinéticos para robarlo. Si tienen éxito, los observadores llevarán el artefacto a un callejón cercano.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Salga la *Piedra de Golorr* de la torre en posesión de los personajes o de los observadores, continúa con el encuentro 1, “Callejón”.

ANTIGUA TORRE: VERANO

El viejo torreón, antes propiedad de un mago, fue comprado recientemente por Esvele Rosznar, una joven noble con un fascinante alter ego (consulta “La Víbora Negra”, en el apéndice B).

GUARDIAS DE LA CASA ROSZNAR

Esvele ha llegado a la torre con cuatro **guardias**. Visten libreas de la casa Rosznar y montarán guardia en la zona O1.

LO COMPRADO Y PAGADO

A través de su red de espías, Esvele descubrió la amistad de lord Neverember con el anterior dueño de la torre. Poco después, encontró la entrada a la Bóveda de los Dragones debajo de esta. Para su desgracia, no sabe qué llaves hacen falta para entrar en el lugar ni lo que hay en su interior. Cuando los personajes lleguen, la joven noble estará en la zona O2, reunida con los siguientes representantes gremiales (**plebeyos**):

- Sembra Vashir (humana calishita LN), del Gremio de Carpinteros, Techadores y Escayolistas.
- Pynt Oomtrowl (gnoma de las rocas CB), del Gremio de Fontaneros y Cimentadores.
- Jarbokken Frostbeard (enano escudo LB), del Gremio de Canteros, Mamposteros, Alfareros y Ceramistas.

La reunión es una mera formalidad. Como nueva propietaria, la ley exige a Esvele que adapte la construcción a la normativa. La mujer está recabando presupuestos de los gremios relevantes, pero no tiene ninguna intención de llevar a cabo las reparaciones. La llegada de los aventureros le proporciona una distracción muy bienvenida.

A los personajes les costará un rato convencer a la joven de que han venido por cualquier razón que no sea la de irrumpir en la Bóveda de los Dragones. Esvele estará dispuesta a que la acompañen como socios, permitiéndoles el acceso a la cámara acorazada (preferiblemente cuando no haya representantes gremiales de por medio) a cambio de una parte alícuota de cualquier tesoro pueda contener. Los aventureros y la noble se tienen mutuamente entre la espada y la pared: ella no puede hacer que los arresten por robo sin que las autoridades descubran la bóveda y se apoderen de la torre y ellos no pueden permitirse negar a Esvele lo que quiere, por miedo a que informe de la ubicación de la cámara a cambio de una recompensa.

La noble se ofrecerá a ayudar a los personajes a obtener las llaves necesarias para abrir la Bóveda de los Dragones e insistirá en que la acompañen durante su primera incursión en la cámara, afirmando todo el rato que es capaz de cuidarse sola. Sin importar cómo se desarrolle este negocio con el grupo, ella tratará de ocultar su identidad secreta a los aventureros todo lo que pueda.

La joven no usará una llave para cerrar o abrir la puerta que conduce a la zona O5. En su lugar empleará herramientas de ladrón.

RUTA HASTA LA BÓVEDA

La entrada a la cámara se esconde tras una puerta secreta en la pared norte de la zona O5. Dicha entrada fue construida a mano por expertos ingenieros enanos y localizarla requiere superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. Esvele ya ha desarmado una trampa mágica en esta puerta y ahora es seguro abrirla. Tras esta hay una polvoriento escalera que desciende 90 pies hasta un corredor de 20 pies de ancho. El pasillo se extiende otros 90 pies hasta las puertas de la bóveda. A un lado de estas, una grieta natural en la pared servía como guarida para un grick, pero la noble ha matado a la criatura y dejado su cadáver en el suelo.

ANTIGUA TORRE: OTOÑO

Los personajes han llegado a esta decrepita torre del muelle en busca de la *Piedra de Golorr*. Miembros de Bregan D'aerthe les siguen, invisibles. Los supersticiosos lugareños creen que la construcción está hechizada, así que la evitan.

CAMPO ANTIMAGIA

El interior de la torre está sujeto a un conjuro permanente de *campo antimagia*. En consecuencia, ningún tipo de magia funciona dentro del edificio. Este efecto fue dejado por el ocupante anterior del lugar, un mago eremita que experimentó con el uso de la “magia salvaje” y no pudo controlarla durante más tiempo. Debido al campo antimagia, las luces mágicas que normalmente iluminan la torre están apagadas. Solo un conjuro de *deseo* o algún efecto similar pueden terminar con este campo antimagia.

ESPADAS DE LA TORRE

Tiradas por los suelos de la torre hay seis espadas largas que no muestran ni pizca de herrumbre o sangre. Estas hojas son **espadas voladoras** inertes debido al campo antimagia. Si alguna de las armas sale del edificio, se animará y atacará.

¿DÓNDE ESTÁ LA PIEDRA?

Fenerus ha escondido la *Piedra de Golorr* en el caldero que cuelga de la chimenea en la planta superior (zona O3). Pero ya no está allí.

Antes de que los aventureros lleguen a la zona O3, tres **pistoleros drows** (consulta el apéndice B) bajo el efecto de *pociones de invisibilidad* usarán sus conjuros de *levitar* para trepar por el exterior de la torre y deslizarse a través de las saeteras. Mientras estén dentro del edificio, sus conjuros de *invisibilidad* serán anulados por el campo antimagia. Uno de los pistoleros encontrará el artefacto de inmediato y se lo llevará antes de que aparezcan los personajes.

A menos que fueran derrotados durante la aventura con anterioridad, estos drows serán los lugartenientes de Jarlaxle: Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr y Soluun Xibrindas. Reemplaza a cualquiera de los que pudieran haber fallecido antes por otros pistoleros y tira iniciativa para cada uno de ellos. Soluun (o su reemplazo) no podrá resistirse a una buena pelea y atacará a los aventureros, dando así tiempo a los otros drows para escapar. Una vez hayan salido de la torre, los lugartenientes que huyan se volverán invisibles de nuevo mientras suben a un tejado cercano, pero los efectos de las pociones desaparecerán al final de su siguiente turno, permitiendo que los personajes los persigan.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Si los aventureros corren tras los huidizos drows, continúa con el encuentro 5, “Persecución por los tejados”.

ANTIGUA TORRE: INVIERNO

Los personajes han averiguado que Amath Sercent, una sacerdotisa de Perdición aliada con Manshoon, tiene en su poder la *Piedra de Golorr*. Ella y sus acólitos residen en el Torreón Amarillo, una torre del Distrito del Castillo así llamada porque sus ladrillos están tintados de un color amarillo pálido. Amath está a medio camino de convertir el edificio en un templo a Perdición. Un círculo de teletransportación en el sótano permite un transporte rápido hacia y desde las torres Kolat y el santuario extradimensional de Manshoon.

LA CASA DE LA TIRANÍA

Amath Sercent (**sacerdotisa** mulana LM) y sus cuatro seguidores (**acólitos** de ambos sexos y diversas etnias LM) llevan ropajes corrientes cuando están fuera de la torre. Dentro de la estructura, visten túnicas forradas de piel para mantenerse calientes. Se refieren al torreón como la Casa de la Tiranía y todas sus superficies interiores están recubiertas de impresiones en color negro de sus manos derechas, con los dedos unidos. Estas huellas imitan el símbolo de Perdición.

Amath y sus partidarios se reúnen aquí para el culto, pero duermen en otros lugares. Cuando los aventureros llegan por primera vez, los cinco están reunidos, orando en la planta superior de la torre (zona O3). Tres **serpientes voladoras** negras que han anidado entre las vigas del techo se unirán a cualquier combate que tenga lugar aquí. Durante esta ceremonia, la sacerdotisa y sus seguidores sostienen velas y forman un círculo alrededor de un editor de periódico con los ojos vendados y amordazado llamado Shan Chien (**plebeyo** humano shou N). El apremiante hombre de mediana edad está atado al suelo con grilletes y Amath lleva consigo la llave de estos. Una criatura podrá usar una acción para romper las esposas superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. Empleando herramientas de ladrón, se podrá forzar su cerradura superando una prueba de Destreza CD 15.

El ritual de los acólitos de Perdición está pensado para quebrar la voluntad de Shan y ponerlo al servicio de la deidad. Amath ha estado utilizando este ritual para “convertir” a editores de periódicos, como parte de una conspiración mayor que busca controlar el flujo de información de la ciudad, un elemento crítico para que Manshoon pueda tomar el poder. Shan fue secuestrado por los acólitos de la sacerdotisa la noche anterior mientras caminaba hacia su casa en el Distrito Comercial. Es editor de *El broquel*, un periódico que ofrece despotriques cáusticos sobre todo tipo de asuntos locales, políticos inclusive.

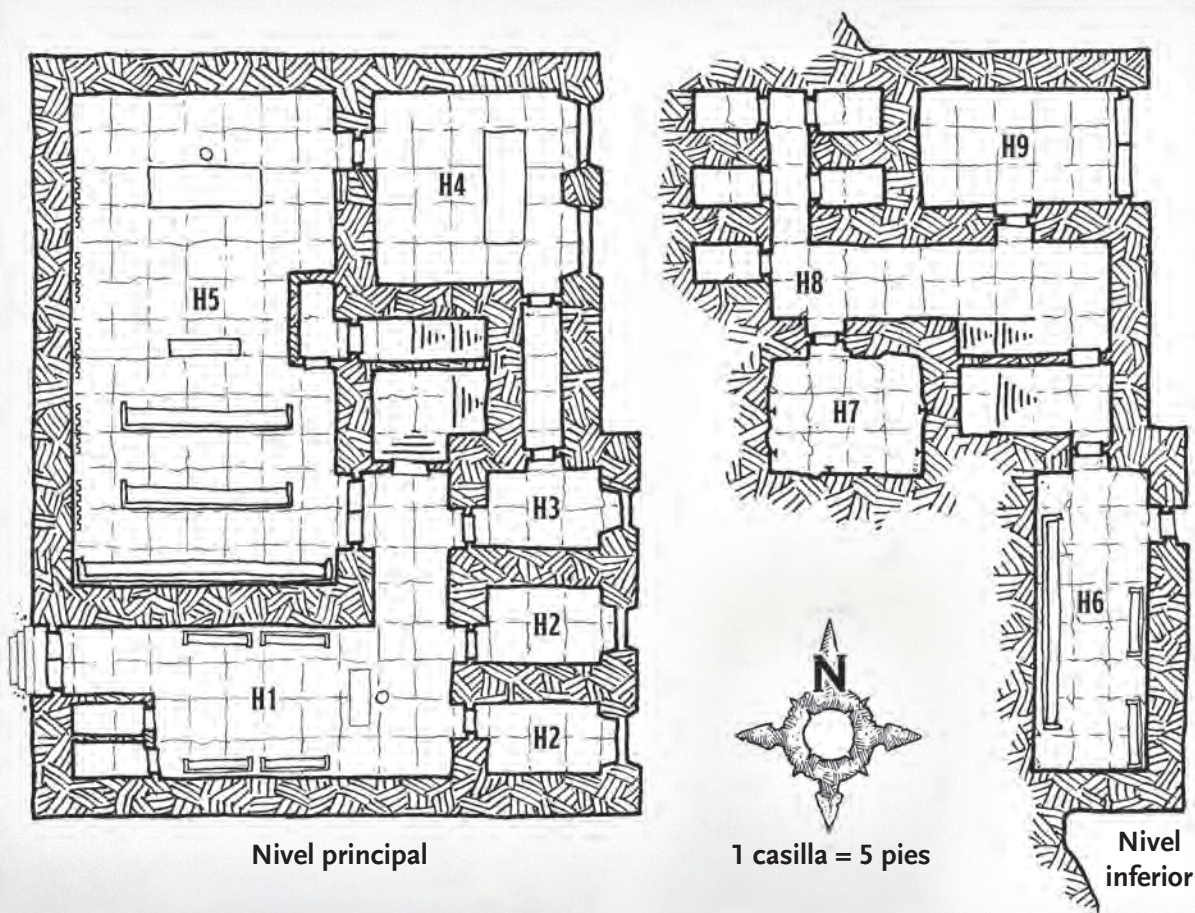
Amath guarda la *Piedra de Golorr* en su bolsillo. Está a la espera de que Manshoon o su simulacro lleguen en breve para recogerla.

ANDAMIAJE EXTERIOR

La torre está rodeada por unos andamios de madera cubiertos de hielo y nieve. A pesar de su precario aspecto, es seguro caminar por ellos, permitiendo a las criaturas trepar por el exterior del edificio sin tener que hacer pruebas de característica. Los andamios traquetean y crujen, no obstante, y cualquiera que se mueva sobre estos deberá superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 16 o será escuchado por los ocupantes de la torre.

SIMULACRO

Los aventureros deberán luchar contra Amath y sus acólitos para obtener la *Piedra de Golorr*. Cuando por fin la consigan, el destino les deparará un cruel revés al aparecer un simulacro de Manshoon (consulta “Manshoon”, en el apéndice B)



MAPA 4.6: JUZGADO

a través del círculo de teletransportación de la zona O5. Si los personajes tuvieron la ocasión y la previsión de destruir el círculo antes de hacerse con el artefacto, el simulacro deberá viajar hasta el Torreón Amarillo a pie, dando a los aventureros suficiente tiempo como para escapar antes de su llegada, siempre que se marchen durante la primera hora tras obtener la piedra. El simulacro perseguirá incansablemente al objeto y los personajes que huyan harían bien en no dejar sus rastros en la nieve.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Si un personaje se sintoniza con la *Piedra de Golorr*, esta le revelará la ubicación de la Bóveda de los Dragones, que se encuentra bajo el mausoleo de la familia Brandath en la Ciudad de los Muertos, así como las tres llaves necesarias para acceder. Cuando los aventureros estén listos para visitar la cripta, continúa con el encuentro 4, "Mausoleo".

ENCUENTRO 8: JUZGADO

Las personas que los Vigilantes de la Ciudad arrestan son conducidas a un juzgado y retenidas hasta que un magistrado pueda juzgarlas. Todos estos lugares tienen las siguientes características:

- Dos **guardias** permanecen apostados en todo momento ante las puertas principal y trasera (que dan a las zonas H1 y H6).
- Las salas tienen techos y pasillos de 10 y 8 pies de alto respectivamente y puertas de 7 pies de alto que los conectan.

- Las ventanas disponen de barrotes de hierro que pueden doblarse superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 30.
- Las puertas son de roble reforzado con hierro y no están cerradas con llave.
- Todas las zonas disponen de una buena iluminación gracias a conjuros de *llama permanente* lanzados sobre los candeleros de la pared.
- Unas cisternas en el tejado recogen el agua de lluvia, que baja canalizada por tuberías hasta las duchas (zona H7).

ZONAS DEL JUZGADO

Las siguientes localizaciones aparecen etiquetadas en el mapa 4.6.

H1. SALA DE ESPERA DE LA PLANTA PRINCIPAL

Esta sala posee las siguientes características:

- Dos **guardias** permanecen a todas horas ante las puertas de las salas de expedientes (zona H2). Tras un escritorio hay un secretario judicial (**plebeyo**).
- Unos incómodos bancos de madera se alinean en las paredes. En una placa de cobre instalada sobre cada banco puede leerse en común: "Siéntese, por favor. Alguien le atenderá enseguida".
- En una esquina, junto a la entrada, se sitúan dos retretes.

Secretario. El secretario preguntará a los visitantes el motivo de su visita y les indicará la zona adecuada del juzgado o bien les pedirá que esperen. Este funcionario dispone de una llave para acceder a las salas de expedientes (zona H2).

H2. SALAS DE EXPEDIENTES

Las puertas de estas habitaciones están cerradas con llave. Dentro, los estantes que recubren cada pulgada de espacio de pared disponible contienen cajas llenas de documentos ordenados por mes y año. Estos papeles son expedientes de procedimientos judiciales y declaraciones.

H3. DESPACHO DE LOS SECRETARIOS

Sobre dos escritorios colocados juntos en el medio de la habitación hay plumas, tinta y hojas de papel. Aquí trabajan dos secretarios judiciales (**plebeyos**) que ayudan al magistrado de turno. Cada secretario dispone de una llave para acceder a las salas de expedientes (zona H2).

H4. DESPACHO DEL MAGISTRADO

Esta amplia oficina alberga varios sillones mullidos y un gran escritorio de nogal. El sello de Waterdeep aparece estampado sobre el suelo de madera.

Cuando no está instruyendo una causa, un magistrado de guardia del juzgado se dedica a revisar casos y mantener reuniones en este lugar. Si hay un magistrado aquí, también habrá un **caballero** que le sirve como escolta.

H5. SALA DE AUDIENCIAS

Esta estancia posee las siguientes características:

- En este lugar siempre hay dos **guardias** apostados.
- Si el tribunal está en sesión, el magistrado se encontrará aquí junto con un escolta (mira la zona H4) y cualquier otra persona que proceda relacionada con el caso que se esté juzgando.
- El estrado de un magistrado está cubierto por unas telas y se sitúa frente al banquillo del acusado y tres filas de bancos.
- En la pared oeste cuelgan estandartes con borlas en los que aparecen representados los escudos de armas de Waterdeep, los Vigilantes de la Ciudad, y la Guardia de la Ciudad, así como los de los lores de Waterdeep y el símbolo de Tyr, dios de la justicia.

H6. SALA DE ESPERA DE LA PLANTA BAJA

Los nobles citados para testificar en el juzgado y los que esperan para visitar a los prisioneros deben aguardar aquí. La habitación posee las siguientes características:

- Dos **guardias** están destacados en esta sala en todo momento.
- Hay unos sofás dispares junto a las paredes.
- Unos periódicos viejos descansan apilados sobre las mesas.

H7. DUCHAS

A los presos sucios se les quita la ropa y se les lava aquí antes de encerrarlos en celdas. De las paredes sobresalen unas alcachofas de hierro que vierten agua fría cuando se tira de una cadena situada junto a la puerta. Unos desagües en las baldosas de piedra del suelo mantienen la habitación a salvo de inundaciones.

H8. CALABOZOS

En esta sala siempre hay dos **guardias** apostados.

Celdas cerradas con llave. Cinco celdas se distribuyen a lo largo de este pasillo. Sus puertas están cerradas con llave desde el exterior y los guardias aquí destacados llevan consigo las llaves. Las cerraduras de las puertas no se pueden forzar desde el interior de las celdas.

H9. CARROMATO DE LOS VIGILANTES

Esta habitación posee las siguientes características:

- Dos **veteranos**, miembros de los Vigilantes de la Ciudad, están destacados aquí en todo momento.
- Tras un par de puertas de acero atrancadas con una barra de hierro hay un carromato blindado.

Carromato blindado. Son necesarios dos caballos para tirar del vehículo, que puede albergar hasta a ocho prisioneros Medianos a la vez. La puerta trasera del carro está cerrada con cadenas y dos candados. Cada veterano de guardia tiene una llave que abre uno de los candados.

Puertas enrejadas exteriores. Son necesarias dos personas para levantar la barra que obstruye las puertas que dan al exterior. Superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 21 permitirá a una persona hacerlo en solitario.

JUZGADO: VERANO

Tras conseguir la *Piedra de Golorr*, los aventureros serán arrestados por los Vigilantes de la Ciudad poco después de salir de las alcantarillas.

BAJO ARRESTO

El grupo que los ha arrestado está compuesto por doce **veteranos**: un sargento de los Vigilantes y once alguaciles. Exigirán a los personajes que entreguen sus armas y los acompañen en silencio. Si tienes dudas sobre cómo dirigir los arrestos de los aventureros, consulta “Quebrantar la ley”, en la página 10.

Los personajes serán acusados de perturbar la paz, una falta menor que conlleva el pago de una multa y obedecer un edicto. Los cargos provienen de sus actos durante el encuentro 3, “Persecución callejera”. Dependiendo de cómo se hayan comportado en encuentros anteriores, los aventureros podrían ser acusados de otros delitos adicionales, contra la ciudad o sus ciudadanos. Seguramente entre ellos se encuentren blandir las armas sin un motivo justo, robo, agresión a un ciudadano o quizá incluso asesinato. Si se resisten al arresto, se les acusará de obstaculizar a la justicia. Consulta el documento “Código Legal”, en el apéndice C, para saber más sobre las penas asociadas con este tipo de delitos.

A los personajes que entreguen las armas que llevan a la vista no se les cacheará, pero aquellos que den problemas a la patrulla serán registrados en busca de armas ocultas y se les despojará de todo lo que lleven que pueda causar un daño potencial. Uno de ellos podrá ocultar un objeto pequeño a la patrulla superando una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 12. Si durante el cacheo los miembros de los Vigilantes encuentran la *Piedra de Golorr*, el sargento la inspeccionará, decidirá que no tiene nada de especial y se la devolverá a su dueño.

JUZGADO DEL DISTRITO DEL PUERTO

Los aventureros arrestados son llevados a un juzgado del Distrito del Puerto y confinados en celdas (zona H8) hasta el momento del juicio. Cualquier objeto que se les requiera durante su detención se confiará al secretario (zona H1) a la espera del resultado del proceso. Un personaje podrá llevar a cabo un descanso corto mientras esté encarcelado y usar ese tiempo para sintonizarse con la *Piedra de Golorr*. Después de 1d6 horas, llegará el aviso de que el magistrado está listo para escuchar la declaración de los aventureros, por lo que los guardias de la zona H8 abrirán las celdas de los personajes y los escoltarán hasta la sala de audiencias (zona H5), donde el magistrado les espera.

EL FALSO CAPITÁN

Si el lacayo **doppelganger** de lord Cassalanter aún está huido, matará a un capitán de los Vigilantes y usará el uniforme de la víctima para hacerse pasar por otro capitán con quien los personajes ya se hayan encontrado antes. Luego, bajo la apariencia de Hyustus Staget (consulta “Aparecen los Vigilantes”, en la página 27), el doppelganger matará a los guardias de la zona H8 con sus propias manos y usará las llaves de estos para abrir las celdas de los aventureros. El falso Hyustus les advertirá que el magistrado es un corrupto y les sugerirá que huyan de la ciudad antes de que sean condenados a muerte. “Hyustus” se ofrecerá a entregar mensajes u objetos de importancia en su nombre mientras ellos consiguen escapar. El doppelganger espera que los personajes le confíen la *Piedra de Golorr* para que la custodie. De no conseguirlo, se propone arrebatarles el artefacto durante el caos de la fuga.

Si los aventureros se niegan a seguirle el juego, el doppelganger dará la alarma, haciendo que todo el grueso de la guarnición del juzgado (diez **guardias** y dos **veteranos**) caiga sobre ellos. “Hyustus” les acusará de haber matado a golpes a los guardias de los calabozos. Estos refuerzos no tendrán motivos para sospechar que el capitán Staget no es quien aparenta y estarán de su parte en cualquier conflicto.

Si el doppelganger consigue la *Piedra de Golorr*, la entregará puntualmente a Victorio Cassalanter. Si los personajes se libran del desastre en el que se encuentran inmersos, podrán recuperar el artefacto de la Villa Cassalanter (consulta el capítulo 6).

VISTA CON EL MAGISTRADO

El magistrado que preside la vista es Umbero Zastro, un apuesto y elocuente semielfo de mente abierta que pasa de la treintena. Es conocido por su bien pulido sentido de la justicia poética y por impartir castigos poco convencionales.

El magistrado Umbero Zastro tiene el perfil de un **noble** con estos cambios:

- Es legal neutral.
- Va desarmado y sin armadura (CA 11) y proporciona 0 PX al ser derrotado.
- Posee estos atributos raciales: tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y no se le puede dormir usando la magia. Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Habla común y elfo.

El magistrado ya ha escuchado el testimonio de los oficiales que realizaron el arresto, así como el de cualquier testigo. Los aventureros tendrán una hora para hacer sus alegaciones mientras les interrogan. Si un personaje trata de engañar a Zastro deberá superar tirada enfrentada de su Carisma (Engaño) contra la Sabiduría (Perspicacia) del magistrado. El aventurero que pierda este enfrentamiento será declarado culpable de obstaculizar a la justicia, encarcelado durante una decana y obligado a pagar una multa de 200 po, aparte de otros castigos merced a delitos cometidos contra la ciudad y sus ciudadanos. Aquellos que no puedan, o no quieran, pagar la multa serán condenados a trabajos forzados durante un año en Guardagranjas, un campo de trabajo ubicado entre las granjas de Despeñadero y administrado por la Guardia de la Ciudad.

Si los personajes cometieron uno o más delitos, serán encontrados culpables y condenados en consecuencia (mira el documento Código Legal, en el apéndice C). Un aventurero que pida clemencia y supere una prueba de Carisma (Persuasión) CD 14 recibirá una pena alternativa para crímenes que no conlleven la pena de muerte o el exilio. Esta se hará

con ventaja si el personaje tiene prestigio dentro de una facción respetable, como la Fuerza Gris (los Manos Grises), el Enclave Esmeralda, los Arpistas, la Alianza de los Lores o la Orden del Guantelete. Las penas alternativas para delitos menores incluyen las siguientes:

- El aventurero debe hacer camas y limpiar sábanas en orfanatos locales durante una decana bajo supervisión de la guardia.
- El personaje ha de presentarse ante Morana Huldark, una enana miembro del Gremio de Barqueros, y retirar los perches de los muelles durante una decana bajo su estrecha supervisión.
- El aventurero debe pasar el mes siguiente llevando barriles de agua potable de 30 libras a los guardias apostados en las murallas de la ciudad.
- Durante una decana, el personaje habrá de situarse en una esquina en particular todas las tardes, desde el mediodía hasta el anochecer. Cual pregonero, anunciará a voz en grito los crímenes de los cuales ha sido declarado culpable mientras soporta las reprimendas y los insultos de los ciudadanos.

Los aventureros que hayan sido engañados para actuar conforme a los deseos del doppelganger podrán ser perdonados por las infracciones cometidas durante la fuga de los calabozos, pero solo si esta criatura es capturada o asesinada (volverá a su forma verdadera al morir). Se podrá lanzar conjuros de *hablar con los muertos* sobre los guardias de los calabozos asesinados por el doppelganger para conseguir el testimonio que exculpe a los personajes de la muerte de los guardias.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Si un aventurero se sintoniza con la *Piedra de Golorr*, esta le revelará la ubicación de la Bóveda de los Dragones, que se encuentra bajo una antigua torre del Distrito Marítimo, así como la existencia de las tres llaves que se necesitan para acceder. Cuando los aventureros estén listos para visitar el lugar, continúa con el encuentro 7, “Antigua torre”.

JUZGADO: OTOÑO

Los personajes han averiguado que Fenerus Stormcastle se encuentra bajo la custodia de los Vigilantes de la Ciudad en un juzgado del Distrito del Castillo. Si tratan de hablar con él, se encontrarán con el secretario tras el mostrador de la recepción, que les informará que primero deben solicitar una reunión con el magistrado, ya que los visitantes necesitan su permiso por escrito para verle. El secretario les explicará que la reunión con el magistrado puede tener lugar antes del mediodía del día siguiente, pero se le puede persuadir para adelantar la hora con un soborno de al menos 10 po.

Hay otras alternativas para hablar con el magistrado si los aventureros tienen suficiente prestigio dentro de una facción con influencia política o un especial talento para el engaño:

- Un personaje que tenga al menos 4 de prestigio dentro de los Arpistas podrá convencer a **Mirt** (consulta el apéndice B) de usar su autoridad como lord enmascarado de Waterdeep para asegurar la puesta en libertad de Fenerus. El mismo Mirt ha perdido dinero por culpa de la Cuadrilla del Halcón Sangriento, por lo que ayudar al farolero a salir de la cárcel le incomodará en gran medida.
- Un aventurero que posea al menos 4 de prestigio dentro de la Alianza de los Lores podrá concertar una cita con **Laeral Silverhand** (mira el apéndice B) en el palacio de Piergeiron y convencerla de dar a Fenerus lo que quiere

a cambio de información sobre el paradero de la piedra. Traer de vuelta el alijo de dragones de Neverember es más importante para ella que el destino de un bandido.

- Los personajes pueden hacerse detener a propósito en el Distrito del Castillo. Incluso un delito menor puede resultar en un breve periodo de reclusión hasta que el magistrado tenga tiempo de enjuiciarlos. Mientras tanto, los aventureros podrán intentar hablar con Fenerus.
- Los personajes pueden probar a infiltrarse en el juzgado utilizando disfraces corrientes o magia. Hacerse pasar por un oficial o usar la magia para influir sobre uno es un delito (consulta el documento del Código Legal, en el apéndice C), así que más les vale ser sigilosos o expertos en el arte del engaño.

VISTA CON LA MAGISTRADA

La magistrada del juzgado es Hester Barch (**acólita** humana turami LB con Perspicacia +4), una mujer menuda de unos setenta años. La magistrada Barch no se enfada con facilidad y es amiga de compartir extensas parábolas y anécdotas educativas. Algo que todos, salvo sus colaboradores más cercanos, desconocen es que la mujer tiene una innata habilidad psiónica para lanzar el conjuro de *detectar pensamientos* sin necesidad de usar componentes somáticos o materiales. Después de emplearlo una vez, deberá llevar a cabo un descanso corto o largo antes de poder lanzar el conjuro de nuevo. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 12).

La magistrada se mostrará renuente a dar su visto bueno a cualquier petición de reunión privada con Fenerus, ya que se le tiene por una persona sombría, poco dada al arrepentimiento y que presenta riesgo de fuga. Las condiciones bajo las cuales permitirá dicha reunión son las siguientes:

- Un aventurero que tenga al menos 3 de prestigio dentro de los Arpistas o de la Alianza de los Lores, o un personaje que pertenezca a una familia noble de Waterdeep, da buenas razones y supera una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15.
- Un aventurero que se haga pasar por noble o funcionario da buenas razones y supera una prueba de Carisma (Engaño) CD 15. Si la falla, la magistrada Barch no se dejará engatusar y utilizará su conjuro de *detectar pensamientos* para verificar que el personaje está, en efecto, disfrazado de noble o funcionario. Se trata de un delito penado con unos latigazos seguidos de un periodo de prisión de hasta una decana, más una multa de hasta 500 po.
- Un aventurero le habla a la magistrada sobre el alijo de dragones oculto y el papel que juega Fenerus en su localización.

HABLAR CON FENERUS

Fenerus Stormcastle (**capitán bandido** tethiriano N) está confinado en una celda de la zona H8, a la espera de juicio. Está acusado de múltiples cargos por robo (asalto de caminos) y atracos a ciudadanos de Waterdeep. El farolero sabía que era solo cuestión de tiempo hasta que alguien diera aviso a los Vigilantes de la Ciudad. Sospecha que otro miembro de la Cuadrilla del Halcón Sangriento le ha entregado. El tiempo ha jugado en su contra, ya que planeaba ganar una pequeña fortuna al devolver la *Piedra de Golorr* a su contacto luskanita. Ahora tiene en mente utilizar el artefacto para escapar de prisión y limpiar sus antecedentes penales.

Si los aventureros consiguen acercarse lo suficiente como para hablar con él, Fenerus se negará a facilitarles la

ubicación de la piedra hasta que sea puesto en libertad y se le conceda inmunidad por sus crímenes pasados. Él sabe que la magistrada de guardia o un lord de Waterdeep tienen la autoridad para darle lo que quiere.

La única forma de que Barch considere acceder a las demandas de Fenerus será que los personajes la convengan de que esa decisión es buena para Waterdeep. Para lograrlo, deberán usar medios mágicos para engañarla (un delito que probablemente dé lugar a la detención del lanzador una vez el efecto desaparezca) o bien tendrán que hablarle sobre la Bóveda de los Dragones y el oro robado. En cualquiera de esos casos, ella insistirá en intentar ejecutar cierto plan antes de permitir a Fenerus salir impune: tras un descanso corto, la magistrada hará que traigan a Fenerus a la sala de vistas y le preguntará sobre la piedra. Discretamente, usará su conjuro de *detectar pensamientos* para sondear sus pensamientos superficiales en un intento de averiguar la localización del objeto. Dado que el artefacto es lo más importante en la mente de Fenerus, Barch descubrirá dónde está escondida, compartirá la información con los aventureros y devolverá al bandido a su celda.

¿DÓNDE ESTÁ LA PIEDRA?

Fenerus ocultó la *Piedra de Golorr* en la planta superior de una antigua torre del Distrito del Puerto, un edificio protegido contra toda forma de magia. Si se le libera, se ofrecerá para guiar a los personajes hasta el lugar o les proporcionará indicaciones para que puedan hallarlo por su cuenta.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Si los aventureros averiguan dónde ha escondido Fenerus la piedra y van a buscarla, continúa con el encuentro 7, "Antigua torre".

ENCUENTRO 9: COMPLEJO DE SÓTANOS

Sótanos y túneles de alcantarillado se entrecruzan para crear pequeñas mazmorras en el subsuelo de Waterdeep. Estos complejos poseen las siguientes características:

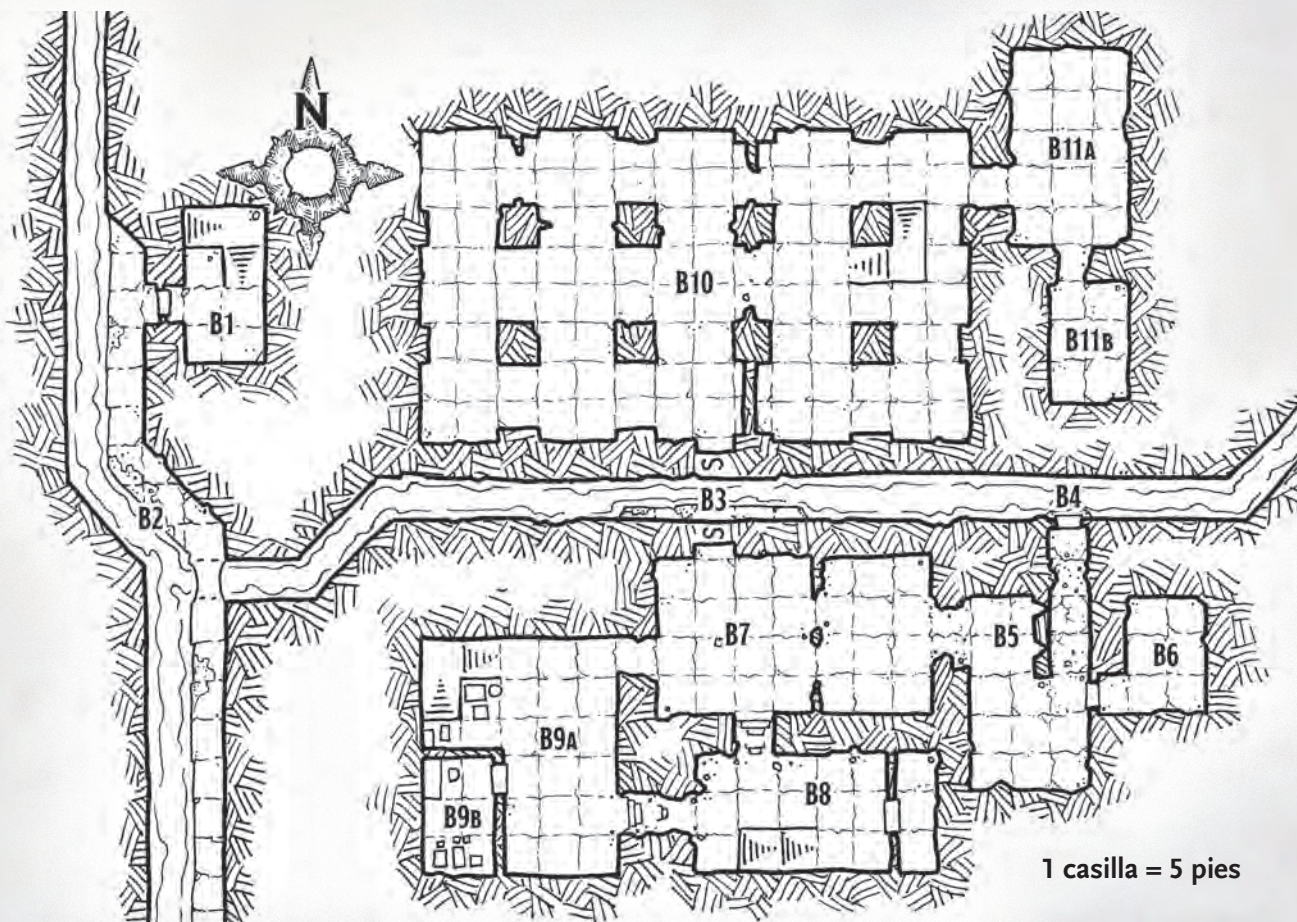
- Los techos y las puertas tienen 7 pies de alto.
- No hay fuentes de luz.

ZONAS DEL COMPLEJO DE SÓTANOS

Las siguientes localizaciones aparecen etiquetadas en el mapa 4.7. El complejo dispone de tres secciones diferentes: los túneles de alcantarillado (zonas B1-B3), los sótanos al sur (zonas B4-B9) y los sótanos al norte (zonas B10-B11).

B1. ACCESO AL ALCANTARILLADO

Esta cámara tiene unos escalones de piedra y una puerta de madera reforzada con hierro, cerrada con llave, en cuyo dintel hay un letrero colgado que reza, en común: "ACCESO AL ALCANTARILLADO: ENTRADA EXCLUSIVA PARA FUNCIONARIOS DE LA CIUDAD AUTORIZADOS". La puerta que conduce a la zona B2 está cerrada con llave. Un personaje que supere una prueba de Destreza CD 17 utilizando herramientas de ladrón podrá forzar la cerradura. También se podrá abrir por la fuerza superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. Los capitanes de los Vigilantes de la Ciudad poseen llaves de los puntos de acceso al alcantarillado correspondientes a los distritos que tienen asignados.



MAPA 4.7: COMPLEJO DE SÓTANOS

1 casilla = 5 pies

B2. ALCANTARILLAS

Las aguas residuales nuevas fluyen lentamente por un canal que corre paralelo a una pasarela de piedra. Tienen 3 pies de profundidad. Cualquier criatura sumergida en estas durante 1 minuto deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o se infectará con la plaga de las alcantarillas (mira “Enfermedades” en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*).

En el punto donde el túnel se ramifica, un puente de piedra se extiende sobre las aguas negras procedentes de una arteria situada al este. En este pasaje secundario que conduce a las zonas B3 y B4 no hay ninguna pasarela.

B3. PUERTAS SECRETAS

Hay unas puertas secretas integradas en la mampostería de los muros laterales opuestos de este túnel de alcantarillado. Una puerta da acceso a la zona B7, la otra a la zona B10.

Los aventureros con una puntuación de Percepción pasiva de 15 o superior detectarán ambas puertas secretas al pasar junto a estas. En caso contrario, hallar una precisará de un detenido examen del muro y superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Las puertas secretas se encuentran lo suficientemente altas como para que al abrirlas las aguas residuales no fluyan hacia las zonas adyacentes.

B4. PUERTA DE HIERRO OXIDADA

Hay una puerta de hierro oxidado empotrada en el muro construido sobre una pasarela seca de piedra de 1 pie de ancho. Su cerradura ha sido pasto de la corrosión hace mucho tiempo y chirría ruidosamente en sus oxidadas bisagras al abrirse.

B5. SAETERAS

En algún momento se añadió a esta sala una pared de ladrillo con saeteras. Están diseñadas para permitir a arqueros disparar sobre los intrusos que lleguen a través de la puerta de la zona B4. Las saeteras proporcionan cobertura tres cuartos.

B6. ALMACÉN

Una puerta de madera con la cerradura abierta da paso a esta habitación vacía.

B7. SÓTANO LLENO DE ESCOMBROS

Un muro se ha derrumbado, creando un espacio mayor a partir de dos salas más pequeñas. El aire está cargado de polvo y el suelo cubierto con escombros, desechos y excrementos de rata.

Puerta secreta. La puerta secreta que conduce a la zona B3 se puede ver fácilmente desde este lado (no es necesario realizar ninguna prueba).

B8. SÓTANO INUNDADO

Este sótano inundado posee las siguientes características:

- Una puerta de hierro con la cerradura abierta en la pared este.
- Una escalera de piedra derruida junto a la pared sur asciende hasta un rellano. Allí hay una puerta de madera cerrada con una cadena y un candado.

Puerta de hierro. La puerta da acceso a un pequeño almacén vacío con ganchos colgados del techo.

Escaleras arriba. Un aventurero que supere una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón podrá forzar la cerradura. También se podrá abrir por la fuerza superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. Da a un callejón detrás de una vivienda tapiada.

B9. SÓTANO INFESTADO DE RATAS

Estas habitaciones estarán situadas bajo un hostal (probabilidad del 75 %) o un orfanato (probabilidad del 25 %). Unas inofensivas **ratas** merodean por el lugar haciendo poco caso a los visitantes.

B9a. Las escaleras de piedra ascienden 10 pies hasta una puerta de madera que da a una calle o callejón. Varias cajas y barriles apilados al pie de las escaleras guardan alimentos comestibles, pero ninguna otra cosa de valor.

B9b. Una sencilla puerta de madera da paso a una habitación donde se almacenan muebles polvorientos. El mobiliario incluye un escritorio de madera rayado, varias sillas estropeadas, un perchero, dos mesitas y un baúl de madera vacío. Hay una probabilidad del 25 % de que alguno de estos muebles (establecido al azar) sea un **mimeto**. Normalmente se alimentaría de ratas, pero nunca le hará ascos a una comida más succulenta.

B10. SÓTANO DE UNA ANTIGUA TABERNA

Esta amplia estancia vacía tiene las siguientes características:

- El techo está soportado por arcos y pilares de piedra.
- La dispar mampostería de los dos lados de una pared medio derruida indica que esta zona estuvo dividida en dos cámaras separadas tiempo atrás.
- Unas escaleras de piedra ascienden hasta una puerta tapiada (que en tiempos daba a un callejón a espaldas de una vieja taberna).

Puerta secreta. La puerta secreta que conduce a la zona B3 se puede detectar fácilmente desde este lado (no es necesario realizar ninguna prueba).

B11. SÓTANOS AL FONDO

Estas habitaciones son extensiones de la zona B10.

B11a. Esta sala solía usarse como bodega. Sus paredes están cubiertas por montones de madera podrida (botelleros) y botellas rotas.

B11b. Esta cámara vacía, hace tiempo una sala frigorífica y despensa, está llena de polvo y telarañas.

COMPLEJO DE SÓTANOS: PRIMAVERA

Los aventureros han averiguado que un nigromante mediano llamado Losser Mirklav se ha hecho con la *Piedra de Golorr*. Vive en un complejo de sótanos bajo una tienda de pelucas empolvadas del Distrito Comercial. El negocio, Postizos para el Galán, está fuera de su hora de apertura y su puerta de hierro se encuentra cerrada con llave. Un personaje que supere una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón podrá forzar la cerradura. También podrá abrirse por la fuerza superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25. Puesto que la tienda está en un lugar muy a la vista, cualquier intento de allanarla tendrá una probabilidad del 75 % de llamar la atención de alguien, que dará aviso a los Vigilantes de la Ciudad. Dos **veteranos** de los Vigilantes llegarán en 1d10 minutos para investigar el lugar y hablar con los testigos.

El **observador** del Xanathar (mira el apéndice B) no seguirá a los aventureros si entran en la tienda. Se quedará fuera y aguardará a que lleguen las fuerzas del Gremio. Si los personajes ya destruyeron al observador en un encuentro previo, llegará otro acompañando a las fuerzas del Gremio del Xanathar.

ENTRADA DE LA MAZMORRA

La zona B1 es el sótano de la tienda de pelucas y el punto de entrada de los aventureros al complejo de sótanos.

ALCANTARILLAS BRUMOSAS

La densa niebla del exterior se ha instalado en las alcantarillas. Las zonas B2, B3, y B4 están ligeramente oscurecidas.

NIGROMANTE

Losser Mirklav es un **mag**o mediano piesligeros, con estos cambios:

- Es caótico malvado y tiene 31 (9d6) puntos de golpe.
- Posee los siguientes atributos raciales: es Pequeño y su velocidad caminando es de 25 pies. Puede moverse a través del espacio de una criatura Mediana o de mayor tamaño. Tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustado. Habla común y mediano.
- Tiene preparados los conjuros de *animar a los muertos* y *marchitar*, en lugar de *contrahechizo* e *invisibilidad mejorada*. En este momento ha gastado todos sus espacios de conjuros.

Losser lleva consigo un libro encuadernado en piel humana cosida que contiene todos sus conjuros preparados. También cuenta con una llave que abre el candado de la puerta de la zona B8 y 4d10 po en una bolsa hecha de piel de elfo y ceñida a su cintura con una cuerda de pelo enano entretejido.

Ha realizado varios cambios en el complejo:

- En la zona B6 se han dispuesto tres camas, dos para los aprendices humanos de Losser y una más pequeña para él.
- En la zona B10 hay doce **esqueletos** que atacarán a cualquiera que no sea el nigromante y sus aprendices.
- La zona B11 contiene montones de huesos humanos robados de la Ciudad de los Muertos. Losser aún no ha venido a animarlos.

¿DÓNDE ESTÁ LA PIEDRA?

Antes de que los aventureros lleguen hasta el nigromante, los kenkus miembros del Gremio del Xanathar romperán la puerta que conduce al complejo de sótanos de la zona B8 y se enfrentarán a Losser. Los personajes encontrarán al nigromante muerto de miedo y resguardado en un rincón de la zona B7. Dos **esqueletos** se interponen entre él y tres **kenkus**. Estos últimos pretenden matar al mediano. Tendidos en el suelo, a su alrededor, hay cuatro kenkus muertos y los restos de dos esqueletos destruidos (que previamente habían sido animados).

Si los aventureros exigen que se les entregue la *Piedra de Golorr*, Losser les dirá la verdad: se la entregó a los kenkus, dos de los cuales huyeron con ella hacia el sur. En la zona B8, los personajes verán a un **kenku** de pie sobre los cuerpos exangües de los aprendices humanos de Losser, Retchyn y Kreela. Este kenku va acompañado del **observador** del Xanathar (consulta el apéndice B). Ambos intentarán contener a los personajes durante el mayor tiempo posible, ganando tiempo para que un segundo kenku huya con el artefacto.

Si los aventureros van en pos de la piedra y dejan vivo a Losser, al final este escapará y se refugiará en la zona B11.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Una vez los personajes derroten a las fuerzas del Xanathar en el sótano, podrán perseguir al kenku que lleva entre sus garras la *Piedra de Golorr*. Continúa con el encuentro 3, "Persecución callejera".

COMPLEJO DE SÓTANOS: VERANO

Los aventureros van sobre la pista de tres golfillos callejeros mientras los chicos corretean por las cloacas del Distrito del Puerto.

HEDOR REPUGNANTE

El calor del verano hace que las alcantarillas apesten más de lo normal, por lo que los aventureros quedarán envenenados por culpa del hedor a menos que se cubran la nariz con bufandas perfumadas. El efecto durará hasta que salgan del lugar. Los ladronzuelos y otras criaturas que viven en las cloacas están acostumbrados al olor y no resultarán envenenados como los personajes.

BÚSQUEDA DE LOS GOLFILLOS

Los aventureros se acercarán al complejo de sótanos desde el este, llegando al final hasta una puerta de hierro en un lateral del túnel de alcantarillado (zona B4).

Los ladronzuelos callejeros han llevado la *Piedra de Golorr* a la zona B7 (que les sirve como guarida donde reunirse). Han accedido a la sala por una puerta secreta (zona B3). La chica mayor, Nat, se sintonizó con el artefacto, pero contactar con el aboleth la aterrizó tanto que la dejó caer y escapó gritando. Los chicos fueron presa del pánico debido a su reacción y huyeron también, dejando la piedra en la zona B7. Si los personajes abren la puerta de la zona B4, asustarán a los niños, que están al otro lado, haciendo que chillen a todo pulmón.

Recurriendo a los otros golfillos para comunicarse, Nat contará a los aventureros dónde se le cayó la piedra y les advertirá que está “viva”. Ni ella ni los pequeños están ansiosos por ver esa cosa otra vez.

QUIEN VINO A LA ALCANTARILLA GANÓ SU SILLA

Si los personajes se dirigen a la zona B7, verán la *Piedra de Golorr* debajo de una mecedora de madera. Si los ladronzuelos están presentes, uno de ellos preguntará: “¿De dónde ha salido esa mecedora?”.

Este objeto es el **mimeto** de la zona B9b. Ha oído los gritos de los golfillos y ha venido a investigar con la esperanza de conseguir comida fácil. Atacará a cualquiera que le inflija daño o que intente coger el objeto.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Una vez que aventureros obtengan la *Piedra de Golorr*, podrán marcharse del complejo de sótanos. Procede con el encuentro 8, “Juzgado”.

COMPLEJO DE SÓTANOS: OTOÑO

Se ha alentado a los personajes a explorar un escondite secreto del Gremio del Xanathar situado en el subsuelo el Distrito Sur. Accederán al lugar a través de la zona B1. La tabla “Registro de miembros del Gremio del Xanathar” ofrece un listado de las fuerzas desplegadas por todo el complejo. Las siguientes secciones describen algunas de las características del escondite.

REGISTRO DE MIEMBROS DEL GREMIO DEL XANATHAR

Zona	Criatura(s)
B5	2 goblins en saeteras
B6	1 semiogro que se ha envenenado tras beberse seis barricas de vino barato
B7	3 duergars y 1 observador (consulta el apéndice B) de guardia mientras Thorvin Twinbeard (mira el apéndice B) trabaja en un contemplador mecánico (consulta “Contemplador mecánico” a continuación)
B8	Korgstrod Uxgurm, el líder duergar (40 puntos de golpe), está sentado en una silla de piedra y le asisten 3 kobolds (mira “Piedra de falsedad” un poco más adelante)
B10	7 troggloditas acechando en las sombras
B11a	1 bocón barbotante que custodia un cofre con tesoro en la zona B11b (consulta “Tesoro”, más adelante)

CONTEMPLADOR MECÁNICO

A este lado de la zona B7 descansa un contemplador mecánico construido para el desfile del Día de las Maravillas. El Xanathar quiere que esta versión de sí mismo sobrevuele a la multitud, recordando a los lores de Waterdeep la superioridad del contemplador, pero no ha podido averiguar cómo hacerlo volar. Un aventurero podrá utilizar una acción para tratar de hacer funcionar la máquina, cosa que conseguirá superando una prueba de Inteligencia CD 10. Una vez activado, el contemplador comenzará a disparar luces deslumbrantes desde sus pedúnculos oculares durante 1 minuto. Luego, dejará de funcionar.

Si comienza un combate en el complejo de sótanos, Thorvin Twinbeard huirá por las escaleras de la zona B8 y utilizará una llave para abrir la cerradura de la puerta que conduce al exterior. Su lealtad hacia las otras criaturas aquí destacadas es nula.

PIEDRA DE FALSEDAD

Korgstrod Uxgurm, el líder duergar, tiene la que él cree es la *Piedra de Golorr*. La encontró durante una inspección de la casa de Fenerus, en el Distrito Comercial. Esta piedra no es más que una muy aparente imitación. Es gris y ovoide con vetas negras, pero no posee poderes mágicos. Korgstrod ha sido incapaz de sintonizarse con ella y ha asumido que no es digno del artefacto, no que la piedra sea falsa.

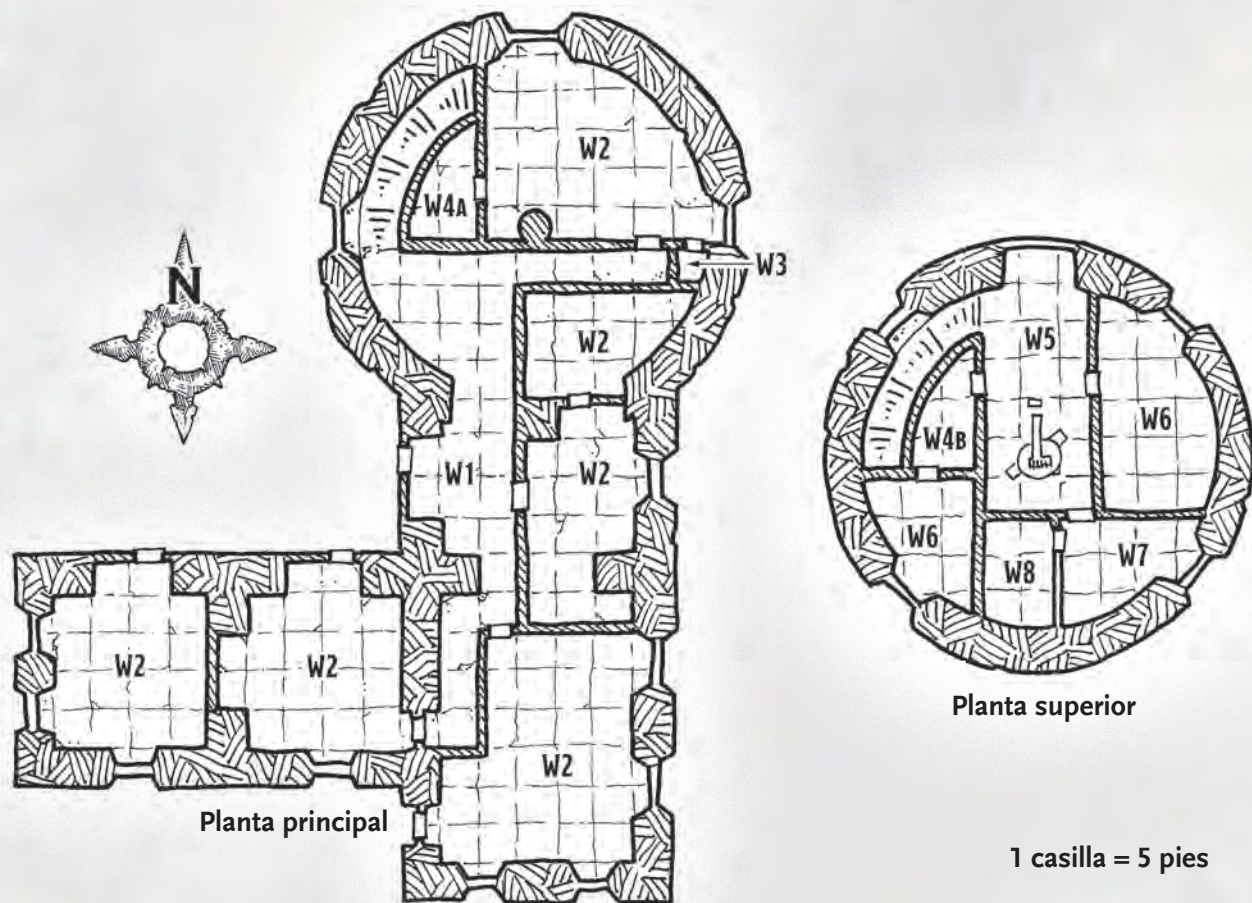
Planea entregársela al Xanathar a su debido tiempo y no se separará de ella voluntariamente antes de ese momento. Usará un látigo para azotar a sus lacayos kobolds y mantenerlos a raya. Los cobardes kobolds huirán hacia las cloacas si Korgstrod es atacado. De lo contrario, irán a esconderse en su presencia.

COFRE DEL TESORO

Hay un cofre viejo cerrado con llave al fondo de la zona B11b, que podrá abrir cualquiera que supere una prueba de Destreza CD 13 usando herramientas de ladrón. Este contiene 277 pc, 135 pp, un colgante esférico de oro con forma de contemplador y pequeñas gemas a modo de ojos (con un valor de 250 po) y un *pergamino de conjuro de visión en la oscuridad*.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Encuentren la piedra falsa o no, los aventureros no tendrán más remedio que consultar con “Laeral” en el Teatro Siete Máscaras del Distrito del Puerto. Si acuden allí, continúa con el encuentro 6, “Teatro”.



MAPA 4.8: MOLINO DE VIENTO RECONVERTIDO

ENCUENTRO 10: MOLINO DE VIENTO RECONVERTIDO

Este edificio de piedra de dos pisos que se cae a pedazos fue un molino de viento mucho antes de que la ciudad prosperara a su alrededor. Deben aplicarse las siguientes características a menos que en una descripción de zona o un encuentro se establezca otra cosa:

- Las habitaciones tienen techos y pasillos de 15 y 10 pies de alto respectivamente, además de puertas de 7 pies de alto que los conectan.
- Las puertas son de madera, están cerradas, pero no con llave.
- Las paredes están cubiertas con pintadas y los suelos de piedra aparecen llenos de basura y desechos. Las ventanas son marcos de plomo vacíos, sin cristales.
- No hay fuentes de luz.

ZONAS DEL MOLINO DE VIENTO RECONVERTIDO

Las siguientes localizaciones aparecen etiquetadas en el mapa 4.8.

W1. ESCALERA DE PIEDRA

Unas escaleras de piedra ascienden 20 pies hasta el nivel superior. Están cubiertas de excrementos de pájaros, tejas rotas, barro y moho.

W2. INQUILINOS ILEGALES

Durante la primavera, el verano y el invierno, cada una de estas habitaciones alberga a 1d6 + 1 inquilinos ilegales (**plebeyos**) que han acondicionado ellos mismos como refugio con viejos muebles y cosas encontradas en la basura. Estos ocupantes no buscan problemas.

A cambio de algo de comida o dinero, uno de los inquilinos ilegales dirigirá o acompañará a los aventureros hasta el apartamento cerrado con llave del nivel superior (zona W7) y describirá a los que allí moran. Un personaje también se podrá asegurar la cooperación de uno de estos ocupantes superando una prueba de Carisma (Intimidación) CD 10.

W3. LETRINA

Más allá de la puerta no hay más que un agujero en el suelo del que emana un terrible hedor.

W4. TECHO/SUELO DEBILITADO

La zona W4a se encuentra justo bajo la zona W4b. El suelo de la cámara superior se hundirá bajo el peso de la primera criatura Pequeña o de tamaño superior que camine sobre él. Un aventurero que disponga del atributo Afinidad con la Piedra o competencia con herramientas de albañil podrá darse cuenta de que no es seguro estar sobre ese suelo.

Cualquier criatura que se encuentre de pie sobre el suelo de la zona W4b cuando este se derrumbe caerá 20 pies, yendo a parar a la zona W4a. Todas las criaturas situadas en la zona W4a deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 11 cuando el techo se derrumbe, sufriendo 4 (1d8) de daño contundente si la fallan, a causa de los escombros del derrumbe, o la mitad del daño si la superan.

W5. ANTIGUA RUEDA DE MOLINO

Una antigua piedra de molino yace bajo un montón de escombros compuesto de maquinaria y trozos del techo derrumbado. El polvo y las telarañas lo cubren todo.

W6. NIDOS DE PALOMA

Partes del techo de esta sala han cedido, dejando aberturas por las que pueden entrar los pájaros y la lluvia. Los suelos están cubiertos de tejas rotas, excrementos de pájaros, muebles destrozados y otros restos. Hay decenas de nidos de palomas entre las mohosas vigas del techo.

W7. PISO FRANCO

La puerta norte de esta habitación está provista de una cerradura nueva y brillante que puede forzarse superando una prueba de Destreza CD 15, usando herramientas de ladrón. También es posible forzarla desde el interior de la sala o abrir la puerta por la fuerza superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20.

Este apartamento está en buenas condiciones y posee las siguientes características:

- Pegada a una pared hay una gran cama digna de un rey, con estructura de madera y colchones limpios. Junto a ella se aprecia una puerta con el pestillo abierto en la pared oeste. Conduce a la zona W8.
- La ventana se ha reparado hace poco y puede pivotar para abrirse silenciosamente sobre sus engrasadas bisagras de hierro.
- Frente a la ventana, junto a la pared, hay un armario de madera.

El armario tiene cuatro mudas de ropa limpia, dos capas grises, una pesada ballesta y una caja de madera con veinte virotes para esta.

W8. HABITACIÓN TRASERA

La sección del techo cónico que está justo sobre esta cámara se ha derrumbado, llenando la habitación de escombros. Solo queda el espacio justo para abrir la puerta.

MOLINO DE VIENTO

RECONVERTIDO: PRIMAVERA

La llave que los aventureros han encontrado en el mausoleo los llevará hasta un viejo molino de viento del Distrito Sur.

Volkarr Kibbens y Urlaster Ghann (**plebeyos** humanos illuskanos NM) están escondidos en un piso franco en la planta superior (zona W7). En combate, empuñarán palas que harán el mismo daño que garrotes. Cada uno lleva consigo 3d6 po en una bolsa.

Volkarr y Urlaster fueron contratados recientemente por Losser Mirklav, un nigromante mediano, para que lo ayudaran a entrar en varias criptas de la Ciudad de los Muertos. Aceptaron el trabajo porque se cobraba bien, pero su lealtad hacia el nigromante es nula. Si los personajes se enfrentan a ellos, Volkarr y Urlaster atacarán, pero se rendirán pronto si se ven superados y compartirán la siguiente información a cambio de sus vidas y su libertad:

- Losser Mirklav y sus dos aprendices humanos, Retchyn y Kreela, viven en un complejo de sótanos bajo el Distrito Comercial. Se llega hasta su guarida a través de la tienda de pelucas empolvadas de Retchyn, que se llama Postizos para el Galán.
- El nigromante se dedica a robar osamentas de la Ciudad de los Muertos para crear un ejército de esqueletos animados (ni Volkarr ni Urlaster saben por qué).

- En el mausoleo de los Garloth, Losser mató a una rata y cogió la pequeña piedra que llevaba consigo el animal. La rata se desvaneció al morir y el nigromante cree que el pedrusco es mágico.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Una vez los personajes se dispongan a ir en busca del nigromante mediano, continúa con el encuentro 9, “Complejo de sótanos”.

MOLINO DE VIENTO

RECONVERTIDO: VERANO

Los aventureros se encaminan hacia un decrepito edificio del Distrito Sur que antes era un molino de viento. Allí esperan encontrar la *Piedra de Golorr* en las garras de dos **sectarios fanáticos** traicioneros llamados Arn Xalrondar (humano tethiriano LM) y Seffia Naelryke (humana tethyriana LM).

SECTARIOS FANÁTICOS

Arn y Seffia aguardan en la zona W7, que usan como apartamento. Mantienen la puerta del lugar cerrada en todo momento. Han limpiado la zona W8 de escombros y han pintado un pentáculo con sangre en el suelo. En los vértices de la figura hay cinco globos negros de cera, reminiscencias de velas consumidas.

Lord Cassalanter envió a Arn y Seffia con la misión de recuperar la *Piedra de Golorr* del mausoleo de su familia. También les mandó en secreto deshacerse de los otros tres miembros del culto, ya que el noble no confiaba en que fueran discretos en cuanto al artefacto. Arn y Seffia estaban aterrorizados al averiguar que habían fallado en una tarea tan sencilla. Intentarán corregir su error matando a Vaelle Lurval, si esta llega junto al grupo de los aventureros (consulta “Mausoleo: verano”, página 70).

LLEGADA DE LOS DIABLOS

Cuando los personajes intenten irrumpir en el apartamento de los sectarios fanáticos, llegarán tres **diablos espinosos**. Los demonios volarán hasta la torre, llamarán a la ventana de la vivienda y Seffia los dejará entrar. En ese momento Arn le entregará a uno de ellos la *Piedra de Golorr*. Cuando los aventureros entren, verán a los diablos salir volando con el objeto. Los sectarios fanáticos harán todo lo posible para facilitar la huida a los diablos.

SIGUIENTE ENCUENTRO

Si los personajes dan cuenta de los sectarios fanáticos, podrán perseguir a los diablos espinosos que han huido, corriendo por los tejados. Continúa con el encuentro 5, “Persecución por los tejados”.

MOLINO DE VIENTO

RECONVERTIDO: OTOÑO

Este antiguo molino de viento de piedra fue convertido en vivienda hace más de un siglo y ha caído en el abandono. Una excéntrica artista de Waterdeep vive en el lugar, pero desde que su verdadero amor la dejara no ha vuelto a ser la misma. No hay inquilinos ilegales en el edificio.

Las puertas principales siempre están cerradas. Un personaje que supere una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón podrá forzar la cerradura. También se podrá abrir a golpes superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. Cualquier intento de irrumpir en la torre tiene una probabilidad del 75 % de ser visto u oído por alguno de los vecinos de Kalain. Ocho **veteranos** de los Vigilantes de la Ciudad llegarán 10 minutos después para investigar la intrusión.

PERMITIDME QUE OS RETRATE

Kalain, una famosa pintora agundina, recibió el encargo de hacer un retrato de lord Dagult Neverember, entonces lord público de Waterdeep, en 1475 CV. Su encuentro con Neverember marcó el principio de un tórrido romance que duró más de un año. Uno de los muchos regalos que este le hizo fue una hacienda en el Distrito Marítimo.

Su relación se tambaleó cuando las visitas de Dagult a Neverwinter se hicieron más frecuentes y prolongadas. Este hizo promesas a Kalain que no pudo mantener y, cuando ella trajo a colación el tema de la estabilidad de su compromiso, el lord no fue nada amable. Su verdadero amor era Neverwinter. La mujer se enfureció tras el rechazo de Dagult y comenzó a pintar a los monstruos que, en su mente, lo representaban. Su poder para manejar la Urdimbre se imbricó en los lienzos de sus obras, otorgándole la capacidad de dar vida a las criaturas retratadas a voluntad.

En última instancia, Neverember utilizó su influencia para arruinar a Kalain y separarla de las altas esferas de la Ciudad de los Esplendores. A la mujer se le permitió quedarse con su casa, pero sus obras y su reputación fueron minados lenta y metódicamente. A Kalain se le rompió el corazón, llegando a encontrarse al borde de la locura. Ahora vive reclusa por voluntad propia, resignada a que el tiempo erosione lo poco que queda de su cordura. Ella siempre vio a Dagult y a Waterdeep como una sola cosa y ahora ambos son sus peores enemigos.

VISITAR LA RESIDENCIA

Kalain es incapaz de comportarse con educación ante los extraños. Cree que todos ellos son asesinos enviados por Dagult Neverember para acabar con ella. La única persona con quien mantiene una conducta cívica es Vhaspar Holmdreg (**sacerdote humano illuskano LB**), que tiene alquilada una habitación en el ala oeste de la residencia y trabaja en el Distrito Norte, en el hospicio de San Laupsenn, un templo de Ilmater, dios del sufrimiento. Vhaspar es un anciano de unos setenta años, medio ciego de cataratas. El clérigo le trae comida dos veces a la semana, leña tres veces por semana en invierno y materiales de pintura cada pocos meses. Vhaspar tiene una llave que abre las puertas exteriores de la residencia de Kalain.

En todas las habitaciones, excepto en la zona W5, hay expuesta una de las obras de la pintora. Para establecer el tema de cualquiera de estos cuadros, tira un d12 y consulta la tabla “Temáticas de los cuadros”. Es posible que alguno aparezca más de una vez. La residencia también está plagada de ratas. Si se ataca a Kalain, estos bichejos formarán seis **enjambres de ratas** que la defenderán.

TEMÁTICAS DE LOS CUADROS

d12	Temática	d12	Temática
1	Ankheg	7	Gárgola
2	Bestia trémula	8	Hombre lobo
3	Bocón barbotante	9	Mantícora
4	Carroñero reptante	10	Minotauro
5	Ettercap	11	Momia
6	Ghast	12	Sabueso infernal

KALAIN

Kalain pasa la mayor parte del tiempo en la zona W5, que le sirve como estudio. Contiene restos de comida mohosos, ollas vacías manchadas con pinturas de colores, pinceles viejos y su caballete, que está situado frente a una ventana grande y emplomada en la pared norte. Sobre el caballete descansa la pintura aún húmeda de una bestia trémula. Si los personajes se enfrentan a Kalain, la mujer los acusará de ser asesinos, traerá a la vida a la **bestia trémula** y le ordenará que los ataque.

Kalain es una **bardo** semielfa (mira el apéndice B) con los siguientes cambios:

- Es caótica malvada.
- Posee estos atributos raciales: tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizada y no se la puede dormir usando la magia. Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Habla común y elfo.
- En vez de la Canción de Descanso, tiene la acción opcional Arte Vívido.

Arte Vívido (3/Día). Kalain toca uno de sus cuadros y hace que el tema representado salga del mismo, convirtiéndose en una criatura del tipo en cuestión siempre y cuando su VD sea 3 o inferior. Esta criatura aparecerá en un espacio vacío situado a 5 pies o menos de la pintura, que quedará en blanco. Se mostrará amistosa hacia la bardo y hostil hacia todos los demás. Deberá tirar iniciativa para establecer cuándo actuará. Desaparecerá tras 1 minuto, cuando sus puntos de golpe se reduzcan a 0, o cuando Kalain muera o quede inconsciente.

RUTA HASTA LA BÓVEDA

Podrá encontrarse una pesada trampa de piedra en el suelo de la zona W4a si se inspecciona con minuciosidad la habitación y se supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12. Se abrirá al tirar de ella y permitirá acceder a una escalera de piedra que desciende 120 pies hasta un corredor de 20 pies de ancho. Este se extiende otros 60 pies y desemboca ante las puertas de la Bóveda de los Dragones. Ni Kalain ni Vhaspar saben nada de la cámara o de la trampa que conduce hasta ella.

MOLINO DE VIENTO

RECONVERTIDO: INVIERNO

Un malvado dracónido llamado Thrakkus ha convertido un antiguo molino de viento quemado por el fuego en el Distrito de la Explanada en una carnicería. Como miembro del Gremio de Carniceros, tiene un lucrativo negocio paralelo. Los zhents leales a Manshoon pagan a Thrakkus para que descuartice a las personas que matan y él vende la carne bajo cuerda. A medida que se acerca el Finvierno esta carne tiene una gran demanda. Le entregan los cadáveres de madrugada; a menudo se los trae Sidra Romeir (consulta el capítulo 8, zona K2) en un carro cubierto tirado por un caballo.

CARNICERÍA

Un cartel de madera rojizo recortado con la forma de un cuchillo de carnicero cuelga sobre la puerta de la carnicería de Thrakkus, que ocupa la habitación más occidental del ala oeste. El establecimiento está helado en invierno y apesta a carne y sangre. Una mesa de corte ensangrentada ocupa gran parte de la estancia y en sus paredes se disponen varias estanterías llenas de carne cortada envuelta en pergaminos ensangrentados. El piso está veteado de sangre y cubierto con restos de vísceras.

Por las noches, Thrakkus cierra la puerta con un candado. Usando herramientas de ladrón, un personaje podrá forzar la cerradura si supera una prueba de Destreza CD 15. También es posible abrir la puerta superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 18.

DESPENSA

La cámara situada junto a la carnicería ha sido convertida en una despensa; las puertas de acceso están cerradas con un candado en todo momento. Por lo demás, estas son idénticas a la puerta de la carnicería (mira unas líneas más atrás). Al igual que esta, la despensa está helada durante el invierno y huele a carne y sangre. Seis cadáveres de humanoides

medio congelados se encuentran apilados bajo una lona cuadrada de 10 pies de lado junto a la pared occidental. Thrakkus no ha llegado a descuartizarlos aún.

INQUILINOS ILEGALES

El dracónido permite a algunos inquilinos ilegales vivir en su casa. Aquellos que pueden realizar tareas domésticas son separados y alimentados con restos de carne cocida. Los demás acaban en la mesa de corte. Estos pobres diablos sin hogar temen demasiado a Thrakkus como para hablar mal de él y a los Vigilantes de la Ciudad parecen no importarles los crímenes que se cometen en el Distrito de la Explanada.

THRAKKUS EL CARNICERO

El carnicero no tiene tiempo para aguantar a idiotas y, desde su perspectiva, los aventureros son unos idiotas que se están entrometiendo en su negocio. Thrakkus pasa la mayor parte del día en la carnicería. Al anochecer, se retira a su apartamento, donde permanece hasta que amanece o hasta que alguien llama a la puerta con un cuerpo del que deshacerse. Lleva consigo las llaves de la carnicería, la despensa y su apartamento (zona W7).

Thrakkus es un **berserker** dracónido con linaje de dragón rojo, con los siguientes cambios:

- Es caótico malvado.
- Posee los siguientes atributos raciales: puede usar su acción para exhalar un cono de 15 pies de fuego (pero no puede hacerlo de nuevo hasta finalizar un descanso corto o largo). Cada criatura situada dentro del cono debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13, sufriendo 2d6 de daño de fuego si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. Tiene resistencia al daño de fuego. Habla común y dracónico.

¿DÓNDE ESTÁ LA PIEDRA?

Thrakkus ha escondido la *Piedra de Golorr* dentro de una reciente entrega de carne a un callejón del Distrito Comercial. El carnicero no guarda registros de sus entregas ilegales, por lo que los aventureros deberán interrogarle a él o a alguno de los plebeyos que moran en su residencia.

Thrakkus se mostrará beligerante y poco dispuesto a delatar a sus amigos zhents. Será necesario un conjuro de *hechizar persona* o un efecto mágico similar para obligarle a hablar. Sus inquilinos ilegales son harina de otro costal y le darán la espalda de inmediato para salvar su propio pellejo en cuanto su bienestar ya no dependa del carnicero dracónido. Cualquiera de las dos formas de abordar el problema arrojará la siguiente información:

- Thrakkus llevó su último envío de carne a una tienda del Distrito Comercial llamada Empanadas de Carne de Cuttle. Está situada en un callejón.
- Realizó la entrega un miembro del Gremio de Carniceros llamado Justyn Rassk. Thrakkus le pagó un extra para que hiciera esa entrega “de forma rápida y discreta”.
- Rassk tiene un carro salpicado de sangre tirado por caballos, que usa para hacer repartos fuera del Distrito de la Explanada.

Puede que los aventureros conozcan a Justyn Rassk debido a los negocios que el propio grupo mantiene con el Gremio de Carniceros (revisa “Ejemplos de representantes gremiales”, en la página 41).

SIGUIENTE ENCUENTRO

Si los personajes siguen la pista del envío de carne, continúa con el encuentro 1, “Callejón”.

LLAVES DE LA BÓVEDA

Al término de una cadena de encuentros, un aventurero que esté sintonizado con la *Piedra de Golorr* podrá averiguar la localización de la Bóveda de los Dragones, así como de las tres llaves necesarias para abrir sus puertas. El artefacto también revelará que un dragón de oro adulto llamado Aurinax protege la cámara.

Puedes elegir qué tres llaves serán necesarias para abrir la bóveda, o bien establecerlas al azar tirando en la tabla “Llaves de la bóveda”. Una ilusión creada para representar una llave no servirá para abrir la puerta.

Todas las llaves se pueden hallar o conseguir en Waterdeep. Si los aventureros no conocen aún la localización de alguna, podrán buscar información sobre esta. Para hacerlo, un personaje deberá dedicar 1 día y gastar 5 po a investigar el paradero de una de las llaves. Al final de esa jornada, el aventurero hará una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15. Si la supera, averiguará la ubicación de la llave. Si falla la prueba por 5 o más, la búsqueda llegará a oídos del villano principal y enviará a sus esbirros para que ataquen a los personajes y, si es posible, les arrebatan la *Piedra de Golorr*:

- El Xanathar mandará cinco **goblins** disfrazados de niños con máscaras propias de la festividad de Marea de Trolls y un **osgo** (probabilidad del 70 %), o bien cuatro **hombres rata** en forma humana (probabilidad del 30 %).
- Los Cassalanter enviarán a dos **diablillos** transformados en cuervos, tres **sectarios**, y o bien un **sectario fanático** humano (probabilidad del 70 %) o bien cuatro **diablos espinosos** (probabilidad del 30 %).
- Jarlaxle Baenre mandará a Fel'rekt Lafeen y a Krebbyg Masq'il'yr, o a algún otro par de **pistoleros drows** (consulta el apéndice B) de Bregan D'aerthe, y a seis **drows**.
- Manshoon enviará a cuatro **expertos en artes marciales** (mira el apéndice B) zhent. Existe una probabilidad del 50 % de que estos zhents aparezcan bajo el mando de uno de los lugartenientes de Manshoon: Vevette Blackwater o Agorn Fuoco, si aún siguen con vida (mira el capítulo 8, zona E8).

DESCRIPCIÓN DE LAS LLAVES

Las llaves enumeradas en la tabla “Llaves de la bóveda” se describen más a fondo a continuación, en orden alfabético.

LLAVES DE LA BÓVEDA (TIRA TRES VECES, UNA VEZ POR CADA LLAVE)

d6	Primera llave	Segunda llave	Tercera llave
1	Barra de adamantina	Autómata animado	Barrica de cerveza enana
2	Criatura invisible	Cuadro de un minero enano	Cambiaformas
3	Elfo ebrio	Escama de dragón de bronce	Enano barbilampiño
4	Interpretación de “Tu cara barbuda”	Gemas por valor de al menos 1.000 po	Par de orejas de osgo
5	Martillo de guerra de plata	Luz del sol	Presente de una reina
6	Pedúnculo ocular de contemplador	Mano de drow amputada	Unicornio



AUTÓMATA ANIMADO

Cualquier criatura de tipo autómata hará las veces de esta llave, siempre y cuando no la hayan destruido ni la hayan dejado inoperativa. Si los aventureros han entablado amistad con Valletta, la dracónida sacerdotisa de Gond (consulta el capítulo 3), estará encantada de dejar a Nim (el raudoescolta) a cargo del grupo hasta que no lo necesiten más.

Un objeto animado mediante un conjuro de *animar objetos* también servirá como esta llave.

BARRA DE ADAMANTINA

Los aventureros podrán comprar una barra de adamantina de 10 libras por 1.000 po. Los herreros genasi Embric y Avi (consulta el capítulo 2, zona T3) les conseguirán una si los personajes caen en la cuenta y se la piden.

BARRICA DE CERVEZA ENANA

Una barrica de cerveza enana se puede obtener fácilmente en cualquier mercado de Waterdeep por 5 po. Hay una probabilidad del 20 % de que los aventureros compren una marca falsa que no haya sido elaborada por enanos. Cualquier personaje enano puede discernir la genuina cerveza enana de cualquier brebaje falso con tan solo echar un trago.

CAMBIAFORMAS

Cualquier criatura viva del subtipo cambiaformas, como un doppelganger o un hombre rata, servirá como llave. Se puede persuadir a Bonnie la doppelganger (consulta “Caras amigas”, página 20) para que acompañe a los aventureros si ella se muestra amistosa con uno o más de ellos. Los personajes también pueden echar mano de los Esquivaesquirilas, una banda local de medianos hombres rata. A cambio de un pago por adelantado de 500 po, los hombres rata aceptarán participar de buen grado.

CRUATURA INVISIBLE

Cualquier criatura bajo el efecto de un conjuro de *invisibilidad* servirá como llave, al igual que aquellas que sean invisibles por naturaleza.

CUADRO DE UN MINERO ENANO

Cada día que un aventurero pase buscando en tiendas de arte podrá hallar un cuadro de un minero enano por un precio de 5d10 po. Un personaje competente con suministros de pintor podrá utilizarlos para pintar un cuadro que sirva como llave. Le llevará 3d6 horas terminar la pintura.

ELFO EBRIO

Cualquier elfo que esté bajo el estado “envenenado” a causa de haber ingerido alcohol servirá como llave.

ENANO BARBILAMPIÑO

La mayoría de las enanas no tienen barba y por ello cumplen con la condición. Se puede persuadir a un PNJ enano de que se afeite la barba, bien como consecuencia de haber perdido una apuesta o a cambio de recibir algún tipo de recompensa. Los personajes también pueden afeitar a un enano que hayan capturado o al que puedan obligar a renunciar a su barba por la razón que sea.

ESCAMA DE DRAGÓN DE BRONCE

Zelifarn, un **dragón de bronce joven**, ha establecido su residencia en el puerto de Waterdeep. Muchos marineros y trabajadores de los muelles han visto a la criatura, y Grinda Garloth (consulta el “Encuentro 2: Costabrumosa”, página 65) posee un *aparato de Kwalish* que los aventureros podrán usar para ir en su busca. Los personajes que vayan tras Zelifarn lo hallarán al acecho dentro del pecio de un naufragio, a 120 pies de profundidad. Cuando los aventureros se acerquen al barco hundido, el dragón saldrá



UN DRAGÓN DE ORO CUSTODIA UNA PILA DE DRAGONES DE ORO.



e intentará asustarlos para que se marchen (no ha terminado de inspeccionar el pecio en busca de tesoros). Zelifarn solo infligirá daño a modo de autodefensa.

Superar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15 u ofrecer tesoro por valor de al menos 1.000 po convencerá al dragón para que hable con los personajes y se desprenda de una de sus escamas. Si los aventureros le mencionan el contenido de la Bóveda de los Dragones, Zelifarn exigirá que se comprometan a darle el 10 % del oro antes de entregarles lo que han venido a buscar.

GEMAS POR UN VALOR DE AL MENOS 1.000 PO

Una o más piedras preciosas servirán como llave siempre que su valor combinado sea de 1.000 po o superior. Estas gemas pueden encontrarse durante la aventura o comprarse en los mercados de Waterdeep.

INTERPRETACIÓN DE “TU CARA BARBUDA”

La canción de amor enana “Tu cara barbuda” es una pieza interpretada por un dúo de gaiteros. Los aventureros pueden conseguir fácilmente la partitura por 1 po y contratar a dos intérpretes para tocar la canción por 10 po cada uno. Un personaje que tenga competencia con gaitas puede hacerlo, aunque esto requerirá superar una prueba de Carisma (Interpretación) CD 10 tocando gaitas para que la actuación cuente como llave. Un frasco de vidrio que hay en la Villa Cassalanter (consulta el capítulo 6, zona C3) hace sonar esta melodía al quitarle el tapón.

LUZ DEL SOL

Puesto que la bóveda descansa en las profundidades del subsuelo, es difícil hacer llegar hasta allí la luz solar natural. Los sagaces aventureros podrán comprar veinte espejos de acero (5 po cada uno) y disponerlos en puntos concretos (y con los ángulos adecuados), de modo que puedan reflejar la luz del sol del exterior hasta el subsuelo y proyectarla sobre la entrada de la cámara. Configurar estos espejos y conseguir alinearlos a la perfección llevará 2d4 + 2 horas, con independencia del número de personajes implicados.

MANO DE DROW AMPUTADA

Esta horrible llave se puede obtener por la fuerza de un miembro de Bregan D'aerthe o de algún otro drow. Si los aventureros no se han encontrado con ningún elfo oscuro, puede que oigan rumores de que el Xanathar ha contratado a un consejero drow.

MARTILLO DE GUERRA DE PLATA

Los personajes pueden comprar un martillo de guerra de plata por 115 po o pueden dar una barra de plata a Embric y Avi (consulta el capítulo 2, zona T3) y encargar a los herreros genasi que les forjen uno.

PAR DE OREJAS DE OSGO

El Gremio del Xanathar emplea a osgos, de modo que los aventureros pueden amputar las orejas a cualquiera de ellos. Un osgo vivo también cuenta como llave.

PEDÚNCULO OCULAR DE CONTEMPLADOR

El pedúnculo ocular no tiene que proceder necesariamente de un verdadero contemplador vivo. Se puede arrancar de uno de felpa (consulta “Tienda del Viejo Xoblob”, en la página 23). También se puede obtener de alguna forma menor de la familia de los contempladores, como un observador o un espectador. No es necesario que el pedúnculo ocular esté separado del resto del cuerpo.

El Xanathar (consulta el apéndice B) acompañará gustoso a los aventureros hasta la bóveda si ello le garantiza conseguir su parte del tesoro. Con independencia del acuerdo al que haya llegado con los personajes, “su parte” equivaldrá a todo

el oro. En otras palabras, el contemplador se volverá en contra del grupo en cuanto la cámara esté abierta, a menos que algún PNJ poderoso (como Laeral Silverhand o Vajra Safahr) esté presente para mantener a raya al desquiciado Xanathar.

PRESENTE DE UNA REINA

Laeral Silverhand, la lord público de Waterdeep, fue en tiempos la regente de un antiguo reino llamado Stornanter. Los aventureros podrán recordar este hecho superando una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20 o averiguarlo tras recopilar información. Podrán pedir audiencia con Laeral a través de Jalester Silvermane o Mirt. La lord público les hará entrega del cálamo de una pluma como presente, uno que le regaló el mismísimo archimago Elminster, si prometen devolver el oro robado a las arcas de Waterdeep.

UNICORNIO

Aunque es probable que invocar a un unicornio real vaya más allá de las habilidades de los aventureros, podrían pedirle a Laeral Silverhand o Vajra Safahr que lancen un conjuro de *conjurar celestial*. Los personajes podrán solicitar audiencia a Laeral o Vajra a través de Renae'r Neverember u otro PNJ que esté bien relacionado. Si los aventureros cuentan a cualquiera de las dos la verdad sobre la Bóveda de los Dragones y prometen devolver el oro a las autoridades, cualquiera de las dos se comprometerá a acompañar a los personajes hasta la cámara y lanzar el conjuro.

No es necesario que el unicornio sea real para servir como llave. La Feria de las Doncellas Marinas (mira el capítulo 7) utiliza una carroza con forma de este animal en sus desfiles y en la Villa Cassalanter (consulta el capítulo 6, zona T18) puede encontrarse un unicornio de peluche.

BÓVEDA DE LOS DRAGONES

Una vez los personajes tengan en su poder la *Piedra de Golorr*, podrán utilizarla para averiguar la ubicación de la Bóveda de los Dragones, así como las llaves necesarias para acceder.

CARACTERÍSTICAS DE LA BÓVEDA

Todas las zonas de la cámara tienen las siguientes características:

- Cualquier conjuro que se use para contactar con una criatura que se encuentre en la bóveda fallará, así como cualquier conjuro que intente hacer un escrutinio del lugar o de cualquiera de las criaturas que haya en su interior. Teletransportarse al interior de la cámara desde fuera es imposible.
- Las paredes están hechas de mampostería. Las puertas son sólidas losas con tiradores y bisagras de piedra.
- Excepto en la zona V9, no hay ninguna fuente de luz.

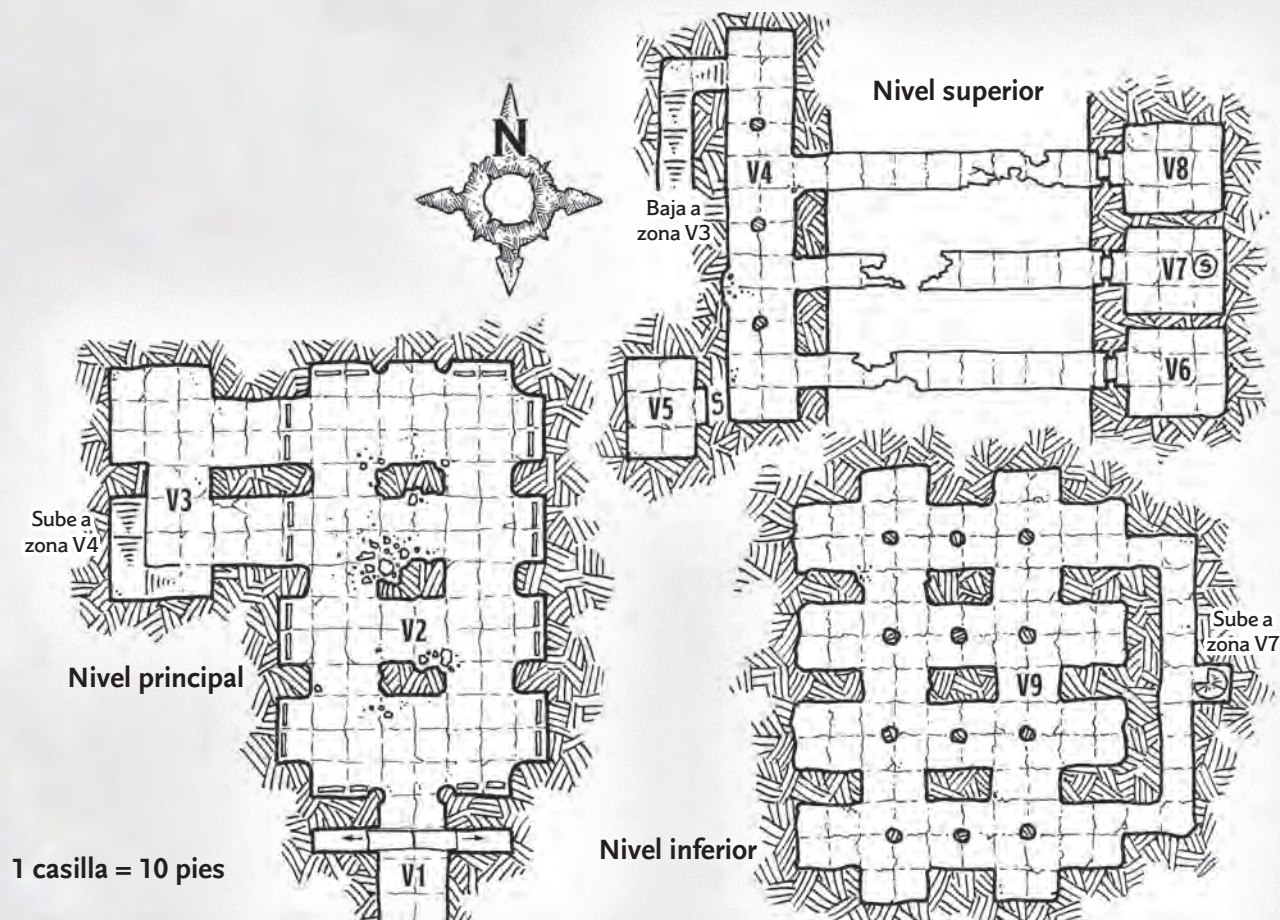
ZONAS DE LA BÓVEDA

Las zonas de la cámara aparecen etiquetadas en el mapa 4.9.

VI. PUERTA DE LA BÓVEDA

Un corredor de piedra de 20 pies de alto y otros 20 pies de ancho desemboca ante unas puertas dobles inscritas con runas enanas. Estas no tienen tiradores ni bisagras. La inscripción sobre ellas reza así: “LAS TRES LLAVES. PRESENTALAS”.

Las puertas se separarán y se deslizarán tras las paredes cuando las tres llaves correctas se hayan presentado a una distancia de 5 pies o menos de ellas. Permanecerán abiertas hasta que Aurinax o cualquier otro diga la palabra de activación para cerrarlas (“Azzam”). Las llaves pueden abrir las puertas desde cualquiera de sus lados. Estas no pueden ser



MAPA 4.9: BÓVEDA DE LOS DRAGONES

forzadas o dañadas en modo alguno y los intentos de sortearlas por medios mágicos fallarán automáticamente.

V2. VESTÍBULO DE ENTRADA

Esta gran cámara tiene las siguientes características:

- Tres columnas deslustradas por el paso del tiempo soportan unos puentes de piedra medio en ruinas 60 pies más adelante. Sobre estos, el techo se alza 20 pies.
- Hay doce conjuntos de puertas dobles de hierro instalados en sendas hornacinas. Tienen 10 pies de ancho, 10 pies de alto y las decoran imágenes de guerreros enanos con armadura de placas.

Puentes en ruinas. Los puentes conectan la zona V4 con unas puertas de adamantina que sellan las zonas V6, V7 y V8. La mitad este del puente norte y la mitad oeste del puente sur son inestables. Cualquiera de ellos se derrumbará en cuanto soporten un peso de más de 150 libras. Cualquier criatura que se encuentre en una sección del puente cuando se derrumbe deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o caerá 60 pies hasta el suelo.

El puente central tiene una grieta de 15 pies de ancho. Un aventurero podrá sortearla haciendo un salto con carrerilla, pero parte de la construcción se derrumbará bajo los pies del personaje al aterrizar, forzándolo a realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si no la supera, caerá hasta el piso inferior.

Puertas de hierro. Diez de las puertas dobles son falsas y no se abrirán. Las dos que hay en el extremo norte del muro oeste se podrán abrir y revelarán la zona V3, contigua.

V3. ESCALERAS Y PINTURA AL FRESCO

Esta sala posee las siguientes características:

- Al sur de esta cámara, unas escaleras esculpidas por manos expertas ascienden 70 pies hasta la zona V4.
- La pared norte está cubierta por un fresco cuadrado de 20 pies de lado en el que se representa a enanos batallando contra goblins.

Fresco cautivador. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de encantamiento sobre el fresco. Cualquier criatura que se encuentre a 30 pies o menos de la pintura y que pueda ver deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12. Si la falla, quedará hechizada por esta durante 24 horas. Mientras esté hechizada, la criatura no podrá salir voluntariamente del área desde la que se puede ver el fresco y lo defenderá hasta la muerte. Si se ve forzada a alejarse del fresco, intentará volver. No podrá descansar mientras se encuentre bajo este efecto. Pasadas 24 horas, sufrirá un nivel de cansancio y podrá repetir la tirada de salvación si aún puede ver la pintura. Si la supera, el efecto finalizará. Una criatura que tenga éxito en la tirada de salvación conseguirá inmunidad al efecto del fresco durante 24 horas. Destruir al menos una sección cuadrada de 10 pies de lado de la pintura anulará el efecto para todas las criaturas. Cada sección de 10 pies de lado tiene CA 17, 25 puntos de golpe e inmunidad a los daños de veneno y psíquico.

V4. SALÓN DE MORADIN

Esta sala de 20 pies de alto tiene las siguientes características:

- Hay tres pilares distribuidos a lo largo del salón. Están tallados para asemejarse a martillos de guerra, con sus cabezas cuadradas empotradas contra el suelo.

- La pared oeste muestra un agrietado mosaico que representa a un herrero enano trabajando en una forja, creando otros seres de su misma raza a partir de un metal negro y diamantes (en el extremo sur del muro hay una puerta secreta).
- Tres arcadas situadas en la pared este conducen hasta los puentes en ruinas del vestíbulo de entrada (zona V2), que acaban ante las puertas de adamantina (las que dan paso a las zonas V6, V7 y V8).

Pudín negro. Un poco más allá de la mitad del pasillo, una sección del mural occidental se ha venido abajo, formando un montón de baldosas rotas en el suelo. Una grieta de la pared oculta a un **pudín negro** que saldrá disparado y atacará a los aventureros que estuvieran inspeccionando los daños.

Puerta secreta. Un personaje que inspeccione el pasillo buscando puertas secretas y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 detectará el contorno de un acceso oculto que conduce a la zona V5. Se abrirá automáticamente cuando la toque un enano (o una criatura transformada en enano gracias a un conjuro de *alterar el propio aspecto* o un efecto mágico similar). En caso contrario, abrir la pesada puerta por la fuerza, a empujones, requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 17.

V5. HABITACIÓN SECRETA

Esta cámara llena de polvo ha permanecido inalterada desde la época de los enanos de Delzoun. Sobre unos pedestales hay varias urnas de cobre verde rebosantes de monedas, gemas y más tesoros.

Tesoro. Esta habitación contiene cinco urnas de cobre (valen 25 po cada una). La urna 1 alberga cinco turmalinas (con un valor de 100 po cada una) mezcladas con 200 pc. La urna 2 guarda un *anillo de calidez* mezclado con otros diez anillos corrientes de oro (valen 25 po cada uno) y 650 pp. La urna 3 está llena hasta los topes con 250 po. La urna 4 contiene 33 gemas de cuarzo azul (con un valor 10 po cada una). La urna 5 alberga una estatuilla de plata de 9 pulgadas (22,5 cm) de alto de un sacerdote enano de Moradin cuyos ojos son amatistas (vale 250 po y pesa 10 libras).

V6. MARTILLO Y YUNQUE

La puerta de adamantina de esta habitación está sujeta mediante un conjuro de *cerradura arcana*, pero se abrirá cuando un enano o una criatura transformada en un miembro de esta raza la toque. También podrá forzarse superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 21. Un conjuro de *abrir* o algún efecto mágico similar también conseguirá abrirla. La puerta se abatirá sobre sus robustas bisagras de adamantina.

- Las paredes norte, este y sur de esta sala de 20 pies de altura están adornadas con murales polvorientos que representan a herreros enanos trabajando en sus forjas.
- Un yunque de hierro descansa sobre un bloque de piedra que se alza en medio de la estancia. Ambos elementos están envueltos en telarañas.

Murales. Un personaje que inspeccione los murales de la pared y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 comprobará que el martillo de piedra que blande el herrero del mural de la pared sur se puede extraer del lugar donde descansa. Al sacarlo, dejará un hueco con su forma en la pared. Grabado en el lado del martillo que tocaba con la pared se aprecia la siguiente inscripción en runas enanas: “Que se eleven los corazones y se ganen las batallas”. El objeto deberá extraerse de su soporte para que este mensaje quede a la vista.

Yunque de hierro. Si los aventureros retiran las telarañas del bloque de piedra, verán una inscripción en este. Está escrita en runas enanas y dice lo siguiente: “Que caiga el martillo y resuene el yunque”.

Si se golpea el yunque con el martillo de piedra que se ha extraído de la pared, cada criatura que se encuentre en la habitación y pueda escuchar el sonido ganará 10 puntos de golpe temporales durante 24 horas. Una vez el yunque haya otorgado este regalo, no podrá hacerlo de nuevo hasta transcurridas 24 horas.

V7. EL SECRETO DE DUMATHOIN

Esta habitación está sellada por una puerta de adamantina similar a la de la zona V6. La sala posee las siguientes características:

- Cuatro armaduras de placas herrumbrosas, sin cascos y entalladas para enanos, se yerguen en los rincones de esta estancia de 20 pies de alto. Todas están cubiertas de telarañas.
- Hay unas runas enanas talladas en la pared. La inscripción dice: “Un secreto nunca revelado saldrá de los labios de Dumathoin”.

Si se supera una prueba de Inteligencia (Religión) CD 14, se podrá identificar a Dumathoin como al dios enano de los secretos. Cualquier personaje de esta raza recordará este dato al instante.

Escalera secreta. El grabado de la pared es una pista de que esta habitación guarda un secreto. En concreto, una trampilla tan bien disimulada que ni siquiera puede encontrarse inspeccionando o utilizando medios mágicos. Pero cuando cualquiera que esté en la sala cuente en voz alta un secreto, la trampilla se abrirá, dando acceso a una escalera de piedra que descende 120 pies en espiral hasta la zona V9. La confesión proferida debe ser cierta y tratarse de algo que el personaje no haya revelado con anterioridad.

V8. EL VIEJO OJOS DE FUEGO

Esta sala posee las siguientes características:

- Al fondo de esta habitación de 20 pies de alto hay una estatua policromada con una altura de 10 pies. Representa a un enano acorazado que lleva puesta una máscara y blande un hacha de guerra.
- Delante de la escultura, instalada en el suelo, hay una trampilla de adamantina con una anilla a un lado para poder tirar y abrirla.

Trampa. Superar una prueba de Inteligencia (Religión) CD 17 permitirá a un aventurero reconocer a la estatua como una representación de Gorm Gulthyn, el dios enano de la vigilancia, también conocido como Ojos de Fuego. La escultura está perfectamente unida al suelo y no puede derribarse. También parece inmune al daño. Un conjuro de *detectar magia* revelará que irradia un aura mágica de evocación.

La trampilla es falsa y no se puede abrir. Quien toque algunas de sus partes (incluida la anilla) deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 18; en caso de fallarla sufrirá los impactos de rayos de fuego mágico procedentes de los ojos de la estatua, que le infligirán 22 (4d10) de daño de fuego. La trampa no se activará si el objetivo dispone de cobertura completa.

V9. BÓVEDA PRINCIPAL

Cuando los aventureros lleguen a este lugar por primera vez, lee lo siguiente:

Aunque a gran profundidad en el subsuelo, esta cámara está iluminada por corrientes de luz solar que se derraman desde el techo, capturando motas de polvo en sus luminosos remansos. Unas ornamentadas columnas sostienen un techo abovedado de 30 pies de alto y adornado con tallas de enanos extasiados en presencia de sus dioses. Unas amplias hornacinas se alinean en las paredes y, en una de ellas, hay un inmenso montón de oro apilado.

De entre la polvorienta penumbra emerge un enano envejecido que agarra un bastón tallado y pintado para asemejarse a un par de dragones entrelazados: uno rojo y otro dorado. A pesar de su edad, sus ojos son brillantes y tranquilos. “No esperaba visita”, dice con franqueza, “como podéis observar, esto está hecho un desastre. Quizás deberíais volver más tarde, después de que lo haya adecentado un poco”.

El enano, que se hace llamar Barok Clanghammer, es en realidad el **dragón de oro adulto** Aurinax (mira el apéndice B) bajo esta apariencia. Se encarga de custodiar el tesoro para lord Dagult Neverember y posee el *bastón del dragón de Ahghairon* (consulta el apéndice A) a cambio de sus servicios. Tratar con el dragón de oro representará un desafío inusual para los aventureros y es probable que les beneficie más una solución pacífica que una donde medie la violencia.

Aurinax es paciente, sabio, clemente y atento. Continuará manteniendo su aspecto humanoide hasta que comience un combate, ya que en su forma de dragón no le resulta fácil agarrar el *bastón del dragón de Ahghairon*. Aurinax solo atacará en defensa propia o para proteger el bastón o el oro. Los únicos autorizados a llevarse el oro mientras el dragón lo custodia son Dagult Neverember y los vasallos a quienes ha encargado dicha tarea, ninguno de los cuales está actualmente en Waterdeep.

Los aventureros pueden intentar convencerle de que han venido en nombre de Neverember. El dragón dudará de su historia, ya que nunca los ha visto antes ni ha escuchado a Dagult mencionarlos por sus nombres. Engañar a Aurinax requerirá que cada personaje que se encuentre dentro de su línea de visión supere una prueba de Carisma (Engaño) enfrentada con la Sabiduría (Perspicacia) del dragón. Con que un solo aventurero fracase en el intento, Aurinax sabrá que el grupo miente. Estas pruebas se podrán realizar con ventaja si Renaer Neverember acompaña al grupo, ya que el dragón recuerda haber conocido a Renaer cuando era niño y puede imaginar fácilmente un escenario en el que Dagult Neverember podría haber usado a su hijo como su vasallo (Aurinax no sabe nada de la mala relación existente entre Renaer y su padre).

Los personajes pueden tratar de convencer al noble dragón de que lord Neverember ha malversado el oro de las gentes de Waterdeep y que lo justo y correcto sería asegurarse de devolver el dinero a sus legítimos dueños. En el fondo, Aurinax conoce la procedencia del oro, pero ha permitido que su avaricia y su acuerdo con lord Neverember nublen su juicio moral. Un aventurero podrá convencer al dragón de que permita que el oro sea devuelto a las personas a las que pertenece por derecho. Para ello, deberá superar una prueba de Carisma (Persuasión) CD 18. Esta se hará con ventaja si los personajes han venido acompañados por un funcionario prominente de la ciudad, como Mirt o Vajra Safahr, o si uno de los aventureros confiesa ser adorador de Bahamut.

Cualquier prueba de Carisma (Intimidación) que se haga para influir en Aurinax fallará automáticamente. Tras el primero de estos intentos, todas las pruebas de Carisma que se hagan en adelante para influir en el dragón tendrán desventaja.

Aurinax utilizará su Resistencia Legendaria para evitar ser hechizado. Si un aventurero intenta hechizarle usando un conjuro y falla, todas las pruebas de Carisma que se hagan en adelante para influir en el dragón tendrán desventaja.

Tesoro. Elige dos hornacinas de la bóveda. Apilados en una de ellas hay 500.000 po, cuyo peso total es de 10.000 libras. Además, esparcidas por el suelo de la segunda hornacina hay 65 gemas de 100 po, el resto es la comida de la que Aurinax dispone en ese momento.

El dragón no entregará sus piedras preciosas ni el *bastón del dragón de Ahghairon* voluntariamente, puesto que son su pago por haber guardado el oro. Sin embargo, si es necesario, Aurinax estará dispuesto a usar el poder del bastón a favor de la ciudad a cambio de más piedras preciosas.

SALIR DE LA BÓVEDA

Cuando los personajes salgan de la bóveda, con o sin el oro, se enfrentarán a una fuerza hostil enviada por su antagonista o varios de los villanos. Si las puertas de la cámara se quedaron abiertas, los aventureros se encontrarán con estos enemigos en la zona V2. De lo contrario, estarán al acecho en el exterior, esperando a que los personajes aparezcan:

- Si el Xanathar es el villano principal, Noska Ur'gray (mira el apéndice B) llegará con seis **osgos** y un **observador** (consulta el apéndice B). Si Noska ha fallecido o sufre alguna indisposición, el contemplador lo reemplazará por Nar'l Xibrindas (mira el apéndice B) y su escolta **grell**.
- Si los villanos son los Cassalanter, estos enviarán a tres **sectarios fanáticos** y a otros tres **sectarios**. El lacayo **doppelganger** de Victorio, Willifort Crowelle, encabezará el grupo transformado en tiefling, a menos que los personajes lo hubieran matado o hubieran dispuesto de él de alguna otra manera en este capítulo o en el capítulo 6.
- Si **Jarlaxle Baenre** (consulta el apéndice B) es el villano, llegará con tres **pistoleros drows** (mira el apéndice B). Reemplaza a los pistoleros drows anónimos por Lafeen Fel'rekt, Krebbyg Masq'il'yr y Soluun Xibrindas si siguen con vida y en libertad.
- Si Manshoon es el villano principal, enviará a su simulacro (consulta el apéndice B) acompañado de Agorn Fuoco (**bardo** humano turami NM; mira el apéndice B), Vevette Blackwater (**Espadachina** humana tethyriana CM; consulta el apéndice B) y tres **matones** zhents. Si Agorn y Vevette murieron o se dispuso de ellos de alguna otra manera en este capítulo o en el capítulo 8, sustituye a cada uno de ellos por un **matón** adicional.

Las fuerzas enviadas por el Xanathar, los Cassalanter y Manshoon atacarán a los personajes en cuanto los vean. Por el contrario, Jarlaxle felicitará a los aventureros por haber abierto la Bóveda de los Dragones y les permitirá marcharse con la condición de que se vayan con las manos vacías. Tiene la intención de devolver el oro a la ciudad de Waterdeep, pero también exigirá el *bastón del dragón de Ahghairon* por las molestias.

Si Aurinax sigue vivo, los personajes podrán engañar a los enemigos para atraerlos hasta el dragón, que se defenderá de cualquier criatura que lo ataque o que intente robar su bastón o el oro. Incluso defenderá a los aventureros si ha cerrado un trato con ellos.

REFUERZOS DE LAS FACCIÓNES

Si los personajes se han unido a una o más facciones de la Ciudad de los Esplendores y las han estado manteniendo informadas de sus progresos, puedes hacer que les envíen refuerzos para ayudarles a combatir a los villanos o para añadir una nueva variable a la ecuación.

La Alianza de los Lores. La lord público **Laeral Silverhand** (consulta el apéndice B) llegará con **Jalester Silvermane** (mira el apéndice B) y seis **veteranos** de la Guardia de la Ciudad para ayudar a los aventureros a proteger el oro. La aparición de Laeral obligará a Jarlaxle a exhibir sus mejores

maneras. Tras convencer a la lord público de sus buenas intenciones, este se retirará pacíficamente para no sufrir más bajas. Si Laeral es capaz de hablar con Aurinax, convencerá al dragón de que le ceda la custodia del oro.

Los Arpistas. **Mirt** (consulta el apéndice B) llegará con dos **espadachines** (mira el apéndice B). Si aún sigue vivo y no acompañaba ya a los personajes, Renae'r Neverember (consulta el apéndice B) sustituirá a uno de los espadachines.

Bregan D'aerthe. Si **Jarlaxle Baenre** (mira el apéndice B) no es el villano principal, aparecerá con sus lugartenientes, Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr y Soluun Xibrindas, u otros tres **pistoleros drows** (mira el apéndice B). Jarlaxle se ofrecerá a ayudar a los aventureros si acceden a ayudarlo a devolver el oro a Waterdeep, eso sí, quedándose el drow con el *bastón del dragón de Ahghairon*.

El Enclave Esmeralda. Jeryth Phaulkon enviará tres **enjambres de ratas** para ayudar a los aventureros. En cuanto los personajes dejen de estar en peligro, las alimañas se dispersarán por toda la bóveda.

La Fuerza Gris. Vajra Safahr mandará a **Meloon Wardragon** (mira el apéndice B) para que apoye a los aventureros dentro de la cámara, ignorante de que el guerrero ha caído bajo el influjo del Xanathar. Si el contemplador es el villano principal, Meloon ayudará a las fuerzas del Gremio a vencer a los personajes.

La Orden del Guantelete. **Hlam** (consulta el apéndice B) acudirá y hará todo lo que pueda para asistir a los personajes. Aurinax y él se conocen desde hace muchos años y su relación es cordial. El dragón aprecia al monje y los aventureros que negocien con Aurinax en presencia de Hlam tendrán ventaja en sus pruebas de Carisma (Persuasión).

Los Zhentarim. Los Asaltacondenas (mira el apéndice B) llegarán para ayudar a proteger la bóveda, descontando a aquellos miembros que hayan sido arrestados o estén muertos. Si Manshoon es el villano principal, Skeemo Weirdbottle traicionará a sus compañeros de grupo y luchará junto al simulacro. Si los mercenarios y los aventureros salen victoriosos, los Asaltacondenas supervivientes les propondrán repartir el botín a partes iguales. Si estos rechazan la oferta y los Asaltacondenas los superan en número, los zhents se volverán contra los personajes, poniendo en un aprieto a los que sean miembros de los Zhentarim.

DESENLACE DE LA AVENTURA

Es posible concluir esta aventura de varias maneras, dependiendo de quién consiga el oro y de lo que se haga con el tesoro.

MORIR EN LA BÓVEDA

Si los aventureros mueren en la Bóveda de los Dragones en posesión de la *Piedra de Golorr* y el villano principal no conoce la ubicación de la cámara, los secretos que esta guarda perecerán con ellos. Aunque sucumban en el proceso, habrán tenido éxito en mantener el oro lejos de las zarpas de su antagonista, por lo que resultará una victoria agri dulce.

LLEVARSE EL ORO

Si los personajes recuperan el alijo de Neverember y se lo quedan, al final todo el mundo se enterará.

Emisarios de los Arpistas, la Alianza de los Lores y la Orden del Guantelete acudirán a los aventureros para pedirles que el oro sea devuelto a la Ciudad de los Esplendores. Si los personajes rechazan desprenderse de este, serán despojados de cualquier membresía que pudieran ostentar en estas facciones y los políticos harán que se vean de inmediato con el agua al cuello. Los lores de Waterdeep los acusarán de haber robado a los ciudadanos. Los aventureros

se enfrentarán hasta a 1 mes de trabajos forzados, más el pago de daños y perjuicios por una cantidad igual al valor de lo robado más 500 po. Si intentan huir de Waterdeep, la Guardia de la Ciudad los prenderá y los encarcelará. Si de alguna manera consiguen zafarse de las autoridades locales, los Arpistas y los agentes de la Alianza de los Lores los perseguirán sin descanso.

Laeral Silverhand contempla permitir que los personajes se queden con una décima parte del tesoro (50.000 po) para ellos. Incluso esa cantidad de dinero atraerá una atención no deseada y varias personas les pedirán préstamos o donaciones:

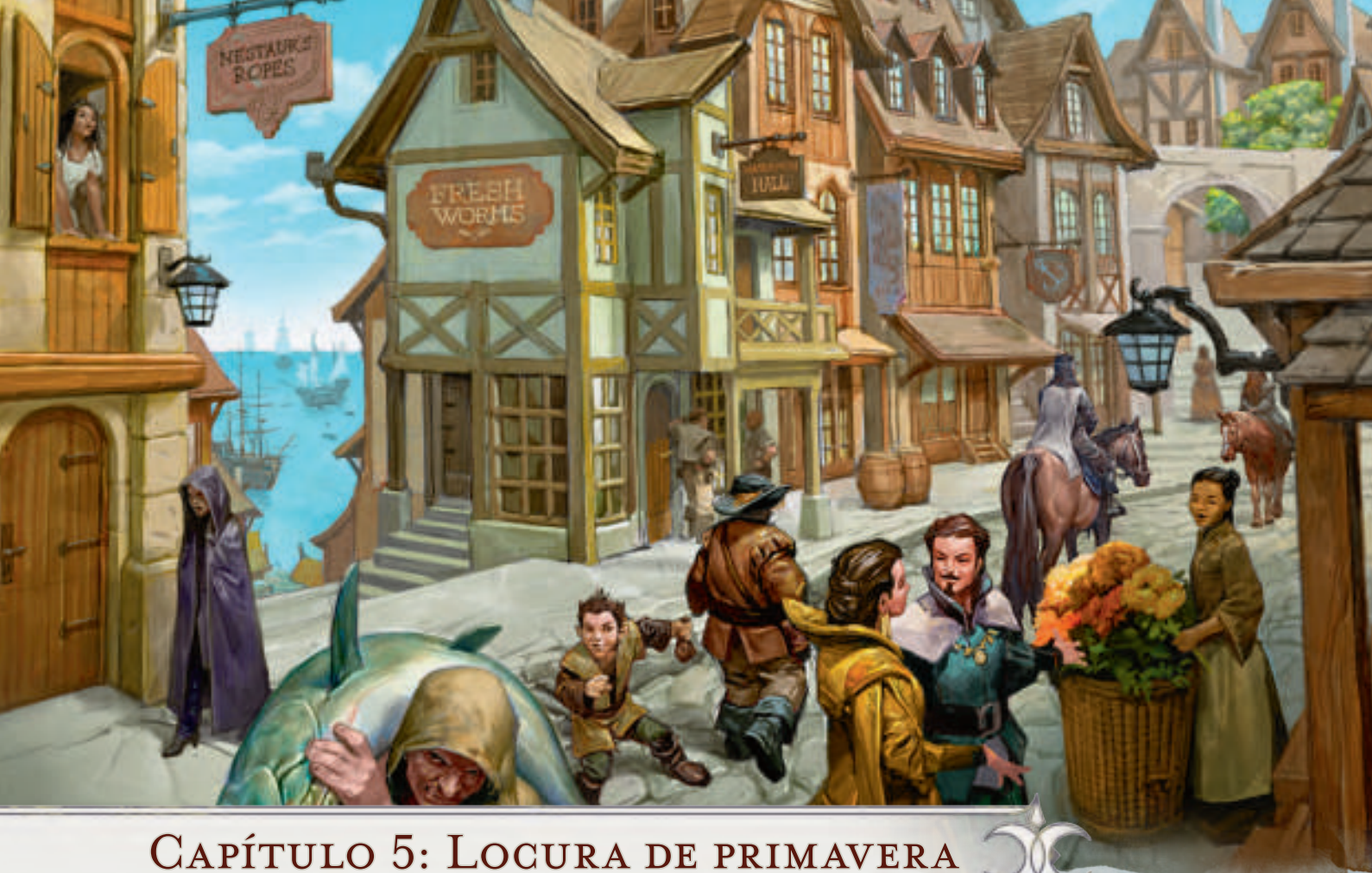
- **Emmek Frewn** (revisa “Negocio rival: Emmek Frewn”, página 42) necesita 1.500 po para liquidar un préstamo con intereses. Si no devuelve el dinero en una decana, **Istrid Horn** (mira el apéndice B) enviará a matones de los Zhentarim para amedrentarle o, incluso, a hacerle daño. Emmek acudirá a los aventureros como quien pide limosna para aprovecharse de la generosidad de estos, negando haber hecho nada malo.
- **Davil Starsong** (consulta el apéndice B) pedirá a los personajes una donación de 5.000 po para mantener a flote su rama de los Zhentarim en la Ciudad de los Esplendores. Los recientes altercados y varios problemas legales han vaciado las arcas de los Asaltacondenas. Si los aventureros se la niegan, los miembros de este grupo serán expulsados de la ciudad, cediendo el control de la Red Negra de Waterdeep a Manshoon (si está vivo).
- **Floon Blagmaar** (mira el apéndice B) pedirá a los personajes que le den 500 po para cubrir una importante deuda de juego. Si los aventureros se niegan a entregarle el oro, este desaparecerá sin dejar rastro 1d10 días más tarde.
- **Volo thamp Geddarm** (consulta el apéndice B) pedirá a los personajes 5.000 po para financiar una expedición que, espera, le inspire un futuro libro. En dicha obra maestra les reservará una mención especial. Si los aventureros no parecen muy seguros, Volo les recordará que, para empezar, si él no les hubiera metido en esta historia, no tendrían el oro.
- **Jelenn Urnbrusk**, una lord enmascarada en deuda con Manshoon, les pedirá un préstamo sin intereses de 10.000 po, que prometerá devolver en el plazo de un año. En cambio, se compromete a utilizar su “considerable influencia con los lores de Waterdeep” para que les ayuden en el futuro. Si los personajes aceptan, hará honor a su promesa de retribuirles y les concederá un favor especial (consulta “Signos de prestigio”, en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*). Si se niegan, se habrán ganado la enemistad de la lord enmascarada.
- Templos, organizaciones benéficas, gremios y extraños sufriendo malas rachas llamarán a su puerta de tanto en tanto. No pedirán gran cosa, unos pocos dragones aquí y por allá, pero todo suma.

¡ADELANTE, A LAS PROFUNDIDADES!

Al finalizar esta aventura los personajes deberían estar en nivel 5. Durante las semanas siguientes, las noticias de sus acciones llegarán a todos los rincones de Waterdeep. Al final, se les entregará una nota con el siguiente mensaje:

Undermountain os llama. Nos vemos en el Portal Bostezante.

Si los aventureros desean explorar Undermountain, puedes continuar esta campaña hasta el nivel 20 con el libro *Waterdeep: La Mazmorra del Mago Loco*.



CAPÍTULO 5: LOCURA DE PRIMAVERA



EL XANATHAR HA DEJADO QUE SU PARANOIA lo domine, de manera que el contemplador ya no se fía de nadie. La *Piedra de Golorr* desapareció de su guarida mientras negociaba un acuerdo que habría fusionado el Gremio del Xanathar con la Red Negra para formar una sola organización criminal. Aunque los zhents no robaron el artefacto, el Xanathar cree que sí lo hicieron. Aunque antes se conformaba con poseer el objeto, el contemplador ya no confía en que el oro se encuentre a buen recaudo dentro de la Bóveda de los Dragones. El Xanathar piensa que el alijo estaría más seguro bajo su atenta mirada, pero sin la *Piedra de Golorr* no puede recordar dónde está escondido.

Antes de dirigir este capítulo, da un repaso a la sección “Contempladores” del *Monster Manual*, en especial a la titulada “La guarida de un contemplador”. Dentro de su cubil, el Xanathar tiene acceso a las acciones en guarida y los aventureros podrían toparse también con los efectos regionales del contemplador.

Los personajes que no visiten el cubil del Xanathar en el transcurso de esta aventura podrían tener razones para hacerlo en *Waterdeep: La Mazmorra del Mago Loco*. En esa historia es bastante probable que los aventureros deban acercarse a la guarida del contemplador desde Skullport (consulta la zona X4 para saber más).

Mientras exploren el cubil del Xanathar, los personajes verán un símbolo recurrente que parece un círculo con diez rayos equidistantes que irradian a partir de su circunferencia.

Este motivo es la runa personal de este contemplador, así como el emblema utilizado para representar al Gremio del Xanathar.

CARA A CARA CON EL XANATHAR

Tira un d100 para establecer la localización del contemplador cuando los personajes lleguen. Consulta el resultado en la tabla “Localización del Xanathar”.

LOCALIZACIÓN DEL XANATHAR

d100	Localización
01–50	El Xanathar está hablándole a Sylgar, su pez mascota, en la zona X19.
51–75	El contemplador se encuentra dando un sermón errático a sus secuaces en la sala de audiencias (zona X18).
76–90	El Xanathar está viendo un combate en la arena de sangre y fortuna (zona X6).
91–00	El contemplador se halla reflexionando sobre su mortalidad en la cripta, entre los restos de los anteriores Xanathars (zona X33).

Si los personajes atacan al contemplador, este matará a un aventurero e intentará subyugar al resto. A cambio de sus vidas, los supervivientes deben acordar ayudar al Xanathar a encontrar la *Piedra de Golorr*. Si se niegan, el contemplador matará a otro personaje y repetirá la oferta. Este proceso continuará hasta que los aventureros acepten o no quede

ninguno con vida. Aquellos que se atengan a los términos del Xanathar podrán marcharse vivos.

Si los personajes entregan la piedra al contemplador, este exigirá que le acompañen a la Bóveda de los Dragones y le ayuden a derrotar al dragón guardián de la cámara. Sin confiar del todo en que los aventureros mantendrán su parte del trato, el Xanathar se hará acompañar por su lacayo, Ahmaergo, para que les vigile.

Si los puntos de golpe del contemplador se reducen a la mitad de sus puntos de golpe máximos, o si cree que su vida corre peligro mortal, activará su *anillo de invisibilidad* y le gritará a Ahmaergo que “haga pedazos a los usurpadores, extremidad a extremidad”. Mientras esté invisible, el Xanathar volará hasta su lugar sagrado (zona X19) por la ruta más segura.

La mayor debilidad del contemplador es el amor loco que profesa a su pez mascota, Sylgar. Un personaje que utilice al animal como arma para negociar podrá hacer una prueba de Carisma (Intimidación) CD 16. Si la supera, el temible Xanathar se convertirá en un sollozante despojo que accederá a casi cualquier petición que el aventurero le haga. Si falla, el contemplador exigirá que el personaje libere a Sylgar de inmediato o será desintegrado (amenaza que cumplirá).

FRUSTRAR LAS OPERACIONES DEL XANATHAR

Es probable que matar al Xanathar esté más allá de las capacidades de los aventureros, pero podrán sabotear sus operaciones de varias formas, afectando al contemplador personalmente o al bien engrasado funcionamiento del Gremio del Xanathar. Incluso podrían reunir los recursos necesarios (entre los que se incluyen numerosos explosivos) como para demoler su guarida.

ENFURECER AL XANATHAR

El Xanathar está mentalmente desequilibrado. Cada vez que sufre un ataque de ira, tiende a matar a secuaces al azar.

SECUESTRAR O MATAR A SYLGAR

Matar o robar el pez mascota del Xanathar e impedir que el protector del pez, Ott Steeltoes, lo sustituya hará enloquecer al contemplador.

ROMPER EL ANULADOR DE ENSUEÑOS

El “anulador de ensueños” del Xanathar, situado en la zona X20, le tranquiliza y le ayuda a dormir. La destrucción de este artilugio no le pondrá de buen humor precisamente.

LLEVARSE SU COMIDA

Unos cocineros kobolds preparan las viandas del contemplador en la zona X30. Matar a estos kobolds o impedir que preparen sus platos hará enfurecer al Xanathar.

INTERRUMPIR LA CADENA DE MANDO

A pesar de que el contemplador es el líder supremo del Gremio del Xanathar, son sus lugartenientes quienes se encargan de las operaciones cotidianas de la organización. La cadena de mando puede interrumpirse de cualquiera de las siguientes maneras:

ASESINATO

Matar a uno de los subordinados de confianza del Xanathar, como Ahmaergo o Noska Ur'gray, sembrará el caos en las operaciones diarias durante una decana.

SUBORDINADOS DE IMPORTANCIA

El Xanathar confía en ciertos seguidores a la hora de buscar consejo o información, y para la supervisión diaria del gremio. Los siguientes son subordinados importantes y se describen en el apéndice B:

Ahmaergo, lacayo enano.

Nar'l Xibrindas, consejero drow.

Nihiloor, azotamentes.

Noska Ur'gray, sicario enano.

Ott Steeltoes, enano protector del pez.

Thorvin Twinbeard, ingeniero enano.

CEGAR AL XANATHAR

Nar'l Xibrindas (mira el apéndice B) ha fabricado un veneno que puede cegar al contemplador, llevando a la facción al desorden más absoluto.

SEMBRAR LA DESCONFIANZA

Si engañan al contemplador haciéndole creer que hay una conspiración para matarlo a él o a Sylgar, el Xanathar desintegrará a aquellos que encuentre sospechosos, lo que dejará grandes vacíos en la cadena de mando.

DESTRUIR LA GUARIDA

Nar'l Xibrindas ha conseguido introducir en la guarida *polvo de humo* de contrabando (consulta la zona X36) y, con ayuda de Thorvin Twinbeard, ha identificado las zonas que son estructuralmente inestables. Si todas estas áreas sufren daños catastróficos, el lugar se hundirá en el transcurso de 1 hora. Los aventureros podrán averiguar esta información si hablan con Thorvin en la zona X13. Las zonas inestables son las siguientes:

Zona X2, en el umbral de la puerta secreta.

Zona X6, sobre los contrafuertes de piedra.

Zona X17, en la base de tres pilares cualesquiera.

Zona X20, contra la pared del fondo.

Zona X22, entre las columnas.

Zona X30, en cualquier lugar de la cocina.

Zona X33, en cualquier lugar de la cripta.

Cuando su guarida se derrumbe, el Xanathar utilizará su rayo de desintegración para cavar un túnel de escape y se pondrá a salvo habiendo sufrido solo heridas leves. Empleará su rayo telequinético para transportar a su pez mascota si se encuentra dentro de su alcance. Los subordinados podrán escapar con el contemplador o a través del túnel de Skullport (zona X4). Aquellos que no logren alcanzar ninguna de estas salidas resultarán muertos en el derrumbe.

GUARIDA DEL XANATHAR

La guarida del Xanathar es un antiguo complejo de mazmorras construido originalmente por magos de Netheril y ampliado por contempladores con el paso del tiempo. Está conectada al pueblo subterráneo de Skullport a través de un largo túnel (zona X4). Una escalera secreta (zona X1) da acceso a las alcantarillas de Waterdeep.

Este cubil tiene las siguientes características, con las excepciones señaladas en el texto:

- A menos que se indique otra cosa, las habitaciones y los pasillos tienen 20 y 15 pies de altura, respectivamente.
- Las salas y los corredores disponen de una buena iluminación gracias a conjuros de *llama permanente* lanzados sobre los candeleros de la pared.



- La mayoría de las puertas se componen de una única losa circular de piedra de 8 pies de diámetro y 6 pulgadas de espesor, que dispone de bisagras de piedra a un lado. Las puertas dobles son semicírculos de 16 pies de ancho y 8 pies de alto que se abren por la mitad. Los pomos están colocados sobre unos accesorios pétreos con la forma del símbolo del Xanathar (el contemplador puede abrir o cerrar una puerta no cerrada con llave utilizando su rayo telequinético o destruir una cerrada con llave con su rayo desintegrador).

LLEGAR A LA GUARIDA

Muy pocos miembros del Gremio del Xanathar tienen acceso a la guarida secreta del contemplador. Si los personajes quieren llegar hasta ella, las siguientes facciones sabrán dónde se encuentra y podrán ayudarles a hallarla.

LA ALIANZA DE LOS LORES

Los aventureros que sean miembros de la Alianza de los Lores podrán contactar con **Jalester Silvermane** (consulta el apéndice B). Este no conoce la ubicación de la guarida del Xanathar, pero Laeral Silverhand puede facilitarle los detalles.

Con esta información en mano, Jalester llevará al grupo hasta una escalera secreta en las cloacas del Distrito del Castillo (zona X1). Mientras los personajes se preparan para descender las escaleras, les aconsejará que eviten enfrentarse al paranoico e impredecible contemplador.

Si uno o más aventureros tienen un prestigio de 4 o más dentro de la Alianza de los Lores, Jalester se ofrecerá a unirse al grupo para ayudarles en su misión dentro de la guarida del Xanathar. Si estás llevando el control de los puntos de experiencia, Jalester recibirá una parte equivalente de los PX mientras forme parte del grupo.

LOS ARPISTAS

Los personajes que pertenezcan a los Arpistas podrán acudir a **Mirt** (mira el apéndice B), que conoce la ubicación de la guarida del Xanathar (ha tratado muchas veces con el contemplador en calidad de lord de Waterdeep).

Mirt llevará a los aventureros hasta una escalera secreta en las cloacas del Distrito del Castillo (zona X1). Mientras los personajes se preparan para descender las escaleras, les hará saber que el Xanathar no se lleva bien con los humanoides, ya que no confía en ellos por costumbre y es propenso a imaginar conspiraciones donde no las hay. También les dirá que el contemplador tiene un pez como mascota, con el que es increíblemente protector.

Mirt no acompañará a los aventureros, pero conoce un secreto que les podría ser útil: Thorvin Twinbeard, el ingeniero jefe del Xanathar, es un informante de los Arpistas. El lord compartirá este secreto con cualquier personaje que tenga un prestigio de 4 o más dentro de la facción de los Arpistas.

BREGAN D'AERTHE

Jarlaxle tiene a un espía dentro del Gremio del Xanathar: el consejero Nar'l Xibrindas, que utiliza conjuros de *recado* para transmitir información importante a sus hermanos drows. Bregan D'aerthe sabe que la ruta más segura hasta la guarida del contemplador es una escalera secreta ubicada en las cloacas del Distrito del Castillo. Cualquier aventurero que pertenezca a esta facción podrá conseguir estos detalles, de Jarlaxle o de otra fuente.

Si el grupo incluye a al menos un miembro de Bregan D'aerthe con un prestigio de 4 o más en la organización, cuatro **drows** estarán esperando al grupo en la parte

superior de la escalera. Se llaman Arannis Nur'zekk, Beldar Tlabath, Rylvar Tlabath y Draknafein Uriss. Sus órdenes son las de ayudar a los personajes a completar su misión a toda costa. Estos drows también tendrán órdenes secretas de asesinar a Nar'l Xibrindas, si aún sigue con vida, así como de recuperar la *bolsa de contención* de Jarlaxle (consulta la zona X35). Si estás llevando el control de los puntos de experiencia, cada drow recibirá una parte equivalente de los PX mientras formen parte del grupo.

EL ENCLAVE ESMERALDA

Los personajes que sean miembros del Enclave Esmeralda podrán averiguar la ubicación de la guarida del Xanathar hablando con Jeryth Phaulkon en Phaulkonmere. Este les dirá que ha estado enviando ratas despertadas a las alcantarillas para hallar la guarida del contemplador y que hace poco descubrieron una escalera secreta que desciende hasta allí en las cloacas del Distrito del Castillo (zona X1). Jerith hará que uno de estos animales despertados los guíe hasta el lugar. Esta **rata** tiene una puntuación de Inteligencia de 10 y puede hablar común.

LOS ZHENTARIM

Los aventureros que sean miembros de los Zhentarim podrán contactar con Yagra Stonefist en el Portal Bostezante (consulta "Caras amigas", en la página 20). Recientemente supo de la existencia de una "puerta trasera" para acceder a la guarida del contemplador gracias a un borracho que tenía vínculos con el Gremio del Xanathar y que se fue de la lengua. La semiorca se ofrecerá a guiarlos hasta una escalera secreta que hay en las cloacas bajo el Distrito del Castillo (zona X1). "Confiad en mí", dice, "esta ruta es más segura que la que atraviesa Undermountain y Skullport".

Yagra se les unirá en el descenso si los personajes prometen pagarle al menos 1.000 po. De lo contrario, les deseará buena suerte y volverá al Portal Bostezante. Si estás llevando el control de los puntos de experiencia, la semiorca recibirá una parte equivalente de los PX mientras forme parte del grupo aventurero.

ZONAS DE LA GUARIDA

Las zonas siguientes aparecen etiquetadas en el mapa 5.1. Esta guarida tiene dos niveles conectados por escaleras y puertas secretas.

X1. ESCALERA DE OJOS

Lo más probable es que los aventureros accedan a la guarida del Xanathar por esta ruta: una escalera de caracol a la que se llega desde las alcantarillas del Distrito del Castillo y que se oculta tras una puerta secreta. Este acceso evita transitar un camino más complicado que atraviesa Undermountain y Skullport y que se describe en *Waterdeep: La Mazmorra del Mago Loco*.

Cuando los personajes encuentren la escalera, lee lo siguiente:

En las paredes de esta angosta escalera de caracol hay tallados unos ojos abiertos que brillan con una débil luz mágica.

Los aventureros sentirán que están siendo observados mientras descienden por las escaleras, una sensación que no desaparecerá una vez que entren en la guarida del contemplador. El acceso, tenuemente iluminado, desciende cientos de pies hasta llegar a una puerta de piedra circular que da paso a la zona X2.

X2. SALÓN VIGILADO

Esta sala iluminada por medios mágicos posee las siguientes características:

- En las paredes hay ojos tallados de todas las formas y tamaños. Muchos de ellos tienen párpados de piedra que se abren y cierran a intervalos irregulares.
- Los personajes que superen una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14 percibirán un pedúnculo ocular fantasmal (un sensor de vigilancia) que sobresale del techo, directamente frente a la puerta doble situada al sur.
- Hay una puerta secreta oculta en la pared oeste.

Ojos parpadeantes. Las tallas de ojos parpadeantes son un poco perturbadoras pero inofensivas.

Sensor de escudriñamiento. El pedúnculo ocular fantasmal es un sensor mágico que permite a uno de los aprendices de mago de la zona X16 vigilar esta sala. Funciona como un ojo adicional con visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies. Un aventurero podrá determinar la función de vigilancia del sensor superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10, aunque no podrá saber quién está mirando a través de este o desde dónde. El pedúnculo es inmune al daño, pero podrá destruirse mediante un conjuro de *disipar magia*. El sensor también quedará anulado dentro del área de un *campo antimagia*.

Puerta secreta. La puerta secreta puede encontrarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Para abrirla, hay que presionar una talla con forma de ojo situada en una pared cercana. Hecho esto, la puerta se abatirá hacia adentro, revelando un pasillo curvo (zona X8) más adelante.

X3. GUARDIA CONTEMPLADOR ZOMBI

Un **contemplador zombi** protege esta habitación mágicamente iluminada. A su alrededor hay cuatro **esporas de gas** que, a primera vista, parecen contempladores jóvenes. Las cinco criaturas flotan en el medio de la estancia.

El contemplador zombi es lo que queda de un contemplador que llegó desde el Underdark para desafiar la supremacía del Xanathar. Tras derrotar a su rival, el señor del crimen hizo que animaran el cadáver y lo transformó en un guardián de su cubil. Las esporas de gas se le sumaron más tarde.

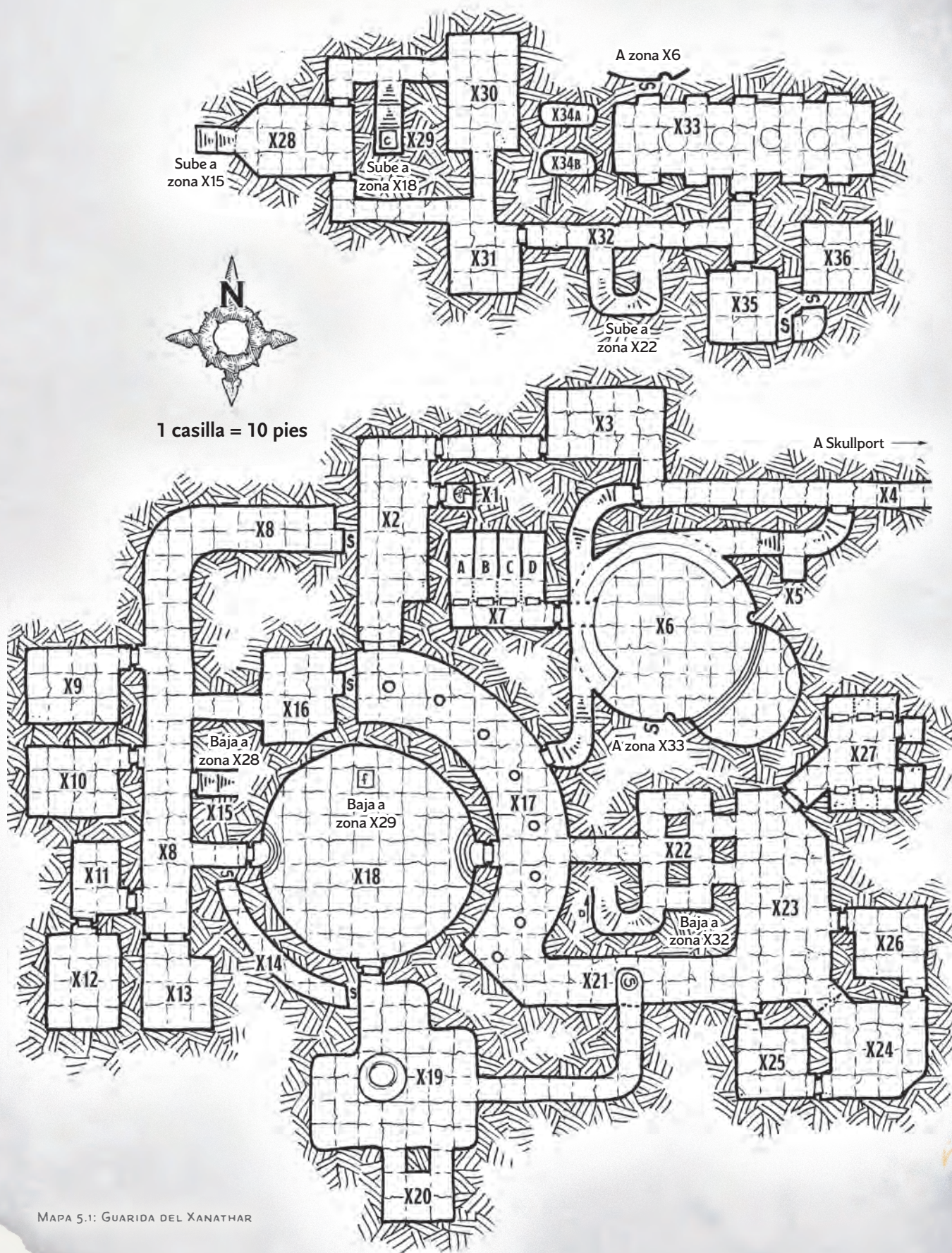
El contemplador zombi permitirá que las criaturas que lucen el símbolo del Xanathar pasen sin ser molestadas. De lo contrario, atacará. Las esporas de gas no lo harán, pero explotarán si sufren algún daño. El contemplador zombi es inmune al atributo Explotar al Morir de las esporas.

X4. TÚNEL HACIA SKULLPORT

Este túnel mágicamente iluminado se extiende 300 pies hacia el este saliéndose del mapa. Termina en una escalera que asciende 20 pies hasta la posada Tripas & Ligas, un establecimiento situado en la ciudad subterránea de Skullport que se encuentra bajo el control del Xanathar. Consulta *Waterdeep: La Mazmorra del Mago Loco* para saber más sobre la posada y sobre Skullport.

X5. RECÁMARA DEL TERROR

En el centro de la recámara, hay una **armadura animada** con el símbolo del Xanathar realizado en su coraza. A primera vista parece una ornamentada armadura completa inanimada que está expuesta. Permanecerá inerte hasta sufrir algún daño o ser convocada a la zona X6 por el Xanathar (el contemplador la utiliza para evitar que los espectadores de la arena se alboroten demasiado).



MAPA 5.1: GUARIDA DEL XANATHAR

X6. ARENA DE SANGRE Y FORTUNA

El Xanathar ha convertido esta sala en una arena de gladiadores. También utiliza este lugar para deshacerse, de una forma que considera entretenida, de los subordinados en los que ya no confía.

Esta zona se caracteriza por lo siguiente:

- Una cámara circular iluminada mágicamente cuyo suelo está cubierto por una fina capa de arena empapada en sangre, con unos contrafuertes de piedra que sostienen el techo abovedado de 40 pies de altura.
- Unas gradas de piedra a 10 pies de altura rodean la mitad noroeste de la sala. Desde las gradas parten unas escaleras que conducen a otras zonas de la guarida y un túnel bajo el graderío lleva al oeste hasta los calabozos de los monstruos (zona X7).
- Unos pocos escalones conducen a una recámara en la pared sureste. Su superficie está 5 pies por encima del suelo de la arena y el lugar se ha decorado con ramos de hongos del Underdark colocados en jarrones de piedra, además de tapices púrpura que lucen el símbolo del Xanathar. Del techo abovedado de este habitáculo sobresale un pedúnculo ocular espectral (se trata de un sensor de escudriñamiento).
- Hay una puerta secreta oculta en la pared sur.

Si el Xanathar no está presente, la arena estará vacía, pero vigilada (consulta “Sensor de escudriñamiento”, más adelante).

Si el contemplador está en la arena, se encontrará flotando en la recámara al sureste y usará su *anillo de invisibilidad* para permanecer invisible. Hay dos enanos de pie en los escalones de la recámara: el mayordomo del Xanathar, **Ahmaergo** (mira el apéndice B), que preside los torneos de lucha, y el principal sicario del contemplador, Noska Ur’gray (consulta el apéndice B), encargado de dar paso a los luchadores de la arena desde la zona X7. Diez **bandidos** humanos y cinco **osgos** (todos miembros del Gremio del Xanathar) beben y jalean a los combatientes desde las gradas mientras que dos **goblins** sirven intestinos de rata sazonzados y empanadas de carne de estirge.

Inscribirse en un torneo. Si los personajes llegan durante un torneo, verán a un **minotauro** luchando contra una mediana con cicatrices, Samara Strongbones (consulta la zona X7). La mujer no quiere morir en una batalla inútil y grita pidiendo ayuda. Si los aventureros intervienen, el público de la arena se violentará y les atacará. Si los personajes dejan que continúe la pelea, Noska acompañará al vencedor hasta la zona X7 mientras Ahmaergo incitará a los aventureros a que se inscriban en el torneo. Si estos no están por la labor de entrar en liza, este lacayo del contemplador ordenará que los apaleen hasta dejarlos inconscientes y que los encierren mientras el Xanathar observa en silencio.

Las reglas para dirigir un torneo aparecen descritas al final de este capítulo (consulta “Sangre y fortuna”, en la página 114). Si un personaje accede a dicha competición y gana o derrota a sus subordinados, el Xanathar, impresionado, recibirá al grupo en una audiencia durante la cual intentará subyugarlos (consulta “Cara a cara con el Xanathar”, en la página 99).

Sensor de escudriñamiento. El pedúnculo ocular espectral es un sensor mágico que permite a un aprendiz de mago vigilar esta habitación desde la zona X16. Consulta la zona X2 para saber más sobre estos sensores.

Puerta secreta. La puerta secreta de la pared sur puede encontrarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Al empujarla se abrirá revelando la zona X33 contigua.

X7. CALABOZOS

Esta zona contiene cuatro celdas separadas por barrotes. Las puertas de hierro rectangulares tienen cerraduras y Noska Ur’gray lleva consigo las llaves. Usando herramientas de ladrón, un personaje podrá forzar una de las cerraduras si supera una prueba de Destreza CD 15. Echar abajo la puerta de una celda requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25. La tabla “Ocupantes de las celdas” recoge un listado de los presos en este calabozo.

OCUPANTES DE LAS CELDAS

Celda Prisioneros

A	Un semiogro llamado Groz, un minotauro llamado Umpok y una orog llamada Charworl
B	Varios ciudadanos de Waterdeep secuestrados: Xia Shung (bardo humana shou NB, consulta el apéndice B), Claudio Benzreck (noble humano tethiriano LN) y Arthright Grayfalcon (espadachín illuskano CN, mira el apéndice B)
C	Una drow llamada Raelyn Auvryndar, recientemente separada de su compañero y subordinado, Zaibon Kyszalt (consulta la zona X24)
D	Samara Strongbones, una mediana piesligeros. Se trata de una espía de los Zhentarim aliada con Manshoon. Es caótica malvada y posee los siguientes atributos raciales: es Pequeña y su velocidad caminando es de 25 pies. Puede moverse a través del espacio de cualquier criatura Mediana o de mayor tamaño. Tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustada. Habla común, mediano e infracomún.

X8. PASILLO DE LAS ESTATUAS

Este pasillo, de 20 pies de ancho y mágicamente iluminado, conecta varias zonas controladas por el Gremio del Xanathar. Tiene las siguientes características:

- Unas estatuas humanoides con un nivel de detalle asombroso se reparten por el pasillo.
- La primera vez que los aventureros exploren el pasillo, un **gnomo de las profundidades** vestido con ropajes bufonescos baila y hace piruetas arriba y abajo por el corredor entre las esculturas.

Payaso gnomo. Un gnomo de elegante vestimenta, Pieinquierto Vistoynovisto, está al servicio del Xanathar como bufón. Lleva consigo un paquete que contiene *polvo de desaparición*. Pieinquierto no lo sabe, pero el contemplador se ha hartado de él y planea convertirlo en piedra la próxima vez que se encuentren.

Este gnomo conoce las características y la distribución de la guarida del Xanathar, así como los detalles y las ubicaciones de sus puertas secretas, excepto aquellas que conducen a la zona X36. Con gusto se ofrecerá a guiar a los aventureros, si estos responden correctamente al siguiente acertijo:

Con una sonrisa llego;
Descanso en la escabechina;
Aunque pueda contagiarte,
Soy la mejor medicina.
¿Qué soy?

La respuesta a la adivinanza de Pieinquierto es la “risa”. Si los personajes le dan una respuesta equivocada, el gnomo se rociará con *polvo de desaparición*, se volverá invisible y huirá.

Estatuas de gran detalle. Las esculturas son reminiscencias petrificadas de intrusos y miembros del Gremio del Xanathar a los que el contemplador ha convertido en piedra. Hay una docena de ellas en total: cuatro humanos, tres goblins, dos drows, un enano, un mediano y un tiefling.

Puerta secreta. La puerta secreta que conduce a la zona X2 es claramente visible desde este lado. Se abre girando un pomo de piedra situado en la pared adyacente.

X9. CUARTEL DEL GREMIO

Esta sala, iluminada por medios mágicos, posee las siguientes características:

- Las paredes están cubiertas con pintadas obscenas escritas en común, enano, goblin e infracomún.
- En la entrada de la estancia hay una desvencijada mesa de madera rodeada de toneles vacíos y barricas que hacen de taburetes. Varias jarras vacías se encuentran esparcidas por la mesa y el suelo.
- Una docena de literas enmohecidas se han dispuesto en dos filas al fondo de la habitación.

Miembros del Gremio del Xanathar. Cuando no están presenciando algún torneo en la arena (zona X6) o escuchando al contemplador pronunciar un discurso en la sala de audiencias (zona X18), diez **bandidos** humanos, miembros del Gremio del Xanathar, duermen aquí. Están tan borrachos que durante las siguientes horas solo se despertarán si reciben daño. Además, mientras permanezcan en estado de embriaguez se les considerará envenenados.

X10. APOSENTOS DE NOSKA

El sicario del Xanathar, Noska Ur'gray (mira el apéndice B), se aloja en esta habitación, mágicamente iluminada, cuando no está en la arena (zona X6). La sala posee las siguientes características:

- Una bañera de mármol con patas de garra descansa en el centro de la estancia, al lado de una enorme jaula de madera que alberga a un **monstruo corrosivo**.
- Junto a las paredes hay montones de cascos, escudos y armas rotos y oxidados.
- En unos ganchos instalados en la pared del fondo cuelgan tres maniqués hechos de mimbre y cañamazo, asaeteados por gran cantidad de virotes de ballesta.

Noska tiene al monstruo corrosivo como mascota y lo alimenta con piezas salidas de entre los montones de cascos, escudos y armamento en desuso. El sicario utiliza a los maniqués para sus prácticas de tiro. La bañera, que ha convertido en su cama, está llena de paja y pieles enmohecidas.

Jaula de madera. Un simple pestillo mantiene cerrada la puerta de la jaula. El monstruo corrosivo no puede hacer daño a nadie mientras se encuentra atrapado en su interior.

Tesoro. Bajo una pila de armas oxidadas se esconde un cofre de madera que contiene el tesoro personal de Noska: 37 po, 151 pp, 360 pc y cuatro jaspes sanguinos (con valor de 50 po cada uno).

X11. LA COLECCIÓN DE AHMAERGO

El lacayo del Xanathar está obsesionado con los minotauros y ha decorado su habitación, que está mágicamente iluminada, de forma acorde a sus gustos:

- Un minotauro disecado de mirada amenazadora se yergue en el extremo norte de la estancia. Un gran hacha a dos manos descansa sobre un soporte de madera frente a este.
- En medio de la sala hay una losa rectangular de 10 pies de largo por 5 pies de ancho y 3 pies de grosor sobre la que se extiende una maqueta de un laberinto de piedra a escala tallada a mano.

Laberinto de piedra. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de conjuración alrededor de la maqueta del laberinto. Cualquier criatura que la toque se convertirá en el objetivo de un conjuro de *laberinto* (CD de la tirada de

salvación, 15). Una vez el efecto se active, no podrá hacerlo de nuevo hasta el siguiente amanecer.

Minotauro disecado. Cuando alguien que no sea Ahmaergo abra la puerta sur, el esqueleto del minotauro disecado saldrá disparado de su pellejo, transformándose en un **minotauro esqueleto** animado que se armará con el hacha a dos manos. Atacará a todos los intrusos, persiguiendo a cualquiera que huya hacia zona X8 o X12. Obedece las órdenes de Ahmaergo.

X12. APOSENTOS DE AHMAERGO

La iluminación mágica de esta habitación ha sido disipada, dejándola a oscuras. Los aventureros que dispongan de una fuente de luz o de visión en la oscuridad acertarán a discernir las siguientes características:

- La estancia ha sido transformada en un laberinto; sus paredes están hechas de cajas apiladas y claveteadas juntas con tablas. Estos muros se levantan hasta tocar con el techo de 20 pies de altura.
- Hay huesos humanoides desparramados por el suelo (Ahmaergo ha recogido estos restos óseos de Undermountain y los ha colocado aquí a modo de atrezo macabro).

El laberinto ocupa por completo la habitación excepto un cuadrado de 10 pies de lado en la esquina suroeste, donde Ahmaergo tiene un cofre de madera y una cama hecha con cráneos, huesos, pieles y pelaje de minotauros.

Atravesarlo lleva su tiempo, pero no es difícil, salvo por el hecho de que el mayordomo del Xanathar ha armado una trampa con una tanza a mitad de camino. Un personaje que vaya primero y busque trampas detectará la cuerda si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12. Una vez descubierta, podrá evitarse o desarmarse con facilidad. En cambio, si la trampa se dispara, las paredes del laberinto se vendrán abajo. Cualquier criatura que se encuentre dentro en él al derrumbarse será golpeada por los escombros y deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 10 (3d6) de daño contundente si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

Tesoro. El cofre de Ahmaergo contiene 121 po dentro de un saco de piel cosida, la figurita tallada en malaquita de un minotauro (con un valor de 250 po) y una *potión de curación*.

X13. EL TALLER DE THORVIN

Unas puertas dobles se abren a una cámara mágicamente iluminada donde puede verse lo siguiente:

- Thorvin Twinbeard (mira el apéndice B), el ingeniero del Xanathar, está enfrascado construyendo un gran artillugio en medio de la sala. Cerca flota un **observador** albino (consulta el apéndice B).
- Por toda la habitación hay mesas cubiertas de herramientas (suficientes como para dos conjuntos de herramientas de albañil, uno de herrero y otros dos de artesano).
- El resto del mobiliario incluye una cuna y varios barriles de madera apilados que contienen cerveza Dragonada (un brebaje propio de Skullport).

Observador albino. El Xanathar ideó y dio vida a este observador. La criatura ha sido enviada para espiar a Thorvin, cuya lealtad el contemplador comienza a cuestionarse. El observador mismo le es desleal. Un aventurero mago podrá granjearse su amistad superando una prueba de Carisma (Persuasión) CD 11 y convertirlo en su familiar mediante un ritual de *encontrar familiar*. Si pasa esto, su alineamiento cambiará para adaptarse al de su nuevo maestro.

Thorvin Twinbeard. Cuando esté acabado, el artillugio de Thorvin permitirá al Xanathar pulverizar a las criaturas que haya petrificado y convertirlas en un polvo fino que pueda usarse para hacer yeso. El pulverizador está compuesto



básicamente por una tolva alta de piedra con unos rodillos de molienda en la parte inferior, además de un conducto para verter el polvo de piedra.

Este aparato es un proyecto personal de Thorvin que le permite moverse por la guarida del Xanathar y reunir la información que luego venderá a los Arpistas (el ingeniero guarda el dinero que obtiene de la facción en un banco, lejos de los escrutadores ojos del contemplador). Si uno o más aventureros le abordan y le revelan su condición de miembros de los Arpistas, a Thorvin le contrariará que los personajes hayan arriesgado su posición como espía, señalando al observador albino. Si los aventureros han entablado amistad con el observador y le prometen marcharse, el enano responderá con sinceridad hasta a tres preguntas. Nunca ha visto las dependencias de Ahmaergo (zonas X11 y X12), pero conoce bien el resto de la guarida.

Si los personajes andan buscando una manera de entrometerse en las operaciones del Xanathar, Thorvin les sugerirá que fuercen a Nar'l Xibrindas, el consejero del contemplador (mira la zona X18), a que les entregue el gran envío de *polvo de humo* que ha introducido de contrabando en la mazmorra. También les indicará dónde colocar el *polvo de humo* para causar el mayor daño posible (consulta "Destruir la guarida", en la página 100).

X14. PASILLO SECRETO

Este pasillo mágicamente iluminado está oculto tras unas puertas secretas. Rodea la sala de audiencias (zona X18) y desciende suavemente hacia el este. Para hallar cualquiera de las puertas secretas se requiere superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

X15. ESCALERA DEL LABERINTO

Los aventureros que se encuentren en la parte superior de estas escaleras iluminadas por medios mágicos podrán escuchar música y carcajadas estridentes que vienen de abajo. La escalera desciende 20 pies hasta la zona X28.

X16. ESTACIÓN DE GUARDIA PANÓPTICA

Esta habitación posee las siguientes características:

- Cinco enanos escudo calvos, cuyas cabezas se han cubierto de tatuajes de ojos de color púrpura, están sentados en el suelo al borde de un brillante círculo. Sus ojos permanecen cerrados con fuerza, pero son conscientes de su entorno.
- Sobresaliendo del techo, directamente sobre el círculo, hay una enorme campana de bronce con un aspecto similar al de la boca de una tuba.
- Al fondo de una recámara se localiza una puerta secreta que conduce a la zona X17.

Enanos. Los cinco enanos tatuados controlan el sistema de vigilancia mágico "panóptico" del Xanathar. Lucharán solo en defensa propia. Son **aprendices de mago** (mira el apéndice B) con estos cambios:

- Son neutrales.
- Poseen los siguientes atributos raciales: su velocidad caminando es de 25 pies. Tienen ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser envenenados y poseen resistencia al daño de veneno. Poseen visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies. Hablan común y enano.
- Nihiloor, el azotamentes, ha alterado psíquica y quirúrgicamente a estos enanos para que duerman con un ojo abierto y la mitad de su cerebro esté dormido en todo momento.

Campana de amplificación. La campana de bronce está conectada a un tubo que corre a través de la piedra y se introduce en la cercana sala de audiencias (zona X18). Amplifica los sonidos que recoge y los transmite a esta última estancia.

Círculo de escudriñamiento. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de adivinación alrededor del círculo que los aprendices de magos utilizan para escudriñar otras localizaciones dentro de la mazmorra: el salón vigilado (zona X2), la arena (zona X6), la antecámara de la locura (zona X23), la sala de recreo (zona X28) y la escalera de la planta baja (zona X32). Un enano vigila cada una de estas ubicaciones y comunica lo que ve a través de la campana de bronce. Solo ellos pueden hacer funcionar el círculo de escudriñamiento. No obstante, quedará anulado por un *campo antimagia* y también podrá ser disipado (CD 17). Cuando el círculo deje de existir, los pedúnculos oculares fantasmales situados en las localizaciones mencionadas anteriormente también desaparecerán.

Puerta secreta. La puerta secreta puede detectarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Al pisar un pedal que hay oculto en el suelo, la puerta se abrirá empujándola.

X17. PASEO

Unos pilares con tallas de ojos acompañan la curvatura de este pasillo. Estos parecen seguir con la mirada a las criaturas mientras lo transitan. No se trata de un efecto mágico sino de una ilusión óptica.

Lacayo. Si no se encuentra junto al Xanathar en la arena (zona X6), **Ahmaergo** (consulta el apéndice B) estará llevando a cabo una inspección de rutina de la mazmorra. Los aventureros podrán escuchar el eco de los pasos del enano mientras se aproxima. Si este ve a los intrusos y le superan en número, se retirará a la zona X22, se dirigirá a la planta baja para reunir a los refuerzos de la zona X28 y liderará un grupo de búsqueda para capturarlos. En cambio, si solo descubre a un intruso, sacará su hacha y atacará.

Puerta secreta. En el extremo más septentrional de este pasillo se ve un fresco de un árbol sin hojas con ojos incrustados en sus ramas. Al presionar un ojo en particular, una sección de la pared con forma de puerta se abre, dando paso a la zona X16. Los aventureros pueden hallar la puerta secreta y el accionador superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

X18. SALA DE AUDIENCIAS

Esta es la cámara que el Xanathar usa para saludar a los visitantes y dar discursos a sus secuaces. Su techo abovedado está a 40 pies de altura. Los personajes que hayan sido descubiertos por los sensores de escudriñamiento en cualquier punto del complejo de mazmorras no podrán tomar por sorpresa a las criaturas que haya en este lugar. Esta sala, iluminada por medios mágicos, posee las características siguientes:

- Su planta circular se ha enlosado con baldosas de mármol negro que muestran un mosaico dorado del símbolo del Xanathar.
- Una protuberancia de bronce con forma de campana sobresale del techo (este dispositivo es el otro extremo del amplificador de sonido descrito en la zona X16).
- Junto a las paredes curvas hay una docena de estatuas de enorme detalle (restos de humanos, drows, enanos, goblinoides y kobolds que han desafiado al contemplador).
- Hay una trampilla secreta escondida en el suelo.

Mientras esté en esta sala, el contemplador usará su *anillo de invisibilidad* para permanecer invisible y podrá utilizar una acción adicional para activar o desactivar una psicodélica exhibición de luces mágicas, cada una del tamaño de un globo ocular humano. Las luces llenan un cubo de 10 pies en el centro de la habitación y el Xanathar puede proyectar su voz para que parezca que emana de esa misma zona. Cualquier personaje que consiga superar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 13 podrá adivinar que semejante despliegue no es la fuente de la voz.

Si el contemplador se encuentra aquí, estará utilizando el despliegue de luces psicodélicas para regalar un incoherente discurso de autobombo a un grupo de sus serviles seguidores, compuesto por diez **bandidos** humanos y dos **duergars** que jamás han visto la verdadera forma del Xanathar. Estos esbirros sostienen jarras de Dragonada (una cerveza barata de Skullport) y brindan por el contemplador cada vez que este hace un elogio de sí mismo. El traicionero **magro drow** que asesora al Xanathar, Nar'l Xibrindas (consulta el apéndice B), se sitúa de pie frente a la puerta que comunica con la zona X19 y aplaude con desgana durante el discurso. Junto al drow flota su escolta **grell**. Si han avisado al contemplador de que los aventureros están cerca, terminará su discurso y les concederá audiencia (mira "Cara a cara con el Xanathar", en la página 99, para los detalles).

Si el contemplador se encuentra en cualquier otro sitio, en esta sala solo estarán Nar'l y el grell. El consejero intentará que los aventureros se enfrenten al contemplador. Si hieren al drow, este huirá a través de la trampilla del suelo y se marchará a la zona X35 mientras el grell cubre su retirada.

Si el grupo incluye a miembros de Bregan D'aerthe y Nar'l los reconoce como tal, este les dará su vial de veneno rascaojos para que puedan cegar al Xanathar con él. Este acto de traición, presenciado por el grell, volverá a la criatura en su contra.

Trampilla secreta. Es posible hallar una trampilla oculta en el suelo superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Se puede levantar superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12. Bajo esta, hay una escalerilla de madera que conduce a la zona X29.

X19. SANTUARIO DEL XANATHAR

Esta habitación mágicamente iluminada tiene un techo plano de 30 pies de altura y posee algunas particularidades:

- Unas volutas luminosas violáceas flotan en el ambiente como si de una bruma se tratara. Superar una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 12 revelará que son esporas del Underdark.
- Una pecera de 20 pies de diámetro domina la sala. Está llena de agua y también contiene un pequeño arrecife de coral, un pecio naufragado en miniatura y un cofre del tesoro hundido.
- Una pecera más pequeña, de 3 pies de diámetro, descansa sobre un pedestal junto al recipiente mayor. Un enano con un casquete adornado con pedúnculos oculares alimenta a un pez del tamaño de una trucha que nada en círculos en esta pecera más pequeña.
- Hay un espejo de plata de 10 pies de diámetro empotrado en la pared occidental. Su marco tiene unas letras grabadas.
- El túnel situado al este comienza a 10 pies sobre el suelo y asciende suavemente hacia arriba hasta la zona X21 (el contemplador usa este pasadizo como ruta de escape).

Si el Xanathar (mira el apéndice B) se encuentra aquí, estará invisible y hablando con cariño al pez, mientras el enano, Ott Steeltoes, da de comer al animal.



A NAT, JENKS Y CHOPITO LES DAN UN SUSTO EL DÍA DE MAREA DE TROLLS.



Cuidapeces enano. Ott Steeltoes (consulta el apéndice B) es el cuidapeces del contemplador. Si ve a intrusos y el Xanathar no está presente, este enano dirá tartamudeando: “¡No deberíais estar aquí! ¡No deis un paso más o llamaré al jefe!”. Ott no puede comunicarse telepáticamente con el contemplador, pero él cree que sí puede. Cerrará los ojos y pedirá desesperadamente al Xanathar que regrese a su santuario y desintente a los intrusos.

Peceras. El pez del contemplador, Sylgar, es la única criatura a la que el Xanathar ama tanto como a sí mismo. De hecho, ha habido muchos Sylgars a lo largo de los años, pero Ott tiene la habilidad de conseguir un reemplazo antes de que el contemplador se dé cuenta de que su querida mascota ha fallecido.

La pecera grande de Sylgar pesa algo más de 6.000 libras y el cofre del tesoro que hay en el fondo es real (consulta “Tesoro”, un poco más adelante). La pecera pequeña pesa 60 libras y se utiliza sobre todo para dar de comer al animal. El Xanathar usa su rayo de telequinesis para pasar a Sylgar de un recipiente al otro.

Espejo. Tallada en el marco del espejo figura la palabra “Xoblob”. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura de magia de adivinación alrededor del objeto. Pronunciar la palabra “Xoblob” a 10 pies o menos del espejo hará que su superficie reflectante se convierta en un sensor de escudriñamiento. Entonces mostrará la tienda del Viejo Xoblob y la calle frente a esta a través de los ojos del contemplador de peluche que cuelga en el escaparate de dicho local (consulta “Tienda del Viejo Xoblob”, en la página 23).

Esporas. Las esporas de color púrpura están imbuidas de *faerzress*, una radiación mágica propia del Underdark. Una criatura que finalice su turno situada dentro de la estancia deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o sufrirá una forma aleatoria de locura a corto plazo, establecida por una tirada en la tabla “Locura a corto plazo” (en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*). No es necesario inhalar las esporas para verse afectado por ellas. Una vez termine la locura, la criatura se volverá inmune a las esporas de esta sala.

Tesoro. El cofre del tesoro no está cerrado con llave y contiene treinta gemas (con un valor de 100 po cada una). Si el Xanathar ha conseguido la *Piedra de Golorr*, el artefacto también se encontrará aquí.

X20. ANULADOR DE ENSUEÑOS

Esta cámara accesoria tiene las siguientes características:

- Un recipiente de 6 pies de diámetro flota a 10 pies del suelo. Ha sido creado a partir de una estructura cristalina y en su interior laten unos pulsos de luz multicolor.
- Bajo el recipiente hay un jergón de paja podrida (el cuidapeces, Ott Steeltoes, utiliza este jergón a modo de cama).

REEMPLAZAR AL AZOTAMENTES

Nihiloor, el azotamentes, se ha creado su propio refugio dentro de la guarida del Xanathar (zonas X23 a X26). Si Nihiloor ha muerto en momentos anteriores de la aventura, sustitúyelo por otro ilícido llamado Qrr'zarq.

Qrr'zarq procede de una colonia de azotamentes de Undermountain que pretende implantar un renacuajo de ilícido en el Xanathar y, mediante un proceso mágico llamado *ceremorfosis*, convertir al contemplador en un esclavo. Este segundo azotamentes está esperando una oportunidad para implantar el renacuajo cuando el Xanathar esté solo y dormido. Qrr'zarq no quiere que los aventureros compliquen o arruinen su brillante plan, que aún se guarda para sí. Se ofrecerá a ayudar a los personajes que se comprometan a no hacerle daño a él o al contemplador.

Anulador de ensueños. El Xanathar contrató a un hechicero para construir un dispositivo que le impidiera dar vida accidentalmente a otro contemplador mientras estuviera durmiendo. El “anulador de ensueños”, que tiene forma de cuenco, le despierta mágicamente cuando empieza a soñar con otros contempladores. Si el recipiente es engullido por un *campo antimagia* o convertido en objetivo de un conjuro de *disipar magia* o un efecto similar, se estrellará contra el suelo y se romperá en mil pedazos.

X21. RUTA DE ESCAPE DEL CONTEMPLADOR

En el suelo del extremo norte de un túnel que desciende suavemente hacia la zona X19 hay una tapa circular de piedra que se abre, dando acceso al techo del pasillo inmediatamente debajo de esta. El Xanathar puede levantarla con su rayo de telequinesis y dejar al descubierto una abertura lo suficientemente grande como para poder atravesarla flotando. Un personaje podrá alzar la tapa de piedra si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 19.

X22. LUGAR DE LLEGADA

Cualquier criatura que lleve consigo la llave correcta mientras atraviesa el portal mágico de la zona Q11 de la guarida del Gremio del Xanathar (mira el capítulo 1) aparecerá aquí entre las columnas de roca.

En la esquina suroeste hay una escalera que desciende 20 pies en espiral hasta la zona X32.

X23. ANTECÁMARA DE LA LOCURA

Esta gran sala se caracteriza por lo siguiente:

- Un **látigo kuo-toa** y seis **kuo-toas** custodian la estancia. Están reunidos frente a un rastrillo de hierro en la esquina sureste y arrancan trozos de carne de los huesos de un enano asesinado hace poco.
- Un pedúnculo ocular fantasmal sobresale del techo en el centro de la sala.
- El suelo está regado de huesos y cubierto por una fina capa de limo pegajoso y translucido.

Kuo-toas. Estas desquiciadas criaturas se encuentran bajo el control del azotamentes de la zona X24 y obedecen sus órdenes telepáticas lo mejor que pueden. Cuando detecten intrusos, gritarán: “¡Uuup!, Uuup!”, para alertar a su maestro ilícido y luego cargarán, lanzándose a la batalla.

Rastrillo. El rastrillo que hay entre esta estancia y la zona X24 se podrá levantar superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 22 o mediante un conjuro de *abrir* o un efecto mágico similar. La palanca para alzar el rastrillo se localiza en la zona X24.

Sensor de escudriñamiento. El pedúnculo ocular fantasmal es un sensor mágico que permite a uno de los aprendices de mago de la zona X16 vigilar esta sala. Consulta la zona X2 para saber más sobre estos sensores.

Limo pegajoso. Este suelo cubierto de limo se considerará terreno difícil para todas las criaturas, excepto para los kuo-toas, aquellas que posean el atributo Escurridizo y las que vuelen.

X24. CÁMARA DE EXTRACCIÓN

Un rastrillo separa esta habitación de la zona X23. La palanca para hacerlo subir y bajar está instalada en la pared norte. Los aventureros que curiosen a través de los barrotes del rastrillo podrán ver lo que contiene la sala:

- En mitad del salón, sobre una losa cuadrada de 10 pies de lado y 1 pie de alto, se encuentra una silla ensangrentada tallada en piedra que tiene unos grilletes de hierro atornillados a sus reposabrazos.

- Encadenado a la silla hay un **drow** desarmado y aturdido que viste camisa de malla. Trata de liberarse de sus ataduras, pero no hace ningún progreso.

Cautivo drow. El drow, Zaibon Kysalt, fue capturado en Skullport y traído aquí para su interrogatorio. Su superior, Raelyn Auvryndar, también fue apresada y confinada en la zona X7. Zaibon quiere liberarla y escapar a Undermountain, donde la casa Auvryndar cuenta con puestos de avanzada.

Nihiloor lleva consigo una llave que abre los grilletes de la silla. Un personaje podrá forzar cada uno de ellos superando una prueba de Destreza CD 15 y utilizando herramientas de ladrón. Una criatura encadenada a la silla podrá liberarse de sus ataduras superando una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 25.

El azotamentes ha interrogado telepáticamente a Zaibon y ha averiguado que existen tanto una conspiración de los Auvryndar para conquistar Skullport como crecientes tensiones entre las casas drows Auvryndar y Freth. El ilícido se está preparando para implantar un devorador de intelectos en el cráneo de Zaibon. Una vez hecho esto, lo usará para minar el plan de los drows y fomentar la guerra entre ambas casas (si Zaibon hubiera resultado de menos utilidad, el azotamentes simplemente le habría extraído el cerebro y habría convertido el órgano en un devorador de intelectos). El drow no sabe nada de la suerte que le espera.

Azotamentes. Si los aventureros no han tratado aún con Nihiloor, el ilícido irrumpirá en la sala cuando estén interactuando con Zaibon. Entrará desde la zona de X26 con un **devorador de intelectos** entre sus manos. Si el drow se encuentra libre de la silla, este intentará alejarse todo lo que pueda del azotamentes y su "mascota". Nihiloor no perseguirá a quienes huyan, confiando en que no llegarán muy lejos.

X25. ALIMENTO PARA EL INTELECTO

Esta habitación mágicamente iluminada tiene estas características:

- La estancia apesta a muerte y a matanza.
- Hay tres mesas de madera dispuestas esquina con esquina, formando un triángulo, en el medio de la sala. A su alrededor, el suelo está teñido de sangre.
- Sobre dos de las mesas, sujetos con correas de cuero, hay dos humanos (**plebeyos**) desarrapados. Uno parece muerto y el otro farfulla como un loco. La tercera está vacía, salvo por una zona cubierta de sangre pegajosa en un extremo.

Almuerzos funestos. El Gremio del Xanathar captura a ciudadanos de Waterdeep sin hogar y los trae aquí para que Nihiloor se alimente de ellos. Tras devorar sus cerebros, el azotamentes entrega los cadáveres a sus esclavos kuo-toas para que coman.

Los dos hombres, un cerrajero llamado Skarn Zarphoul y un pregonero de nombre Holvan Ebberek, oyeron hace poco cómo sorbían el cerebro a un enano. Skarn está aturdido y en estado catatónico por el impacto de lo vivido y Holvan ha perdido la cabeza y solo acierta a balbucear. Un conjuro de **restablecimiento mayor** o un efecto mágico similar restaurará la cordura de cualquiera de estos hombres. A ambos se les taparon los ojos y fueron traídos a este lugar por separado, por lo que no saben nada del diseño de la mazmorra ni de sus ocupantes (azotamentes aparte). Si se restaura su cordura, estarán ansiosos por volver a Waterdeep junto a sus familias.

X26. CRIADERO DE DEVORADORES

Esta habitación posee las siguientes características:

- En mitad de la estancia hay un estanque circular de 10 pies de diámetro y 2 pies de profundidad que contiene

una salmuera verde luminiscente. En esta nadan cuatro **devoradores de intelectos**.

- Si no le han encontrado y derrotado en algún otro lugar, el **azotamentes** Nihiloor (mira el apéndice B) estará de pie dentro del estanque, junto con los devoradores de intelectos.
- Hay unos grilletes oxidados atornillados a las paredes (los anfitriones para los devoradores de intelectos son encadenados a esos lugares).

La salmuera es una sustancia mágica que irradiará un aura mágica de transmutación bajo el escrutinio de un conjuro de **detectar magia**. El ilícido la utiliza para transformar cerebros humanoides en devoradores de intelectos. El proceso está lejos de ser perfecto. Un 90 % de los órganos dejados en el estanque se pudre y muere, mientras que el 10 % restante se convierte con éxito tras marinarlo durante 1d4 + 1 días.

Nihiloor y los devoradores de intelectos se harán fuertes aquí. Si los personajes huyen, el azotamentes enviará a estos últimos tras ellos y se quedará atrás.

X27. PRISIÓN

El ilícido Nihiloor usa esta prisión para encerrar a los potenciales anfitriones para su camada de devoradores de intelectos. Los aventureros que sean capturados podrían verse encarcelados en este lugar hasta que puedan ser convertidos en anfitriones. Esta zona posee las siguientes características:

- Ocho puertas de hierro cerradas con llave impiden el acceso a las celdas, algunas de las cuales están separadas por barrotes.
- Tres **látigos kuo-toas** montan guardia aquí y atacarán a cualquier criatura que entre y que no sea Nihiloor, otros kuo-toas inclusive. Uno de los látigos lleva consigo un aro con las llaves de las puertas de las celdas.
- Sobre un pedestal de alabastro cubierto de limo en la pared este, entre las puertas de dos celdas, se aprecia una estatuilla de 1 pie de altura que representa a una criatura sobrenatural.

Celdas. Usando herramientas de ladrón, un aventurero que está fuera de una celda puede forzar la cerradura de esta superando una prueba de Destreza CD 20. Cada una solo contiene un orinal apestoso, ningún otro mobiliario.

Encerrado en la celda más occidental de la pared norte se encuentra Hyustus Staget, un capitán de los Vigilantes de la Ciudad a quien los personajes conocen (consulta "Aparecen los vigilantes", en la página 27). Fue secuestrado mientras estaba fuera de servicio y no lleva ni su armadura ni sus armas. Si por cualquier motivo Hyustus ha muerto, reemplázalo por una oficial de los Vigilantes llamada Cressa Galavarco (**veterana** tethyriana LB, sin armadura ni armas). Quien quiera que se encuentre aquí tiene una cita con un devorador de intelectos.

Estatuilla de un dios. La figura sobre el pedestal es una tosca manufactura en arcilla. Tiene la cabeza de un tiburón martillo, el torso superior de un hombre desnudo, alas de dragón brotando de sus hombros y tentáculos de pulpo donde deberían estar sus piernas. Los kuo-toas la han modelado en honor a una deidad imaginaria a la que denominan Garshoogah.

X28. SALA DE RECREO DEL GREMIO

Un ruido ensordecedor de música y parloteo inunda esta sala, mágicamente iluminada, que han decorado como una taberna:

- Diez **bandidos** humanos (miembros del Gremio del Xanathar) están sentados alrededor de dos mesas de bodega bebiendo cerveza Dragonada, fumando en pipa,

dando palmas y zapateando mientras dos **goblins** con orinales en la cabeza bailan y cantan en una tercera mesa.

- Si no está con el Xanathar en la arena (zona X6), Noska Ur'gray (mira el apéndice B) se encontrará aquí, bebiendo con los demás.
- Sobre un estante de madera que recorre la pared este hay cinco barriles de cerveza grandes con grifos clavados. Un pedúnculo ocular fantasmal (sensor de escudriñamiento) sobresale del techo por encima de los barriles.

Miembros del Gremio del Xanathar. Estos malvados celebran la captura de un capitán de los Vigilantes de la Ciudad que estaba fuera de servicio (consulta la zona X27). Los personajes que presten atención al parloteo escucharán a un integrante del gremio decir: “¡Hemos capturado a un capitán de los Vigilantes! Ahmaergo dice que el jefe está más feliz que un flumph rosa, sea eso lo que sea. ¡Hoy, cerveza gratis! ¡Mañana, el oro y la gloria!”. Ruidosos vítores siguen a esta proclama.

Goblins. Los goblins, Lulz y Vellix, son sirvientes que se han dejado arrastrar por el buen ambiente. Si estalla una pelea, se ocultarán debajo de una mesa y se pondrán a merced del grupo si los aventureros salen victoriosos.

Sensor de escudriñamiento. El pedúnculo ocular fantasmal es un sensor mágico que permite vigilar esta sala a uno de los aprendices de mago de la zona X16. Consulta la zona X2 para saber más sobre estos sensores.

X29. TRAMPILLA

En la parte superior de una escalera hay un rellano con una escalerilla de mano que conduce a una trampilla de piedra que puede levantarse superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12. Este acceso permite subir hasta la zona X18.

X30. FABULOSA COCINA DEL XANATHAR

Oleadas de un delicioso aroma llegan al pasillo desde esta cocina. Es un olor mezcla de especias exóticas, sabrosas carnes y condimentos frescos. La habitación tiene las siguientes particularidades:

- Siete **kobolds** con gorros de cocinero blancos se mueven a toda prisa entre unas robustas mesas. Preparan frenéticamente platos para el Xanathar y los transportan en bandejas de plata.
- Dos **observadores** (consulta el apéndice B) nacidos de los sueños del contemplador supervisan a los kobolds y usarán sus rayos de telequinesis para llevar los platos de comida y servirlos.
- Dos estufas de hierro se apoyan en a la pared este, con un estrecho especiero entre ellas.

Cuando se trata de comer, el Xanathar prefiere la mejor cocina de la Costa de la Espada, incluida una saludable dieta de champiñones en lugar de carne cruda. Todos los platos que se preparan aquí son para el consumo exclusivo del contemplador.

Los observadores atacarán a los intrusos en cuanto los vean, mientras que los kobolds huirán por la ruta más fácil.

Especiero. Este estante contiene treinta frascos de especias raras con un valor de 10 po cada uno.

X31. LA OTRA COCINA

Un humo negro sigue al hedor a carne y pan quemados hasta el pasillo inferior. Esta sala, iluminada por medios mágicos, posee las siguientes características:

- Un ojeroso mediano intenta, a ritmo frenético, cocinar una carne, hacer un amasado, reducir una salsa y mezclar especias, todo a la vez.
- Junto a la pared del sur hay una estufa de hierro y unos utensilios de cocina colgados de unos ganchos justo fuera del alcance del mediano.

Cocinero mediano. Cuando Bepis Honeymaker vea a los personajes, una sonrisa de alivio cruzará su rostro. “¡Al fin!”, exclamará entusiasmado, “no he tenido ni un descanso en media decana. Aseguraos de remover la salsa una vez cada cinco minutos”. En ese momento tiende su delantal a los aventureros, confundiendo con el verdadero personal de cocina.

Bepis es un vendedor de miel que fue secuestrado en su casa del Distrito Comercial hace un mes. El Gremio del Xanathar trató de pedir un rescate por él, pero aparentemente sus parientes no pudieron pagarlo o decidieron no hacerlo (lo cierto es que su despreciable familia política destruyó las notas de rescate y contó a su esposa e hijos que se había marchado con otra familia). Ahmaergo le ha puesto a trabajar como cocinero, pero amenaza con entregarle al azotamientos Nihloor cada cierto tiempo.

Bepis es un **plebeyo** mediano fortecor, con los siguientes cambios:

- Es legal bueno.
- Es Pequeño y tiene 3 (1d6) puntos de golpe.
- Posee los siguientes atributos raciales: su velocidad caminando es de 25 pies. Puede moverse a través del espacio de una criatura Mediana o de mayor tamaño. Tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustado. Habla común y mediano.

X32. ESCALERAS Y SENSOR DE ESCUDRIÑAMIENTO

Una escalera circular asciende hasta la zona X22. Un pedúnculo ocular fantasmal sobresale del techo del pasillo. Este es un sensor mágico que permite a uno de los aprendices de mago vigilar este corredor desde la zona X16 (consulta la zona X2 para saber más sobre estos sensores).

X33. CRIPTA DE LOS XANATHARS ANTERIORES

Esta sala posee las siguientes características:

- Suspendedos en unos cilindros de cristal que van del suelo al techo, hay cuatro contempladores muertos conservados en fluido de embalsamar. Unas luces mágicas iluminan los cilindros desde dentro.
- Nueve hornacinas poco profundas muestran murales de contempladores pintados en sus paredes. En cada una de ellas hay una urna de cobre con forma de contemplador sobre un pedestal de mármol verde. Todas las tapas están modeladas con diez pedúnculos oculares. Al fondo de la hornacina más occidental, en el muro norte, hay una puerta secreta.
- La pared oeste tiene una talla que muestra a un contemplador con el ceño fruncido flanqueado por dos hechiceros encapuchados. Bajo la capucha de cada asistente se ve un ojo brillante.

Si está presente, el Xanathar (mira el apéndice B) estará contemplando sombrío las tumbas de los Xanathars que le precedieron.

Urnas de los contempladores. Las urnas de cobre contienen el polvo de contempladores desintegrados. Si se derrama una, el polvo se concentrará en el aire, creando la vaga forma de un contemplador flotante durante unos pocos segundos y hará un ruido rugiente. Después, perderá consistencia y caerá al suelo.

Criptas de cristal. Cada cilindro de cristal tiene CA 10, 15 puntos de golpe, resistencia a daño cortante y perforante y vulnerabilidad a daño contundente. Si una de estas criptas se rompe en pedazos, el líquido de su interior bañará todo el suelo y el contemplador muerto que albergaba aterrizará con un húmedo “plop”, expulsando a 1d4 crías de **esporas de gas** que alcanzarán su máximo tamaño en 30 días. Cualquier aventurero infectado por estas esporas padecerá el siguiente

defecto hasta sanar de la enfermedad: "Odio a los demás contempladores. Si veo a uno, debo intentar destruirlo".

Puerta secreta. La puerta secreta puede localizarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Al empujarla se abrirá, revelando la zona X6 contigua.

Tallas de la pared. Cualquier personaje que inspeccione las tallas de la pared oeste y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 notará que el ojo de cada hechicero es un botón que se puede presionar. Si un aventurero pulsa cualquiera de ellos o usa un objeto o conjuro para hacerlo, el contemplador tallado en la pared descargará un rayo verde que el personaje podrá esquivar superando una tirada de salvación de Destreza CD 16. Si el rayo le impacta, parecerá que el aventurero se desintegra, pero en realidad habrá sido teletransportado a la zona X34a o a la X34b, dependiendo de qué botón hubiera presionado. Una vez que uno de ellos haya sido pulsado, este quedará bloqueado durante 1 hora y no podrá ser presionado de nuevo hasta que haya transcurrido ese tiempo. Se podrá forzar el rearme de un botón usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 20.

X34. TUMBAS DE LOS HECHICEROS

Estas criptas se construyeron para albergar los restos de dos hechiceros que moraron en este complejo de mazmorras mucho antes de que el Xanathar asumiera su control. No obstante, solo uno de ellos se encuentra enterrado aquí. Se desconoce el destino del otro. Ambas cámaras están rodeadas de piedra sólida y bien iluminadas por conjuros de *llama permanente* lanzados sobre los candeleros de la pared.

X34a. En medio de esta tumba descansa un sarcófago de mármol dorado cuya tapa está tallada a semejanza de un hechicero humano de largos cabellos que viste una túnica adornada con ojos cerrados. El sepulcro no se puede abrir haciendo palanca ni puede ser dañado, pero si se lanza un conjuro dentro de la tumba, los ojos de la talla se abrirán todos a la vez, un efecto extraño pero inofensivo. Luego, la tapa levitará lentamente en el aire, revelando el contenido del sarcófago: una momia inanimada y apergaminada que lleva puestos unos *anteojos de encantamiento*. Transcurrido 1 minuto, los ojos de la tapa se cerrarán mientras esta descendiendo lentamente hasta cerrar el sepulcro. Este permanecerá así hasta que se lance otro conjuro dentro de la tumba.

Un aventurero que se ponga los *anteojos de encantamiento* podrá ver, a través de sus lentes azules, un azulejo de metal azulado con la forma de una estrella de cuatro puntas en la pared oeste. Aunque es invisible, puede encontrarse con una inspección táctil y superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17. Cuando una criatura toque el azulejo, todos los que estén dentro de la tumba serán teletransportados al instante a la arena (zona X6).

X34b. Esta tumba está vacía salvo por un azulejo del metal azul e invisible en la pared oeste. Funciona exactamente igual al de la zona X34a.

X35. DESPACHO DE NAR'L XIBRINDAS

Los conjuros de *llama permanente* que una vez iluminaron esta sala han sido disipados. Los aventureros sin visión en la oscuridad necesitarán fuentes de luz para ver. La habitación tiene las siguientes particularidades:

- Dos cajas abiertas descansan junto a la pared norte.
- En la esquina suroeste se sitúa un escritorio de piedra totalmente despejado de papeleo. La silla tras este ha sido tallada con un aspecto arácnido.
- Hay unas estanterías de piedra vacías colocadas junto a la pared este.

Cajas. Una de las cajas guarda cincuenta muñecos de peluche de contemplador. La otra contiene treinta trofeos de ónice (con un valor de 25 po cada uno) que representan a un contemplador sonriente acariciado por unas manos. Muñecos y trofeos están entre los premios otorgados a los ganadores de los torneos de lucha del Xanathar.

Escritorio. La silla detrás del escritorio tiene un compartimento secreto bajo su brazo izquierdo, que puede encontrarse y abrirse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Este diminuto espacio contiene una pequeña llave negra que abre las cerraduras de los dos cajones del escritorio. Usando herramientas de ladrón, un aventurero puede forzar cada una de estas cerraduras superando una prueba de Destreza CD 17.

El primer cajón guarda el libro de conjuros de Nar'l, un robusto tomo encuadernado en piel negra y cerrado con unas cinchas a su alrededor. Contiene todos los conjuros que el consejero drow ha preparado, además del conjuro de *recado*.

El segundo cajón contiene una *bolsa de contención* que pertenece a Jarlaxle Baenre. Nar'l tiene este objeto mágico solo temporalmente y lo ha utilizado para introducir los pequeños barriles de *polvo de humo* en la guarida del Xanathar (consulta la zona X36) en secreto.

Puertas secretas. Una estantería de piedra situada en la esquina sureste de esta sala puede rotar hasta introducirse en la pared. Da acceso a un pasaje secreto que se curva hacia el norte. Un personaje podrá hallar esta puerta oculta superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 o simplemente empujando la estantería.

Al final del curvo pasillo puede encontrarse una segunda puerta secreta sin necesidad de realizar ninguna prueba de característica. Si se tira de esta, se abrirá para dar paso a un oscuro y polvoriento compartimento contiguo (zona X36).

X36. HABITACIÓN SECRETA

Esta habitación posee las siguientes características:

- La sala está a oscuras y saturada de polvo y telarañas.
- Hay veinte barricas de *polvo de humo* apiladas ordenadamente en medio de la estancia. Todas llevan una etiqueta de papel en la que puede leerse en común y elfo: "¡POLVO DE HUMO! ¡NO ABRIR!".

Ni el contemplador ni sus subordinados más leales saben de la existencia de esta habitación. Cuando Nar'l la encontró,



pidió convertir la sala contigua (zona X35) en su despacho para poder mantenerla oculta. Además de él, la única persona que conoce la existencia de esta sala es Thorvin Twinbeard, el ingeniero jefe del Xanathar, pero no está muy predispuesto a hablarle de ella al contemplador.

Las barricas. Cada pequeño barril viene provisto de una mecha y contiene 5 libras de *polvo de humo* (consulta el apéndice A). Para demoler el cubil del Xanathar deben colocarse al menos dos barricas en cada punto débil (repasa “Destruir la guarida”, en la página 100).

ACONTECIMIENTOS ESPECIALES

Puedes utilizar uno de los siguientes acontecimientos especiales, o ambos, cuando los aventureros estén atravesando la guarida del Xanathar o cuando traten de mermar a los agentes del contemplador en Waterdeep.

SANGRE Y FORTUNA

El Xanathar celebra torneos de gladiadores cuando necesita un poco de violencia para alegrarse el día. Los ganadores de los juegos recibirán trofeos y las apuestas se hacen en secreto.

Un torneo contempla la participación de doce combatientes y consta de tres peleas con descansos cortos en medio. No respetar el siguiente reglamento conlleva la descalificación de un luchador:

- Todos los combatientes del torneo deben esperar en la zona X7 hasta que sean llamados a la X6 para luchar.
- Durante un combate, ningún luchador podrá abandonar la arena o atacar a nadie que no sea un participante de ese combate.

ESTRUCTURA DEL TORNEO

Noska Ur'gray dividirá a los doce combatientes en cuatro equipos de tres. Para hacer las luchas interesantes, el enano intentará equilibrar los grupos tanto como sea posible. Así, un equipo podría estar formado al completo por personajes jugadores, solo por PNJ o por una combinación de ambos.

La primera pelea enfrentará al equipo 1 contra el equipo 2, la segunda al equipo 3 contra el equipo 4 y la tercera y definitiva a los equipos que hayan ganado en las dos rondas anteriores. Un enfrentamiento termina cuando todos los luchadores de uno de los grupos quedan incapacitados, mueren o son descalificados.

GANAR EL TORNEO

Cada miembro del equipo ganador que sobreviva a la tercera pelea recibirá un muñeco de peluche del Xanathar con un bolsillo en la boca que contiene una gema de 100 po, así como un trofeo de ónice tallado para representar a un contemplador sonriente acariciado por unas manos (con un valor de 25 po).

APUESTAS DURANTE EL TORNEO

Al público le gusta apostar por sus equipos favoritos. La puja máxima es de 10 po. Un aventurero que haga una apuesta por el grupo que resulte vencedor en el torneo recibirá unas ganancias iguales a cinco veces el valor de lo jugado.

ESCABECHINA DURANTE LA MAREA DE TROLLS

La Marea de Trolls es una divertida fiesta primaveral para la mayoría de los habitantes de Waterdeep, incluido el Xanathar, pero este año el contemplador tiene prevista una macabra actividad nueva para dicha festividad.

El Gremio del Xanathar capturó a algunos trolls en Undermountain hace poco. Los han equipado con cascos sin ojos y bolas con cadenas engrilletadas a los tobillos. Su intención es soltarlos en diferentes distritos de la ciudad durante la Marea de Trolls. Cuando los aventureros se encuentren con semejante escena, lee lo siguiente:

Los niños con máscaras de troll corren entre la niebla mientras llovizna, llamando a las puertas y parando a los adultos por las calles. Si no se les contenta con manzanas de caramelo, trocitos de carne en salazón u otras delicias, gastarán todo tipo de bromas pesadas. Por ejemplo, a una anciana gruñona le tirarán una rata a la cara y a un fornido enano le robarán su pipa.

Una pequeña multitud de curiosos se ha congregado en torno a la efigie de mimbre de un troll de 10 pies de altura. Dan zapatazos en el suelo mientras dos jóvenes se afanan en prenderle fuego con unas antorchas chisporroteantes.

De pronto, un hombre canoso se abalanza hacia la multitud con su rostro convertido en una máscara de terror. Tras él se tambalea un gigante enorme de piel verde que arrastra una bola encadenada por la calle de adoquines. Un yelmo ciego cubre los ojos del troll, pero su boca es una verdadera caverna de dientes afilados. Agita sus brazos cortando la niebla a su alrededor y emitiendo horribles rugidos de frustración. La muchedumbre, presa del pánico ante la visión, huye entre la niebla y la lluvia. Mientras tanto, dos miembros de los Vigilantes de la Ciudad se deslizan sigilosamente tras el troll cegado, esperando asestarle un golpe mortal.

El hombre de pelo blanco es un noble de Waterdeep sin ninguna habilidad digna de mención llamado Gromas Sultlue. Cuando vea a los personajes, gritará: “¡Es un troll! ¡Haced algo!”. Si los aventureros intervienen, los dos **veteranos** de los Vigilantes de la Ciudad lucharán junto a ellos. Estos alguaciles actuarán en la misma posición en el orden de iniciativa. En su posición en el orden de iniciativa de cada asalto, habrá una probabilidad acumulativa del 20 % de que otro **veterano** llegue y se una al enfrentamiento.

El **troll** permanecerá cegado mientras lleve puesto el yelmo ciego y, además, la bola encadenada por los grilletes a sus tobillos limitará su velocidad caminando a 20 pies. En este estado, su valor de desafío será de 4 (1.100 PX). Mientras los aventureros luchan contra él, los niños con máscaras de troll bombardearán valerosos a la criatura con manzanas de caramelo.

DESARROLLO

Si los personajes contribuyen a la derrota del troll, los Vigilantes de la Ciudad les estarán agradecidos. Gromas Sultlue les felicitará y pasará la siguiente decana relatando hasta el más nimio detalle de la batalla a amigos y familiares. La historia del heroísmo de los aventureros se extenderá, por lo que muchos nuevos clientes acudirán a su taberna. Durante las siguientes seis decanas, al determinar la rentabilidad de su local, añade 20 a las tiradas de la tabla “Regentar un negocio” (consulta “Gastos de mantenimiento de la taberna”, en la página 41). Una vez pasado este tiempo, suma 10 a esas tiradas para representar la ya asentada debilidad de Waterdeep por los “cazatrolls del callejón Cráneo de Troll”.



CAPÍTULO 6: UN INFIERNO DE VERANO



VICTORO Y AMMALIA CASSALANTER LLEGARON a un acuerdo con Asmodeo, el Señor de los Nueve Infiernos. Hace tres años, vendieron las almas de sus hijos para escapar de la ruina financiera. El alma de su primogénito, Osvaldo, les fue arrebatada de inmediato. Lo que quedó de él se transformó en un diablo de las cadenas que los Cassalanter mantienen confinado en su ático. Sus dos hijos pequeños, Terenzio y Elzerina, están condenados a perder sus almas cuando cumplan nueve años, apenas diez días después del Día de los Fundadores, un festival veraniego que conmemora el origen de Waterdeep.

Después de que el trato quedara sellado, los Cassalanter disfrutaron de una recuperación milagrosa. Sus negocios bancarios y de préstamos prosperaron mientras su competencia sufría. La desaparición de su hijo mayor y heredero les granjeó la compasión de todos. Sus esfuerzos filantrópicos les hicieron ganar legitimidad y nuevas amistades. Se convirtieron en la envidia de la nobleza de la Ciudad de los Esplendores en poco tiempo. Aparentemente bendecidos, el matrimonio atrajo a más seguidores a su secta de adoradores de diablos, que era el plan de Asmodeo desde el principio.

Incumplir un contrato con el Señor de los Nueve Infiernos es un lujo que ningún mortal puede permitirse, pero hay una manera de que los Cassalanter puedan salvar las almas de Terenzio y Elzerina. Una cláusula en el acuerdo les permite preservar la vida de los hijos que les quedan y los futuros pagando en su lugar “algo menos de 1 millón de monedas de oro y el sacrificio de algo menos de cien desafortunadas almas”. El matrimonio tiene la mayoría de las

monedas que necesitan, pero precisan del oro de la Bóveda de los Dragones para comprar la salvación de sus hijos sin quedar ellos mismos en la bancarrota.

Victoro se encarga de localizar dicha cámara y de conseguir los dragones que hay en su interior. Ammalia, por su parte, planea sacrificar a noventa y nueve personas organizando un banquete con comida envenenada el Día de los Fundadores. Tanto las almas como el oro deben pagarse a Asmodeo a la vez. Frustrar cualquiera de estos planes significará el fin de la trama de los Cassalanter y de sus hijos más pequeños.

LA SECTA DE ASMODOEO

Lord y lady Cassalanter son los líderes de una secta secreta que rinde culto al Señor de los Nueve Infiernos. Se reúnen a medianoche una vez por decana en el templo de Asmodeo, bajo la Villa Cassalanter. Durante los rituales de veneración, los miembros del culto, entre ellos lord y lady Cassalanter, usan túnicas carmesí y máscaras y dagas de oro para realizar sacrificios. Las máscaras y las dagas poseen un valor de 75 po cada una solo en oro.

CONOCIENDO A LOS CASSALANTER

Cada miembro de la familia Cassalanter se encuentra en distintas zonas de la villa y reaccionará de forma diferente al descubrir que los aventureros han allanado su hogar. El matrimonio está a menudo fuera de casa, atendiendo a sus negocios, sobre todo a medida que se acerca el Día de los Fundadores. Vuelven al hogar una hora antes de la cena.

LADY AMMALIA CASSALANTER

Lady Cassalanter reaccionará con sorpresa a la visita de los invitados inesperados, pero rápidamente ocultará sus sentimientos tras una sonrisa de bienvenida. Intentará ganarse la confianza de los intrusos fingiendo creerles huéspedes de Victorio y diciéndoles simplemente que nadie la avisó de su visita. Establecido este pretexto, tratará de averiguar las verdaderas intenciones del grupo, lanzando *hechizar persona* sobre ellos utilizando un espacio de conjuro de nivel 5 (que puede afectar hasta a cinco criaturas que se encuentren a 30 pies o menos) si es necesario. Usar la magia de esta manera es ilegal, pero Ammalia tiene mucho prestigio acumulado en Waterdeep, lo suficiente como para ganarse el favor de un magistrado.

Durante las horas en que lady Cassalanter está en casa y despierta su ubicación en la villa puede establecerse al azar:

d100 Ubicación de Ammalia

01–70	Cuidando de su jardín de las mariposas (zona C25).
71–90	Fumando en el balcón (zona C25a).
91–00	Llorando ante Osvaldo en el ático (zona C24).

LORD VICTORIO CASSALANTER

Victorio Cassalanter reaccionará con ardiente furia ante el descubrimiento de los inesperados huéspedes. Exigirá saber sus nombres y llamará a su lacayo, Willifort Crowelle, para que les indique la salida. Si tiene la oportunidad, lanzará con sutileza un conjuro de *dominar persona* sobre uno de los personajes, empleando un espacio de conjuro de nivel 8 (lo que extenderá su duración a 8 horas) para crear un espía entre sus filas. Tan pronto como los intrusos se hayan marchado, se retirará a su despacho (zona C6) y usará su acción para tomar el control total del aventurero dominado. El personaje que se encuentre bajo los efectos del conjuro informará a los Vigilantes de la Ciudad de que el grupo ha irrumpido en Villa Cassalanter y que deben ser arrestados por su crimen.

Durante las horas en que Victorio está en casa y despierto su ubicación en la villa puede establecerse al azar:

d100 Ubicación de Victorio

01–70	En su despacho (zona C6).
71–90	En su sala de lectura (zona C4).
91–00	Con Ammalia, en uno de los tres lugares mencionados antes.

DATOS SOBRE LOS CASSALANTER

Superar una prueba de Inteligencia (Historia) CD 15 revelará la siguiente información sobre la Villa Cassalanter y sus moradores:

- Los Cassalanter sucumbieron a una mala racha hace unos años, pero desde entonces han conseguido revertir su suerte y recuperar su lucrativo negocio de banca y préstamos.
- El hijo mayor de Victorio y Ammalia desapareció hace tres años, cuando la familia estaba al borde de la quiebra. Dos niños le sobreviven, unos jóvenes mellizos llamados Terenzio y Elzerina.
- Lord Victorio Cassalanter es el único heredero vivo del fallecido Caladorn Cassalanter, un antiguo lord enmascarado y héroe del Norte.
- A lo largo de los años, la pareja ha fundado varias sociedades filantrópicas y realizado generosas donaciones a templos consagrados a deidades de alineamiento bueno. Se sabe que adoran a Siamorphe, un semidiós cuyos valores son los derechos de la nobleza y la responsabilidad de gobernar.

TERENZIO Y ELZERINA

Los mellizos Cassalanter no son miembros de la secta de sus padres y no tienen más amigos, ya que disponen de un tutor privado que rara vez les permite salir de la hacienda. Entre extraños, Terenzio se vuelve suspicaz y tímido, mientras que Elzerina parece desenvuelta y extrovertida. Ambos se mostrarán increíblemente emocionados al conocer a estos amables desconocidos y llevarán a sus “nuevos amigos” a dar un paseo alrededor de la casa. Ayudarán a los personajes a moverse por la villa sin llamar la atención, aunque se supone que los niños no deben tener invitados y lo saben.

Durante las horas en que los mellizos están despiertos, su ubicación en la casa se puede establecer al azar:

d100 Ubicación de Terenzio y Elzerina

01–50	Jugando en su habitación (zona C18).
51–75	En la biblioteca (zona C3).
76–00	Persiguiendo mariposas en el jardín (zona C25).

A Terenzio y Elzerina sus padres les tienen prohibido visitar algunos lugares de la villa, pero están deseando explorarlos ahora que tienen amigos que los acompañan. Estas zonas son las siguientes:

- El despacho de su padre (zona C6).
- El ático (zona C24).
- La bodega (C28).

Si se les pregunta por sus padres, los mellizos dirán que estos andan buscando algunos dragones que necesitan, pero lo que el matrimonio planea hacer con este oro no lo saben y a Terenzio y Elzerina les da demasiado miedo preguntar. Si los aventureros se hacen amigos de los niños, estos últimos revelarán que su padre tiene un diario en el despacho (zona C6).

Si se les pregunta por su hermano mayor, Osvaldo, Terenzio y Elzerina repetirán lo que sus padres les han dicho: va a la escuela en una ciudad lejana (no recuerdan cuál). No conocen el cruel destino de Osvaldo (consulta la zona C24) ni sospechan que a ellos les aguarda un porvenir similar.

SERVICIO DOMÉSTICO

Los encargados del servicio de Villa Cassalanter son miembros de la secta. A continuación, se describe a estos cuatro sirvientes. Todos parecen ser tieflings, aunque uno no lo es. Debes aplicar los siguientes cambios a los perfiles de los tieflings:

- Son legales malvados.
- Poseen los siguientes atributos raciales: conocen el truco *taumaturgia* y su aptitud mágica para este conjuro es el Carisma. Poseen resistencia al daño de fuego y visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies. Hablan común e infernal.

WILLIFORT CROWELLE

Willifort viste un elegante traje negro y lleva gafas de montura fina. Es un **doppelganger** que, por lo general, adopta la forma de un envejecido tiefling y da la bienvenida a todos los invitados en el recibidor de la entrada (zona C1).

Como mayordomo de los Cassalanter y asistente personal de lord Victorio, Willifort Crowelle procura estar al tanto de todo lo que sucede dentro de la villa. Si el matrimonio tiene invitados, los acompañará durante toda su visita, usando el sigilo si es necesario. Mantendrá a los huéspedes físgones lejos de las zonas u objetos que puedan vincular a los Cassalanter con la secta de adoración de Asmodeo.

TISSINA KHYRET

Madam Khyret es la asistente personal de Ammalia Cassalanter y ama de llaves de la familia. Lleva un vestido largo negro y un tocado con borlas negras. Es una **sectaria fanática** tiefling entrada en años y pasa la mayor parte del tiempo en la sala de estar principal (zona C19).

LAIBA “NANA” ROSSE

Laiba Rosse, más conocida como “Nana”, es la institutriz privada de Terenzio y Elzerina. Hace lo imposible por tener controlados cada uno de sus movimientos. Aun así, ambos consiguen escabullirse a menudo de su atenta mirada.

Nana lleva una túnica roja ligera. Es una **sectaria fanática** tiefling que suele relajarse en el dormitorio de los mellizos (zona C17) cuando no está con los niños.

JANDAR CHERGOBA

Como jefe de cocina de Villa Cassalanter, Jandar diseña el menú para cada día y supervisa toda la actividad de la cocina. Es un **sectario fanático** tiefling. Suele estar en la cocina (zona C10).

CARA A CARA CON LOS CASSALANTER

Lord y lady Cassalanter son magos formidables y se adoran el uno al otro. Si uno de ellos es atacado dentro de Villa Cassalanter, el otro llegará lo antes posible.

Es probable que un enfrentamiento directo con el matrimonio dé como resultado la derrota de los aventureros o, incluso, la huida de los personajes y la supervivencia de los Cassalanter, lo que provocará que los miembros del grupo sean arrestados por asalto a miembros de la nobleza. La pareja no alberga deseos de matar a los aventureros, ni siquiera en defensa propia. No obstante, les resultará muy difícil dividir y doblegar al grupo con su magia sin infligirles graves daños.

Si los personajes reducen a Ammalia a 30 puntos de golpe o menos y Victorio está con ella, él la apartará a un lugar seguro durante unos breves instantes mientras continúa luchando. Si uno de los dos ve sus puntos de golpe reducidos a 30 o menos y el otro no está presente, intentará negociar con sus agresores o sobornarlos.

Los Cassalanter no temen ser arrestados, ya que confían en que sus riquezas, su reputación y sus contactos los mantendrán lejos de la cárcel. En cambio, lo que les aterroriza es la inevitable llegada del Día de los Fundadores. Suplicarán a los aventureros que les permitan llevar a cabo su plan, aunque solo sea para salvar las vidas de sus hijos.

FRUSTRAR LOS PLANES DE LOS CASSALANTER

Matar o herir a los Cassalanter tendrá graves consecuencias legales, pero los aventureros podrán socavarlos destruyendo o robando el veneno de lágrimas de medianoche de Ammalia (zona C22), destruyendo la estatua de Asmodeo que hay en el templo (zona A7) o evitando que el oro de lord Neverember caiga en su poder.

RECABAR INFORMACIÓN

Si los Cassalanter son los villanos principales, los personajes podrían visitar su villa cuando su búsqueda de la *Piedra de Golorr* o de la Bóveda de los Dragones llegue a un callejón sin salida. Victorio Cassalanter guarda en su despacho (zona C6) información relacionada con su propia búsqueda del artefacto y de la bóveda.

VILLA CASSALANTER

Cuando los aventureros se acerquen a las puertas de Villa Cassalanter, lee o parafrasea lo siguiente:

Los austeros muros blancos, el reluciente tejado carmesí y los torreones de Villa Cassalanter destacan incluso entre otras opulentas haciendas del Distrito Marítimo. Una mansión de tres pisos se alza en medio de unos pintorescos jardines verdes salpicados de setos y elementos decorativos acuáticos. La hacienda está rodeada por un alto muro blanco, con una sola cancela de hierro forjado como entrada. El blasón de la familia Cassalanter, una “Y” verde sobre un estilizado ganso al que están dando de comer, se expone sobre la puerta mientras unos guardias armados la flanquean, vigilando con atención.

Villa Cassalanter es una extravagante casa rectoral con decenas de lujosas habitaciones para los amos de la mansión y sus invitados, pero su esplendor queda en entredicho por el terrible secreto que guarda. El templo a Siamorphe que en tiempos existió bajo la finca ha sido profanado por la secta de adoradores de diablos de Victorio y Ammalia. Ahora esta gran capilla está dedicada al Señor de los Nueve Infiernos.

APROXIMARSE A VILLA CASSALANTER

Unos **guardias** a sueldo patrullan los terrenos de la hacienda. Dos de ellos están destacados ante la cancela de la casa, dos más están en las puertas de entrada y un total de seis patrullan los terrenos en todo momento. Estos soldados son humanos y visten libreas con el blasón de la casa Cassalanter.

La hacienda está rodeada de un césped bien cuidado. Un camino empedrado conduce desde la cancela exterior de la finca hasta la puerta principal (zona C1) y hasta la cochera. El recinto de la villa cuenta con numerosos árboles de hoja caduca y pulcros jardines.

DESCUBIERTOS POR LOS GUARDIAS

Los personajes que intenten infiltrarse en Villa Cassalanter tendrán más probabilidades de resultar arrestados que muertos. El dispositivo de seguridad en torno al lugar está diseñado para dar la alarma y disuadir a ladronzuelos de poca monta, no para detener a aventureros decididos. Si los guardias detectan a un intruso, hacen lo más sensato: avisar a las autoridades.

Los Vigilantes de la Ciudad tienen pequeños puestos unipersonales, las garitas de los oficiales, casi en cada esquina de las calles del Distrito Marítimo, incluyendo el cruce que hay a las puertas de Villa Cassalanter. Si un guardia da la alarma, el miembro de los Vigilantes que esté de servicio reunirá a una fuerza de cuarenta **veteranos** de los Vigilantes de la Ciudad y acordonará la propiedad.

REFUERZOS

Si los Vigilantes de la Ciudad acuden, lord y lady Cassalanter estarán preocupados de que alguien haya descubierto su plan. Doblarán el número de guardias que patrullan los jardines y Victorio prescindirá de todos los soldados que había dentro de la casa. Desde ese momento, cada vez que se mencione a un guardia en cualquier zona interior, este será ahora un **diablo barbado** disfrazado de hombre. Tienen el aspecto de humanos musculosos y barbudos, y visten la librea de la casa. Una criatura que observe a uno de cerca podrá notar cómo su barba se retuerce si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

MORADORES DE VILLA CASSALANTER

En Villa Cassalanter no viven más que lord y lady Cassalanter, sus hijos, sus asistentes personales y sus guardias. Los otros sirvientes que trabajan en la hacienda viven en sucias casas del Distrito del Puerto o del Distrito de la Explanada y atraviesan la ciudad a primera hora de la mañana para llegar antes de que los dueños se despierten.

A excepción de sus asistentes personales, el matrimonio cambia a los sirvientes con regularidad. La mayoría se envía a otros puestos de trabajo, pero de vez en cuando algún criado descubre la cámara secreta (zona C29), visita el desván prohibido (zona C24) o bien averigua demasiado. Estos miembros del personal están condenados a ser sacrificados a Asmodeo.

CARACTERÍSTICAS DE LA VILLA

Las siguientes características son comunes a toda la hacienda:

- Los techos de las habitaciones tienen 25 pies de altura, con pasillos de 7 pies de alto y puertas que los conectan.
- Las puertas están fabricadas en madera dura y exótica. Si una está cerrada con llave, un personaje que supere una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón podrá forzar la cerradura. También se podrá abrir por la fuerza superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. Victorio, Ammalia y el mayordomo, Willifort, llevan consigo las llaves de todas las habitaciones de la casa.
- Los suelos también son de madera, pero están cubiertos con alfombras de lana. Las criaturas que caminen por las estancias alfombradas tendrán ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).
- Todas las zonas están bien iluminadas por lámparas de aceite, faroles o candelabros.
- Los Cassalanter no poseen ningún objeto de plata (a excepción de las monedas) en su casa, ya que es un metal dañino para los diablos.

ZONAS DE LA VILLA

Las zonas siguientes aparecen etiquetadas en el mapa 6.1. La villa está conectada al templo de Asmodeo a través de una puerta secreta en la zona C28.

Si los ocupantes o las características de un lugar cambian durante la fiesta del Día de los Fundadores, su descripción incluirá una sección llamada “Día de los Fundadores” que explicará dichas modificaciones.

RESIDENCIA DE INVITADOS

Los Cassalanter hospedan a sus invitados en esta casa señorial destinada a tal efecto.

C11. Vestíbulo. Los huéspedes pueden quitarse sus capas y botas sucias y guardarlas aquí.

C12. Trastero. Los visitantes pueden dejar sus equipos de viaje en este lugar.

C13. Comedor. Esta habitación está amueblada con dos mesas de comedor, cada una rodeada por seis sillas.

C14. Cocina. Es de esperar que los inquilinos cenarán con los Cassalanter en la mansión, pero aquí se pueden preparar sus propios desayunos.

C15. Salón. Esta sala está amueblada con una mesa de billar, una mesa de juego y cuatro lujosas butacas.

C16. Sala de estar. Esta estancia alberga un piano vertical y cuatro lujosos sillones.

C17. Dormitorios. Cada habitación contiene una cama doble, un par de armarios, un pequeño tocador con su taburete a juego y un baúl para almacenar objetos de valor.

C18. Dormitorio principal. Esta sala tiene un balcón y dispone de una gran cama con dosel, un espejo de pie con el marco dorado, un escritorio con su silla, una cómoda, un armario alto y una alfombrilla de oso lechuza colocada sobre una silla acolchada con un diván a juego.

COCHERA

Los Cassalanter poseen tres carruajes: uno para sus negocios bancarios, otro para sus apariciones públicas y otro para uso privado. También tienen seis caballos: cuatro **de tiro** y dos **de monta**. Los animales descansan en establos que se limpian cada mañana antes del alba. Los arreos, las bridas, la comida y otros elementos necesarios para sus cuidados se guardan de igual forma en la cochera.

C1. VESTÍBULO DE ENTRADA

Esta sala tiene las siguientes características:

- En la estancia hay un fabuloso clavicordio.
- Una alfombra carmesí recorre toda la sala hacia una puerta abierta al vestíbulo.
- La luz de una lámpara de araña de cristal refleja más de tres docenas de símbolos sagrados de Siamorphe colocados en estantes de pared. Tienen la forma de un cáliz plateado con un sol dorado grabado en su exterior.

Si los aventureros han sido invitados, es aquí donde Willifort Crowelle (mira “Servicio doméstico”, en la página 116) les esperará para guiarlos a la sala de fumadores (zona C12) donde se encontrarán con lord Cassalanter. Aunque se les permitirá explorar la casa mientras esperan, seguirá sus pasos de cerca.

Día de los Fundadores. El salón está lleno de locuaces invitados con copas de vino espumoso en sus manos. Uno está tocando el clavicordio.

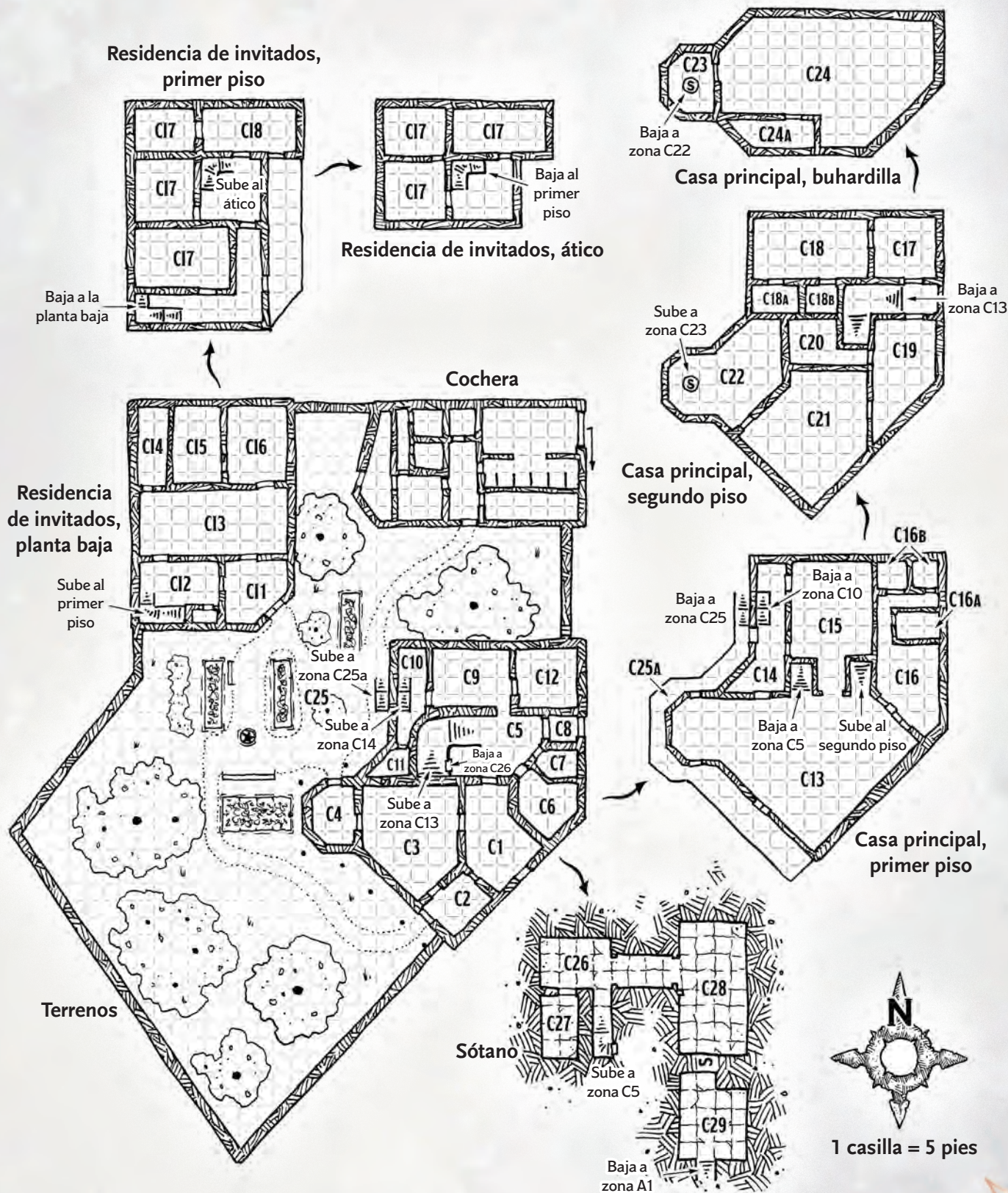
C2. VESTÍBULO DEL JARDÍN

Esta habitación posee las siguientes características:

- Un **guardia** vestido con la librea de la casa Cassalanter está sentado ocioso sobre una caja, mirando la puerta exterior.
- El suelo se encuentra cubierto de barro. Hay varias hileras de botas enfangadas y guantes de jardinería tirados por el suelo.

El Día de los Fundadores. Esvele Rosznar, la **Víbora Negra** (mira el apéndice B), se ha escondido en un rincón y se está ataviando con su máscara y su capucha. Lleva un traje de cuero negro sin adornos y a sus pies hay un vestido de fiesta con volantes. Esvele ha conseguido dar esquinazo a sus absorbentes padres, Rolteme y Azalea Rosznar, y se está preparando para adentrarse por la villa y robar en el escondite Cassalanter.

Los personajes podrán convencer a la Víbora Negra de que los ayude mientras recorren la hacienda superando una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) CD 14. Si Esvele decide apoyar a los aventureros, luchará junto a ellos y descubrirá tanto los tesoros como las puertas secretas automáticamente.



MAPA 6.1: VILLA CASSALANTER

C3. BIBLIOTECA

Esta es la biblioteca privada de los Cassalanter. Tiene las siguientes particularidades:

- Un denso olor a pergamino antiguo inunda el ambiente.
- En las paredes se alinean unos altos anaqueles llenos de libros de diferentes colores encuadrados en cuero. Cada mueble dispone de una escalerilla de mano inserta en un raíl móvil que permite a las personas llegar a los tomos más altos.
- Las estanterías que ocupan toda la pared suroeste no contienen libros, sino ochenta botellas de cristal de cuello ancho, llenas de una sinuosa bruma y selladas con tapones de corcho.
- En la pared norte, entre dos estanterías, cuelga un retrato de 7 pies de alto del matrimonio Cassalanter. La pareja posa de pie con dos niños en brazos y, delante de ellos, está su hijo adolescente, Osvado (este cuadro esconde una puerta secreta).

Si Terenzio y Elzerina se encuentran aquí, estarán jugando con las escalerillas móviles.

Libros. Ninguno de los tomos es mágico.

Tarros de bruma. Las botellas de cristal que hay en el estante al suroeste albergan sonidos registrados por arte de magia, incluyendo canciones, óperas y conferencias. Descorchar uno de estos recipientes liberará temporalmente su contenido audible en la biblioteca. Posteriormente, el sonido regresará a su botella. Romper uno de estos tarros también liberará dicho contenido, pero este se disipará después de haberse reproducido una vez. Todas las botellas están etiquetadas. Por ejemplo, algunos recipientes incluyen lo siguiente:

- “Guarda del dragón de Ahghairon”, una conferencia dada por Khelben Arunsun sobre la guarda del dragón que protege a Waterdeep (mira “La guarda del dragón de Ahghairon”, en la página 6).
- “Cántico del cáliz de plata”, un himno en honor al semidiós Siamorphe.
- “Wulfgar y la piedra de cristal”, una épica ópera que relata las aventuras de un bárbaro, un enano y un drow en el Valle de Icewind.
- “Tu cara barbuda”, una canción de amor enana muy popular en la región del Mar de la Luna.

Puerta secreta. El retrato de la familia Cassalanter esconde una puerta secreta. Inclinar el cuadro hará que la puerta bascule hacia afuera sobre unas bisagras ocultas, revelando la despensa (zona C11) al otro lado. Un personaje podrá notar la presencia de un pequeño espacio bajo dicha puerta superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 18.

C4. SALA DE LECTURA

Este rincón de lectura tiene las siguientes características:

- La luz entra en esta habitación a través de cuatro altos ventanales que dan al jardín de las mariposas (zona C25).
- El mobiliario incluye un lujoso sillón y una mesita auxiliar donde descansa una copa de vino vacía sobre un libro pequeño.
- Hay una puerta en la pared norte que dispone de una mirilla de vitral con forma de mariposa.

Si **Victoro Cassalanter** (mira el apéndice B) se encuentra aquí, estará leyendo un texto histórico titulado *Alzamiento y caída del Fuerte del Portal Infernal* y tomando notas en su diario.

Diario. El pequeño libro que hay sobre la mesa auxiliar es un diario que lord Cassalanter usa para apuntar mientras lee. En su mayoría contiene escuetas observaciones sobre diversos atlas de Faerûn y tomos de historia. Un aventurero que hojee el diario y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 podrá seleccionar algunas notas hechas por Victorio que no están relacionadas con sus lecturas:

- “Los dragones de Neverember son la respuesta a nuestras oraciones”.
- “El mausoleo de los Cassalanter. Informar a Y. G.”, iniciales que hacen referencia a lady Yalah Gralhund.
- “Golorr es un aboleth. Ahora todo tiene sentido”.

Si los personajes aún están buscando la *Piedra de Golorr* durante el capítulo 4, puedes incluir en este diario una pista sobre la ubicación del artefacto (si los Cassalanter la tienen, estará escondida en la zona C6 cuando no la estén usando).

C5. DISTRIBUIDOR

Dos **guardias** con libreas de la casa Cassalanter vigilan a todas horas en esta estancia de suelo de mármol. Dispone de siete salidas:

- Una puerta al vestíbulo de entrada (zona C1)
- Un arco de paso que conduce a un espacioso comedor (zona C9)
- Tres puertas sin marcos en la pared este (llevan a las zonas C6, C7 y C8)
- Una gran escalinata que asciende al primer piso (zona C13)
- Una sencilla puerta debajo de la escalera que conduce a un sótano (zona C26)

El Día de los Fundadores. El distribuidor está lleno de espléndidos ramos de flores en recipientes de porcelana e invitados ricos charlando a voz en grito y bebiendo vino espumoso, mientras la suave música de un cuarteto de cuerda llega al lugar desde la planta superior.

C6. DESPACHO DE VICTORO

La puerta que da paso a esta habitación está cerrada con llave. La sala tiene las siguientes particularidades:

- Unas altas pilas de tomos legales y libros de contabilidad descansan sobre un escritorio de sólida caoba.
- Una armadura de bronce (completa, con casco, guantes y espadón) se yergue de pie justo tras la puerta.

Si **Victoro Cassalanter** (mira el apéndice B) se encuentra aquí, estará sentado detrás del escritorio con los dedos entrelazados, sumido en sus pensamientos.

Armadura. La armadura que hay junto a la puerta es un **horror acorazado**. Obedece las órdenes del lord. Cuando este no esté presente, atacará a cualquier persona que abra la puerta sin usar la llave o que no sea de la estirpe Cassalanter y abra el escritorio de Victorio. Sin embargo, sus hijos conocen a este autómatas y advertirán sobre cómo actúa a los aventureros de los que se hayan hecho amigos.

Escritorio. El escritorio de Victorio está cerrado, pero puede abrirse con la llave de oro que este lleva consigo. Usando herramientas de ladrón, un personaje puede forzar la cerradura superando una prueba de Destreza CD 18. El cajón de este mueble contiene trece tubos de pergaminos sellados, con un contrato firmado dentro de cada uno. Estos documentos describen los términos de los préstamos realizados por lord Cassalanter a varios nobles, mercaderes y gremios. El cajón también posee un compartimiento secreto que los aventureros podrán hallar si superan una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 18. Contiene un símbolo sagrado de Asmodeo de oro macizo (con un valor de 250 po).

Piedra de Golorr. Si los Cassalanter tienen el artefacto y no lo están utilizando, también estará oculto en el compartimento secreto del escritorio.

C7. GUARDARROPA

Este vestidor alberga los caros abrigos de la familia Cassalanter y sus capas; aún le queda espacio para guardar las prendas de abrigo de hasta cien invitados.

C8. PORCHE

Este porche es la puerta de acceso que utiliza normalmente el servicio de los Cassalanter. Diez sirvientes (**plebeyos** humanos) almuerzan aquí durante la hora de la comida.

C9. COMEDOR FAMILIAR

Esta habitación tiene las siguientes particularidades:

- Una docena de sillas rodean una mesa exquisitamente tallada y situada en medio de la sala.
- En la mesa se disponen platos, cubiertos, copas y palmatorias de oro. El despliegue se completa con servilletas de seda.

Los Cassalanter comen en familia en este lugar, a veces acompañados de uno o dos invitados.

Día de los Fundadores. Durante la fiesta, la mesa del comedor se usa como mesa de juego. Diez nobles ricachones están divirtiéndose con una partida de la Apuesta de los Tres Dragones en la que se han jugado bastante dinero. Un aventurero podrá jugar una mano apostando 5 po y superando una prueba de Inteligencia CD 15, sumando su bonificador por competencia si el personaje es competente en juegos de azar. Si la supera, el aventurero ganará 10 po, pero si la falla, perderá lo apostado.

Tesoro. Los utensilios de oro de la mesa y las palmatorias tienen un valor de 2.500 po en total.

C10. COCINA

Desde el amanecer hasta una hora después de la puesta del sol, esta cocina es un hervidero de actividad:

- Media docena de cocineros corren de un lado a otro, sazonando carne, mezclando y amasando; preparando una ingente variedad de platos.
- Un corpulento hombre con la cara enrojecida y un gorro de cocinero ladra órdenes a sus pinches, blandiendo un cuchillo cada vez que da instrucciones a alguien.

Las escaleras de esta habitación conducen a la cocina de los banquetes del primer piso (zona C14).

El jefe de cocina, Jandar Chergoba (consulta “Servicio doméstico”, en la página 116), supervisa a seis cocineros (**plebeyos** humanos). Si Jandar piensa que los aventureros son una amenaza, gritará “For’zaal”, lo que hará que diez cuchillos salgan disparados de las encimeras por arte de magia y ataquen. Realmente estos objetos son **espadas voladoras** cuyo impacto inflige 4 (1d6 + 1) de daño perforante.

Día de los Fundadores. Jandar no se encuentra aquí. En su lugar, está preparando el festín envenenado de Ammalia en un pabellón-cocina instalado fuera, en el extenso jardín de la hacienda.

C11. DESPENSA

Esta habitación posee las siguientes características:

- Hay barriles de cerveza, agua y aceite para cocinar apilados en el centro de la sala.
- Las paredes están cubiertas de estantes llenos de alimentos e ingredientes.

- En el fondo de la despensa se sitúa un botellero grande que contiene varios espléndidos vinos embotellados (tras este se esconde una puerta secreta).

Caja de hierro cerrada con llave. Jandar Chergoba, el jefe de cocina, guarda la daga de oro que usa para los sacrificios, así como la máscara de oro y una túnica carmesí (mira “La secta de Asmodeo”, página 115) en una caja de hierro cerrada con llave debajo de un saco de patatas. Esta puede abrirse con la llave de oro de Jandar, aunque un aventurero podrá hacer lo mismo utilizando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15 o bien forzarla haciendo palanca y superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25.

Puerta secreta. Un personaje que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 18 podrá detectar la puerta secreta que da a la biblioteca (zona C3). En concreto, descubrirá que sacando una botella de tinto de Puerta de Baldur en particular del botellero se desbloquea la puerta y permite su apertura.

C12. SALA DE FUMADORES

Esta habitación tiene las siguientes características:

- Un **guardia** ataviado con la librea de la casa Cassalanter hace su turno de vigilancia en esta zona. Observa distraíentemente los regios retratos que adornan las paredes o que descansan sobre lujosos caballetes en varios puntos de la sala.
- Por toda la estancia se han dispuesto elegantes sillones que desprenden un leve aroma a tabaco de pipa. El olor queda casi disimulado por el incienso y un delicado perfume.

Si lord Cassalanter ha invitado a los aventureros a su casa por cualquier motivo, se encontrará con ellos aquí. En caso de que la conversación derive hacia los negocios, hará que Willifort sirva copas de brandy a sus invitados y pipas ya cebadas con tabaco.

Retratos. Los cuadros del lugar muestran a varias generaciones del linaje. Los de los caballetes, más recientes, representan lo siguiente:

- Un joven y sombrío Victorio junto a su sonriente padre humano.
- Un retrato nupcial de Victorio y Ammalia, sonrientes y despreocupados.
- Un Osvaldo de doce años sosteniendo un estoque ceremonial.
- Ammalia sentada con los bebés Terenzio y Elzerina en su regazo, mientras Victorio les lee un cuento de hadas.

C13. SALÓN DE BAILE

Este elegante salón tiene las siguientes características dignas de mención:

- En el centro de la estancia hay un extraño maniquí de tamaño humano, hecho de madera y tela, con la cara pintada. Va vestido como un bailarín de salón.
- El suelo de mármol pulido es un deslumbrante mosaico cuya superficie muestra un cáliz de plata con la imagen de un sol de oro. Los aventureros que superen una prueba de Inteligencia (Religión) CD 10 reconocerán en este el símbolo sagrado del Siamorphe, semidiós de la nobleza.
- Espejos dorados y hermosos tapices adornan las paredes. Las ventanas de la pared oeste se extienden desde el suelo hasta el techo y lucen cortinas carmesíes.

A pesar de su magnificencia, este salón parece extrañamente triste sin que haya nadie bailando en él. Unas escaleras descienden hasta el vestíbulo (zona C5) y ascienden hasta el distribuidor de las zonas C17 y C19.

Bailarín autómatas. El trajeado “maniquí” es un autómatas mágico que sirve como pareja de baile. Tiene el perfil de un **raudoescolta** (consulta el apéndice B), pero no dispone de ataques eficaces y otorga 0 PX. Cuando un humanoide realiza una reverencia ante el autómatas, este devuelve el gesto mientras un conjuro de *boca mágica* reproduce un mensaje grabado en común: “¿Qué le gustaría bailar? ¿Una gallarda? ¿Una pavana? ¿Un vals?”. El bailarín se dejará llevar por su pareja hasta el final de la danza, momento en que quedará inmóvil de nuevo.

Día de los Fundadores. Durante la fiesta, docenas de ricachones invitados enmascarados estarán bailando un animado vals interpretado por un cuarteto de cuerda.

C14. COCINA PARA BANQUETES

La cocina para banquetes es un espacio de cocina adicional que se utiliza junto con la cocina principal durante los actos sociales. El resto del tiempo está vacía y sus puertas cerradas con llave.

Día de los Fundadores. Esta sala será un hervidero de actividad, con cuatro chefs (**plebeyos** humanos) preparando una gran variedad de pasteles para los invitados de la nobleza.

C15. SALA DE BANQUETES

El único mueble que hay en este vasto salón es una larga mesa de comedor de madera que resultará ser un mimeto gigante disfrazado. Posee el perfil de un **mimeto** normal con los siguientes cambios:

- Es Grande y tiene 75 (10d10 + 20) puntos de golpe.
- Como acción, puede realizar tres ataques: dos con sus pseudópodos y uno con su mordisco.
- Posee un valor del desafío de 3 (700 PX).

Los Cassalanter tratan bien al mimeto, por lo que no hará daño a ningún miembro de la familia. Obedece solo a lord y lady Cassalanter.

Día de los Fundadores. El salón estará provisto de docenas de sillas y la mesa llena de viandas. En este lugar habrá permanentemente dos docenas de invitados a la fiesta comiendo con ganas. Hay cuatro **doppelgangers** del Portal Bostezante infiltrados en la celebración, disfrazados de aristócratas. Su líder, Bonnie (revisa “Caras amigas”, en la página 20), se hace pasar por una noble menor de nombre Lymeria Lhaurilstar. Esperaba pasar un buen rato por la noche en la fiesta, pero estará dispuesta a ayudar a los aventureros si lo necesitan.

C16. SALA DEL PIANO

Hay un deslumbrante piano de cola pegado a una pared de esta habitación polvorienta. Detrás se sitúan varios armarios empotrados sin marcar.

Esta estancia se encuentra vacía habitualmente, a menos que haya un evento social o Laiba Rosse esté dando una clase de piano a los niños Cassalanter.

Día de los Fundadores. Las invitadas ricas conversarán aquí y entrarán en los aseos de señoras (zona C16b).

C16A. ARMARIO EMPOTRADO TRASTERO

En este armario empotrado se guardan cajas llenas de mantas de invierno, fregonas y otros elementos útiles para las tareas domésticas.

C16B. ASEOS DE SEÑORAS

Estas habitaciones están cerradas con llave. Disponen de espejos y no se usan la mayor parte del tiempo, solo durante los actos sociales.

Día de los Fundadores. Las distinguidas nobles hacen cola para refrescarse.

C17. SALA DE JUEGOS

Esta estancia tiene las siguientes características:

- Hay peluches gigantes tirados por el suelo, cajas con muñecos sorpresa, muñecas y un caballo mecedora con el aspecto de un caballo de guerra.
- Un gran móvil con forma de mariposa cuelga del techo, girando lánguidamente.

Si no ha aparecido antes en otro sitio, la niñera de los mellizos, Laiba Rosse (revisa “Servicio doméstico”, página 116), estará aquí sentada, haciendo muñecos de ganchillo para los niños.

C18. DORMITORIO DE LOS MELLIZOS

La habitación de Terenzio y Elzerina tiene las siguientes características:

- Dos camas con dosel ocupan la mayor parte de esta estancia.
- Por la noche, la sala se encuentra atestada con docenas de juguetes. Por la mañana, una sirvienta ha vuelto a colocarlos en sus cajas.
- Hay un unicornio de peluche de tamaño real situado en un rincón.

Si los mellizos están aquí, él llevará puesto un rudimentario disfraz de dragón; su hermana, que lucirá un yelmo de caballero y esgrimirá una espada de madera, le estará persiguiendo por la habitación.

Unicornio de peluche. Este objeto inanimado contará como un unicornio real a efectos de abrir la Bóveda de los Dragones (consulta “Llaves de la bóveda”, en la página 90).

C18A Y C18B. ARMARIOS EMPOTRADOS

Estos armarios empotrados están llenos de animales de peluche y mantas limpias.

C19. SALA DE ESTAR PRINCIPAL

La asistente de lady Cassalanter, Tissina Khyret (mira “Servicio doméstico”, página 116), pasa la mayor parte del tiempo aquí cuando no está con su señora. La habitación está amueblada buscando la comodidad e incluye mullidos sillones, divanes y una barra de vinos.

C20. ARMARIO DE LA ROPA DE CAMA

Este armario está atestado de sábanas dobladas y otra ropa de cama variada. Dos de los suaves edredones apilados en esta estancia son **alfombras asfixiantes** que atacarán a cualquier criatura que no sea un Cassalanter o uno de sus sirvientes. Si se produce un combate en esta sala, este alertará a Laiba Rosse (zona C17) y a Tissina Khyret (zona C19).

Caja fuerte. Willifort Crowelle y Tissina Khyret guardan sus atuendos de gala de la secta (revisa “La secta de Asmodeo”, en la página 115) en una caja fuerte con adornos dorados oculta bajo una pila de mantas con imágenes de diablos voladores. Esta puede abrirse con la llave de oro de Willifort o Tissina. Un aventurero podrá hacerlo también utilizando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 14 o bien forzarla haciendo palanca y superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 16.



C21. DORMITORIO PRINCIPAL

La puerta que da paso a esta habitación está cerrada con llave. Tiene las siguientes particularidades dignas de mención:

- Nueve frisos adornan las paredes, cada uno de los cuales representa un nivel de los Nueve Infiernos.
- Hay una cama con dosel rodeada de cortinas de un color rojo oscuro y con espirales doradas. Se sitúa ante una puerta decorada, tallada en madera oscura, que dispone de un cerrojo dorado. Está cerrada con llave y conduce a la zona C22.

Una inspección de la estancia revelará una caja fuerte de oro escondida bajo la cama.

Caja fuerte de oro. Victorio y Ammalia guardan sus atuendos de gala de la secta (mira “La secta de Asmodeo”, página 115) en una caja de oro macizo (con un valor de 750 po) que esconden bajo su cama. Esta puede abrirse con la llave de oro de lord o de lady Cassalanter, pero un aventurero podrá hacerlo también utilizando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 14 o bien forzarla haciendo palanca y superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 16.

Si se abre la caja por cualquier medio que no sea una llave de oro, un gas venenoso saldrá a través de unos orificios situados en la parte inferior de la tapa, afectando a una esfera de radio de 15 pies centrada en la caja. Esta trampa no puede desarmarse. Todas las criaturas que se encuentren en el área mencionada deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13, sufriendo 22 (4d10) de daño de veneno si la fallan, o la mitad del daño si la superan. El gas se disipará rápidamente.

C22. ESTUDIO PRIVADO DE AMMALIA

La puerta que da acceso a esta habitación está cerrada con llave. La estancia tiene las siguientes particularidades:

- Las paredes están revestidas de anaqueles a rebosar de gruesos tomos.
- Un grimorio con la cubierta de cuero rojo descansa en un escritorio tallado en roble oscuro.
- Una escalerilla de mano de madera conduce hasta una trampilla en el techo.

Anaqueles. Los libros que se sitúan en estos estantes incluyen obras de ficción y no ficción.

Escritorio. Además del grimorio (descrito a continuación), sobre este mueble hay un ornamentado candelabro de oro (con un valor de 125 po), un tintero dorado (cuyo valor alcanza las 25 po) y un cálamo emplumado (con un valor de 15 po). El cajón del escritorio contiene un sello de cera con el blasón de los Cassalanter, el libro de conjuros de Ammalia (que contiene todos los que ha preparado ella misma) y diez viales de un veneno negro azabache conocido como lágrimas de medianoche (consulta “Venenos” en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*). Lady Cassalanter planea emponzoñar el banquete del Día de los Fundadores con el veneno (ver “Acontecimientos especiales”).

Grimorio rojo. El tomo encuadernado en cuero rojo que hay sobre el escritorio detalla un ritual diabólico que Ammalia y Victorio realizaron en el pasado para contactar con el archidiablo Asmodeo. De abrirlo, solo se verán páginas en blanco con algunas gotas de sangre seca en ellas. Si se derrama una gota de sangre humanoide en una de sus páginas, se hará legible el texto en infernal escrito en ella,



permaneciendo a la vista hasta que el libro se cierre. La sangre no se borrará aunque las letras se desvanezcan.

Cualquier personaje que posea el rasgo Lanzador Ritual (o la dote Lanzador Ritual) y dedique 24 horas a leer el grimorio podrá dominar el ritual descrito en este. Se tarda 11 minutos en llevarlo a cabo y precisa de incienso y de un vial de agua impía (que se consumirán durante su lanzamiento). Al final del ritual aparecerá un intermediario de Asmodeo y concederá a su invocador el beneficio de un conjuro de *comunión*. Este emisario se habrá formado a partir del humo de incienso y tendrá el aspecto de un diablo de la sima. Un aventurero deberá completar un descanso largo antes de realizar el ritual otra vez.

Trampilla. La trampilla que hay en el techo es la entrada al ático.

C23. RELLANO DEL ÁTICO

Un denso hedor a azufre impregna la estancia. La única iluminación del lugar es un rayo de luz cuyo brillo atraviesa débilmente una ventana cerrada en el extremo oeste de la habitación.

Este ático estará insonorizado siempre que no tenga ninguna puerta abierta. Los aullidos de Osvaldo pueden oírse desde el exterior de la sala solo si la trampilla que hay entre ella y la zona C22 y la puerta entre esta estancia y la zona C24 están abiertas a la vez. Además, las criaturas que posean telepatía no podrán comunicarse mediante ellas con otras que se encuentren fuera de esta buhardilla mientras alguno de estos accesos esté cerrado.

Terenzio y Elzerina han escuchado aullidos procedentes del ático dos o tres veces en sus vidas y sienten curiosidad por lo que allí acecha.

C24. LA PRISIÓN DE OSVALDO

Si **Ammalia Cassalanter**, **Victorio Cassalanter** (consulta el apéndice B) o ambos están presentes, la puerta de esta habitación se encontrará cerrada, aunque con el pestillo sin echar. Si no, estará cerrada con llave y los dos llevan consigo las únicas llaves. Cuando los personajes abran la puerta por primera vez, lee lo siguiente:

Os recibe una oleada de aullidos incoherentes, como si al abrir la puerta se hubiera roto una presa que estuviese conteniendo los gritos de un trastornado.

Osvaldo Cassalanter (mira el apéndice B) grita y gime a todas horas. Intenta desesperadamente que alguien lo escuche y venga a rescatarlo. Si uno o ambos padres están aquí, escupirá maldiciones mientras lloran ante él.

Dos **diablillos** transformados en arañas guardan la habitación. Responden ante lord Cassalanter y su trabajo es acabar con los pájaros, ratas y otros bichos que llegan hasta el ático. Atacarán a quien intente liberar a Osvaldo o amenaza a otros miembros de la familia que estén presentes.

El heredero de los Cassalanter es una abominación desalmada a causa de la codicia irreflexiva de sus padres. Su cuerpo, un mero cascarón vacío, se ha transformado en un **diablo de las cadenas** que el matrimonio ha encarcelado usando las propias cadenas de este. Hay un pentáculo de 10 pies de diámetro quemado en el suelo, a su alrededor. Un conjuro de *detectar magia* revelará una poderosa aura mágica de abjuración emanando del símbolo.

Las cadenas de Osvaldo están enroscadas alrededor de las vigas y los travesaños que conforman la habitación.

El diablo no es capaz de dañar la casa ni tampoco de romper sus propias cadenas. Solo puede aullar impotente ante la desgracia que se le ha infligido. Está completamente loco y no se puede razonar con él.

Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 revelará que el pentáculo impide a Osvaldo manipular sus cadenas, pero el efecto acabará si otra criatura entra en la zona ocupada por el símbolo. La magia del símbolo también se puede disipar (CD 15). Si es liberado, el primogénito de los Cassalanter recuperará el control de sus cadenas y atacará indiscriminadamente. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, llamará a gritos a su madre antes de fundirse en un charco de repugnante icor negro.

C24A. TRASTERO DEL ÁTICO

Esta habitación contiene varios muebles abandonados envueltos en telas negras, como sillas, percheros, espejos de pie, maniqués para vestidos y elementos similares. Estos objetos cubiertos ofrecen un aspecto siniestro en la oscuridad, pero son inofensivos.

C25. JARDÍN DE LAS MARIPOSAS

En primavera, los jardines de Ammalia Cassalanter atraen a las orugas que se transformarán en mariposas en verano. Este lugar es la envidia de sus amigas. La dulce fragancia de las flores y las plantas se filtra desde las macetas y los rosales.

Si Terenzio y Elzerina se encuentran aquí, estarán jugando por el jardín. Si **Ammalia Cassalanter** (mira el apéndice B) se halla aquí, estará vigilando a los niños o cuidando del jardín. Seis **diablillos** transformados en cuervos pululan por esta zona de la villa y, de vez en cuando, cazan a las preciadas mascotas de la noble cuando su ama no mira. A pesar de su insolencia, lady Cassalanter usa a estos diablillos como espías y los envía a realizar misiones por toda la ciudad. También advierten a Ammalia de la presencia de intrusos y atacan a quien amenace a algún miembro de su familia.

Día de los Fundadores. Durante la fiesta, dos jóvenes y temperamentales nobles se han insultado el uno al otro sin haberlo pretendido. Se han puesto ropajes de duelo y luchan con estoques para resolver sus diferencias mientras los espectadores beben vino y los jalean.

C25A. BALCÓN DEL JARDÍN

Este balcón domina los terrenos de la hacienda de los Cassalanter e incluso permite vislumbrar el Mar de las Espadas más allá del muro exterior del Distrito Marítimo.

Si **Ammalia Cassalanter** (consulta el apéndice B) se encuentra aquí, estará fumando y mirando hacia el océano desolada o vigilando a sus hijos mientras juegan en el jardín de abajo (zona C25).

C26. SÓTANO

Los sirvientes mantienen este sótano limpio de polvo y telarañas. Es perturbadoramente frío, con independencia de la época del año. Alberga muebles en desuso, una tina para lavar y arcones llenos de ropa vieja.

C27. CÁMARA ACORAZADA FALSA

La puerta de acceso a esta cámara está hecha de hierro macizo y dispone de tres cerraduras diferentes. Victorio y Ammalia llevan consigo un juego de llaves cada uno. Abrirla sin ellas requerirá que un aventurero supere tres pruebas de Destreza CD 20 consecutivas usando herramientas de ladrón. Si falla una, todas las cerraduras se rearmarán. La puerta tiene CA 19, un umbral de daño de 10, 90 puntos de

golpe e inmunidad a los daños de veneno y psíquico. Una criatura podrá echarla abajo superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 27.

La estancia está vacía.

Trampa de frío. Si un personaje entra en la cámara sin decir primero “el oro es mi escudo”, una intensa ráfaga de frío mágico inundará la habitación. Todas las criaturas que estén dentro de la sala en ese momento deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 16, sufriendo 36 (8d8) de daño de frío si la fallan, o la mitad si la superan.

Un conjuro de *detectar magia* revelará el secreto para desactivar la trampa: un minúsculo glifo mágico inscrito en el centro del techo. Si este se desactiva lanzando con éxito un *disipar magia* (CD 16), esta defensa de frío dejará de funcionar.

C28. BODEGA

Esta estancia tiene las siguientes características:

- En la pared este se alinean casi treinta barricas de vino.
- Una leve corriente llega desde el extremo sur de la bodega, lo que revela la localización de una puerta secreta.

Los sirvientes rara vez pasan mucho tiempo aquí, ya que la habitación es oscura y fría. Los aventureros tendrán la extraña sensación de que algo malo va a suceder en este lugar.

Puerta secreta. En la pared sur hay pintado un símbolo sagrado de Siamorphe, un cáliz de plata con el símbolo dorado de sol. Si se presiona sobre el dibujo del astro, se abrirá un acceso oculto, revelando la zona C29 tras esta. Un personaje que inspeccione este muro pintado detectará la puerta secreta de manera automática y podrá averiguar la forma de abrirla si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10.

C29. CÁMARA SECRETA

La mayor parte de las riquezas de los Cassalanter está ligada a sus inversiones, pero la familia guarda en este lugar una reserva de veinte lingotes de plata de 5 libras, con valor de 25 po cada uno, para emergencias. Al fondo de la sala hay una oscura escalera que desciende 30 pies hasta el templo de Asmodeo (zona A1).

Día de los Fundadores. Además del tesoro indicado antes, la cámara contiene quinientos sacos con 1.000 po cada uno (bienes familiares liquidados). Si los Cassalanter consiguieron saquear la Bóveda de los Dragones, albergará también otros quinientos sacos adicionales (todo el tesoro de dicha cámara), sumando un total de 1.000.000 po. El oro permanecerá aquí hasta ser transportado al templo (consulta “Acontecimientos especiales”, página 130).

TEMPLO DE ASMODOEO

Bajo Villa Cassalanter se encuentra un templo secreto donde Victorio dirige una secta que adora al Señor de los Nueve Infiernos. Entre los miembros del culto se encuentran nobles proclives a la maldad, así como plebeyos engañados con promesas de riquezas y mejoras en su posición social. Toda la secta se reúne en el templo durante la medianoche del primer día de cada decana para celebrar una misa negra. Durante estas ceremonias, prometen devoción a Asmodeo, invocan los nombres de sus enemigos e imploran al archidiablo que la ruina caiga sobre estos. También se reparte vino, se comparten habladurías y se ofrece el sacrificio que requiere la ocasión. Para los Cassalanter, estos encuentros son oportunidades para hacer alarde de su poder e imponer su voluntad a sus inferiores.





JENKS LE ECHA EL OJO A LADY CASSALANTER EN LA CALLE DURANTE EL VERANO.

CARACTERÍSTICAS DEL TEMPLO

El santuario tiene las siguientes características generales:

- Las habitaciones disponen de la iluminación tenue proporcionada por velas titilantes colocadas en altos y estilizados candelabros de hierro forjado.
- Los techos de sus estancias alcanzan los 10 pies de altura, salvo que se indique lo contrario. Los pasillos tienen 8 pies de alto, con puertas de 7 pies de altura.
- Las puertas están hechas de madera reforzada con bandas de hierro.
- Los sectarios que no son miembros de la nobleza llevan túnicas rojas baratas, máscaras de diablo y amuletos de madera con el símbolo de Asmodeo.

ZONAS DEL TEMPLO

Las siguientes zonas aparecen etiquetadas en el mapa 6.2. El santuario está conectado a Villa Cassalanter por una escalera que conduce a la zona A1. Además, un arroyo subterráneo (zona A9) parte desde el nivel inferior del templo y desemboca finalmente en las Marismas, que se localizan al noroeste de Waterdeep.

Los cambios que sucedan en el santuario durante los encuentros de la secta se indicarán en las secciones “Reuniones de la secta”.

A1. SALA DE LOS CONDENADOS

Las características de esta estancia son evidentes:

- En mitad de la sala, una escalera de caracol desciende 20 pies hasta el nivel inferior (zona A3).
- Se oye el débil sonido de un cántico procedente de un pasillo que se dirige hacia el noroeste.
- Al sur hay tres celdas cerradas por puertas de madera reforzadas con bandas de hierro. En cada puerta, a la altura de la vista humana, se sitúa encastrada una pequeña ventana con barrotes. Las entradas de las celdas están orientadas hacia un pilar de piedra en el que hay un aro con llaves colgadas de un gancho.

Celdas. Cuando los Cassalanter deciden sacrificar a humanoides en sus rituales, atraen mediante engaños a agúndinos sin hogar hasta su hacienda y los confinan en estas celdas, cuyas llaves cuelgan del pilar de piedra. Usando herramientas de ladrón, un aventurero podrá forzar la cerradura si supera una prueba de Destreza CD 15. Las tres celdas están vacías en este momento.

Cántico. El sonido corresponde a una plegaria a Asmodeo recitada por los sectarios en la zona A7.

A2. BALCONES

Dos deteriorados balcones con barandillas de piedra permiten asomarse a la sala ceremonial del templo (zona A7). La distancia hasta el suelo, abajo, es de 20 pies.

Suelo inestable. Las estructuras de estos miradores se han visto debilitadas por el paso del tiempo. Por ello, cualquier criatura Mediana o más grande que pise sobre una casilla de 5 pies de lado marcada con una “C” en el mapa deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15 cuando el suelo se hunda y se precipite, dejando un gran agujero. Si falla, la criatura caerá 20 pies hasta la planta inferior (zona A7), entre escombros. Si la supera, evitará la caída saltando a un espacio adyacente desocupado. El sonido del derrumbe del suelo se escuchará en todo el santuario.

A3. DISTRIBUIDOR FRONTAL

La escalera de caracol de la zona A1 termina en esta cámara.

Retrato de Asmodeo. En la pared del fondo de una recámara, al norte, hay colgado un retrato de 18 pies de alto y 9 pies de ancho en un marco dorado. La imagen muestra a un hombre barbudo de sorprendente atractivo e impecablemente vestido, de cuya frente sobresalen unos pequeños cuernos. Porta un bastón rematado por un rubí. Cualquier aventurero que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 10 reconocerá la figura como el Señor de los Nueve Infiernos.

Reuniones de la secta. Durante los encuentros de los sectarios, un **diablo barbado** monta guardia en cada una de las puertas que conducen a la zona A7.

A4. CRIPTA DE LA FAMILIA

Hay doce sarcófagos de piedra colocados en profundos nichos en las paredes. En la tapa de yeso de cada sepulcro aparece tallada la imagen de un noble sosteniendo un cáliz que presenta el símbolo del sol. En su interior no hay más que polvo y huesos.

Los espíritus de varios miembros fallecidos de la familia Cassalanter están vinculados a esta cripta. Se manifiestan como tres oscuros y vaporosos **espectros** y un **fantasma** que parece la imagen insustancial de un hombre atractivo, afeitado, de porte caballeresco y equipado con armadura de placas. Estos muertos vivientes atacarán a cualquier criatura, pero no podrán abandonar esta zona o acercarse a menos de 5 pies de todo aquel que lleve un símbolo sagrado de Asmodeo.

El fantasma es la reminiscencia de Caladorn Cassalanter, un antiguo lord enmascarado y héroe de Waterdeep. Este espíritu detendrá su ataque y comandará a los espectros que hagan lo propio si un personaje usa o presenta un símbolo sagrado de Siamorphe. Una vez mostrado dicho emblema, Caladorn guiará a los aventureros hasta su cripta personal (zona A4a).

A4A. CRIPTA DE CALADORN

Un polvoriento sarcófago de piedra ocupa esta cripta. Su tapa de yeso está tallada a semejanza de un apuesto y bien afeitado noble que sostiene un cáliz grabado con el símbolo del sol. Por el aspecto recuerda al fantasma de Caladorn Cassalanter (mira unas líneas atrás).

Tesoro. Los huesos de Caladorn se han convertido en polvo, pero *armadura de placas +1* aún perdura. También descansa entre el polvo una *maza disruptiva*. Si el espíritu del antepasado de los Cassalanter está presente cuando uno o ambos objetos mágicos sean extraídos del sepulcro, preguntará: “¿Os comprometéis a utilizar estos objetos para derrotar a las fuerzas de la oscuridad?”. Una respuesta afirmativa será suficiente para hacer que el fantasma descanse en paz. Antes de desaparecer para siempre, dirá: “Usad la maza para destruir la efigie del mal encarnado. Poned fin a la corrupción para que el honor de mi familia sea restituido” (la “efigie” es la estatua de Asmodeo que está en la zona A7).

A4B. CRIPTA VACÍA

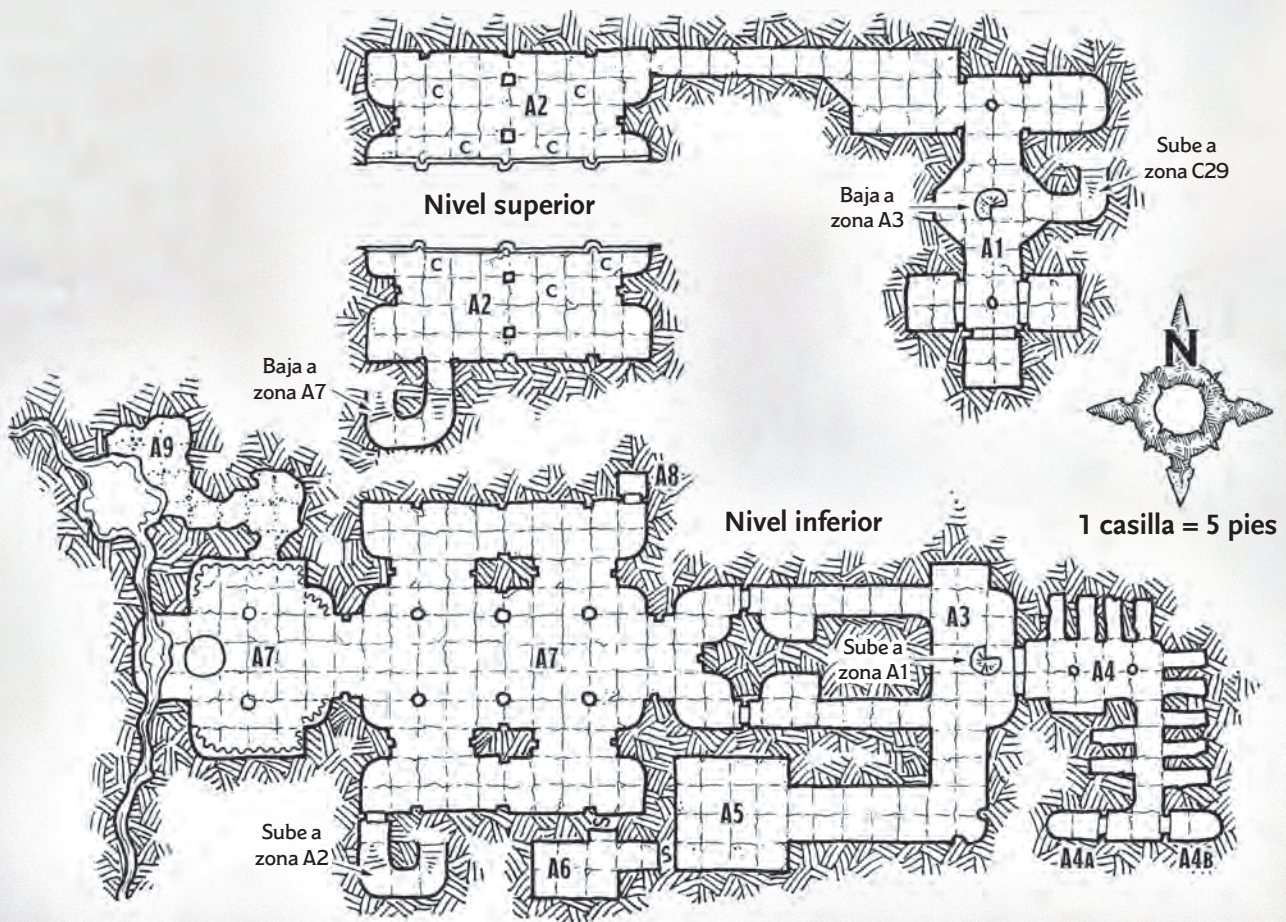
Esta tumba no contiene más que polvo y telarañas.

A5. CÁMARA DE LOS SECTARIOS

Esta habitación tiene las siguientes características:

- Hay seis catres de madera junto a las paredes norte y sur.
- En la pared oeste se han tallado cuatro bajorrelieves de diablos de la sima.

Los sectarios cansados acuden a dormir aquí después de las ceremonias, sobre todo si han bebido demasiado alcohol.



MAPA 6.2: TEMPLO DE ASMODEO

Puerta secreta. Detrás de uno de los bajorrelieves hay una puerta secreta que puede detectarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13. Hacer fuerza contra el panel con imágenes hará que esta se abra, dando paso a la zona A6.

A6. SACRISTÍA SECRETA

Esta habitación está oculta tras dos puertas secretas que no se han disimulado en su cara interior; un tirador de piedra en cada hoja permite abrirlas con facilidad. La estancia tiene las siguientes particularidades:

- Pegados a la pared sur hay un par de armarios negros con estrellas de nueve puntas talladas en sus puertas.
- En la pared oeste se han colgado un par de espejos altos y estrechos, en cuyos marcos de piedra se ven serpientes talladas.
- Apiladas en el centro de la sala se sitúan seis barricas de vino que se usan en las celebraciones del culto.

Cada armario contiene cinco atuendos completos de gala de la secta para humanos adultos: túnicas rojas, máscaras de diablo y amuletos de madera con la forma del símbolo de Asmodeo.

Reuniones de la secta. Una hora antes de que los sectarios se congreguen, habrá cinco **sectarios** humanos aquí, poniéndose sus ropajes de gala.

A7. SALÓN CEREMONIAL

Esta estancia tiene un techo abovedado de 30 pies de altura y un par de balcones situados a 20 pies sobre el salón (consulta la zona A2). Sus otras características son estas:

- Unas filas de velas danzantes colocadas en candelabros de hierro forman un camino hasta una estatua de piedra de 30 pies de alto que se encuentra en el extremo oeste de la sala. La escultura representa a un sonriente hombre barbudo encorvado de forma diabólica, con pequeños cuernos que sobresalen de su frente y pezuñas hendidas en vez de pies. En la base de la estatua, aferrada por una garra de piedra que emerge del suelo, hay una pila de piedra de 3 pies de profundidad y 9 pies de diámetro llena de llamas crepitantes.
- Tres **sectarios** humanos con atuendos rojos, máscaras de diablo y símbolos sagrados de madera de Asmodeo están arrodillados ante la escultura mientras entonan febrilmente un himno infernal (durante las reuniones, el número de los sectarios presentes aumenta en gran medida).
- Las paredes que hay alrededor de la estatua están cubiertas por enormes tapices con escenas que representan la depravación humana (detrás del situado al norte se ubica un tosco pasadizo que conduce a la zona A9).

El ritual de los Cassalanter para salvar a Terenzio y Elzerina tendrá lugar aquí (consulta "Acontecimientos especiales", en la página 130).

Reuniones de la secta. Si el grueso del culto se encuentra aquí, treinta **sectarios** humanos estarán colocados en filas perfectas ante la escultura y cantando a Asmodeo con copas de madera en la mano mientras su líder, **Victorio Cassalanter** (mira el apéndice B), lanza ofrendas en la pila. Apenas la mitad de los sectarios son miembros de la nobleza, por lo que el resto pertenecen a las clases más bajas de Waterdeep y han sido atraídos al culto para engrosar sus filas. De pie, alrededor del perímetro, estarán Willifort Crowelle, Tissina Khyret, Laiba Rosse y Jandar Chergoba (consulta "Servicio doméstico", en la página 116). Su trabajo es asegurarse de que los

otros sectarios se comportan mientras **Ammalia Cassalanter** (mira el apéndice B) camina con elegancia entre la multitud con una jarra de oro, vertiendo vino ceremoniosamente en las copas de los sectarios para brindar por el Señor de los Nueve Infiernos. Los seis **diablillos** de lady Cassalanter (mira la zona C25) están posados en la escultura, invisibles.

Estatua del diablo y pila para los sacrificios. La escultura representó tiempo atrás a Siamorphe, pero los Cassalanter han usado conjuros de *moldear la piedra* para reconstruirla a imagen y semejanza de su temible señor, Asmodeo. La gran pila situada a los pies de la estatua también fue creada usando conjuros de *moldear la piedra*. Esta irradia una fuerte aura mágica de conjuración cuando se la somete a un conjuro de *detectar magia* o similar. Las llamas mágicas borbotearán en la pila mientras permanezca intacta. Cualquiera que entre o comience su turno en contacto con ellas sufrirá 4d10 de daño de fuego. Además, si alguna criatura ve sus puntos de golpe reducidos a 0 por este daño, se convertirá en cenizas. Los objetos no mágicos que sean arrojados a las llamas resultarán destruidos.

Si se golpea la escultura con una *maza disruptiva*, se agrietará y caerá hecha pedazos, rompiendo la pila al derrumbarse. Cualquier miembro de la secta que sea testigo de la destrucción de la estatua recibirá 11 (2d10) de daño psíquico.

Puerta secreta. La puerta secreta que conduce a la zona A6 podrá localizarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13. Si se empuja, esa sección del muro girará hasta quedar abierta.

Arroyo. Detrás de la escultura fluye un arroyo que entra y sale a través de unas alcantarillas de conductos arqueados que miden 1 pie de alto por 2 pies de ancho.

A8. ARMARIO EMPOTRADO TRASTERO

Pegado a la pared posterior de este armario empotrado hay un mueble bajo que no está cerrado con llave y ante el cual descansa una alfombra negra. El gabinete contiene un decantador de oro (con un valor de 125 po) y varios estantes con copas de vino hechas de madera.

Reuniones de la secta. El mueble estará vacío, puesto que tanto el decantador como las copas se estarán usando en la zona A7.

A9. ARROYO Y ESTANQUE

Un arroyo subterráneo fluye atravesando el lado oeste del templo y pasa por un estanque de 5 pies de profundidad situado en este lugar, antes de serpentear hacia el noroeste y emerger en las Marismas.

ACONTECIMIENTOS ESPECIALES

Si los Cassalanter no han podido obtener la *Piedra de Golorr*, los siguientes eventos no llegarán a suceder. Como consecuencia, Terenzio y Elzerina se transformarán en **lémures** cuando sus almas sean entregadas una decana después del Día de los Fundadores. Devastados por el fracaso y la pérdida, el matrimonio jurará destruir a quienes han frustrado sus planes.

CONSEGUIR EL ORO

Este acontecimiento solo podrá producirse durante el Día de los Fundadores o con anterioridad a este.

Armado con la *Piedra de Golorr* y las llaves para abrir la Bóveda de los Dragones, Victorio Cassalanter entrará en la cámara, utilizará un conjuro de *disfrazarse* para adoptar el aspecto de lord Dagult Neverember y engañará a Aurinax para que le entregue el oro. Una docena de **guardias** de la casa

Cassalanter, disfrazados para parecer miembros de la Guardia de la Ciudad, meterán las monedas en sacos, mientras que otros tantos los arrastrarán una vez llenos hasta un par de carros que esperan para transportarlos de forma segura a Villa Cassalanter. Cada saco contiene 1.000 po y cada vehículo puede llevar cincuenta de ellos (50.000 po) de una vez. Trasladar el oro desde la Bóveda de los Dragones hasta Villa Cassalanter requerirá diez viajes de ida (cinco por carro) y buena parte de un día.

Tres **diablillos** invisibles acompañarán a cada vehículo, que irá conducido por un **diablo barbado** vestido con un sombrero y una capa de cuello alto para ocultar su verdadera naturaleza. A su llegada a Villa Cassalanter, cada carruaje se encontrará con una docena de **guardias** con libreas de esta casa, que descargarán los sacos de oro y los colocarán en la zona C29.

DÍA DE LOS CONDENADOS

Este evento tendrá lugar solo si los Cassalanter consiguen el oro de la Bóveda de los Dragones.

Ammalia Cassalanter organizará una gran fiesta el Día de los Fundadores, que comenzará a primera hora de la tarde y terminará a medianoche. Sus invitados de mejor posición social comenzarán a llegar a última hora de la tarde y se reunirán dentro de la villa, protegidos del sol y del calor. Mientras tanto, un centenar de los habitantes más pobres de Waterdeep, procedentes la mayoría del Distrito de la Explanada, se congregarán bajo carpas, en el césped. Unos actores contratados se habrán disfrazado de los fundadores de la Ciudad de los Esplendores y desfilan. A su vez, los bardos interpretarán alegres melodías. Nadie sospechará que la comida servida en los pabellones ha sido mezclada con lágrimas de medianoche, un veneno que matará a los invitados pobres llegada esa hora. Ammalia es inmune a sus efectos, así que tomará cuanto quiera de la deliciosa comida. Los invitados ricos que sigan hospedados en Villa Cassalanter comerán y beberán en mesas separadas y se les ahorrará el horrible final.

Una hora antes de la medianoche, los actores se retirarán, justo cuando lady Cassalanter comience a dedicar un brindis a sus adinerados invitados, convirtiéndolos en cómplices involuntarios dada su presencia y asegurando así su silencio. Mientras tanto, los guardias de la casa impedirán que cualquiera de los desaharrados se marche, reteniendo por la fuerza a quien intente huir. A menos que los aventureros eviten que los vecinos más humildes se alimenten con la comida envenenada, los asistentes ingerirán el veneno y morirán a medianoche.

Durante el banquete, Ammalia representará su papel de anfitriona y Victorio ordenará a sus sectarios que retiren los sacos de oro de la cámara acorazada de la casa Cassalanter (zona C29) y los lancen dentro de la pila de los sacrificios (zona A7). Terminarán poco antes de la medianoche. A esa hora, cuando el veneno haya actuado, lady Cassalanter, sin quitar ojo a sus hacendados huéspedes, ordenará a Tissina Khyret comunicar a Victorio que el asunto está hecho. De pie, ante la estatua de Asmodeo del templo, lord Cassalanter convocará a un **diablo punzante** e informará de que el pago se ha realizado por completo. El demonio declarará en lengua infernal que el pago es "satisfactorio" e informará a Victorio de que las almas de Terenzio y Elzerina no serán enviadas a los Nueve Infiernos. Entonces desaparecerá, tal y como llegó, dejando a los Cassalanter disfrutar de su triunfo.

Tras la fiesta, durante las oscuras horas de la madrugada, los cadáveres de los fallecidos serán lanzados dentro de la pila ardiente de la zona A7, eliminando toda evidencia de la vil matanza. En los días y meses siguientes, Victorio y Ammalia amenazarán a los testigos con castigos diabólicos para silenciarlos y ejercerán su influencia política para detener las investigaciones criminales.



CAPÍTULO 7: EL INFORTUNADO OTOÑO DEL MAESTRO



JARLAXLE, EL LÍDER DE BREGAN D'AERTHE, busca entrar en la Alianza de los Lores como forma de expandir su poder más allá de Luskan. Como lord secreto de una urbe de reputación despreciable, lo ha tenido difícil para conseguir un asiento en la mesa junto a otros representantes de ciudades del Norte a la hora de tratar asuntos relacionados con el comercio y la defensa de la región. Por ello, planea usar el oro robado para negociar con Laeral Silverhand su incorporación a la alianza y la expulsión de Neverwinter y su gobernante, Dagult Neverember, el más feroz opositor político de Jarlaxle dentro del grupo.

CARA A CARA CON JARLAXLE

Mientras los personajes investigan la Feria de las Doncellas Marinas podrían encontrarse con Jarlaxle, especialmente si adoptan la estrategia de la patada en la puerta y asaltan los barcos del carnaval ambulante. Cuando el drow sepa que los aventureros se encuentran a bordo de una de sus naves, hará por reunirse con ellos bajo la apariencia de Zardoz Zord. Si se niegan, ordenará a su tripulación que los lance por la borda o lo hará él mismo si es necesario.

Si cree que los personajes son de fiar, les propondrá que se unan a su búsqueda de la Bóveda de los Dragones. Su intención es la de devolver el oro a Laeral Silverhand, menos 5.000 po que pretende entregar a los aventureros a cambio de su ayuda. Además, les ofrecerá otros 5.000 po por su colaboración en la recuperación del *bastón del dragón de Ahghairon*. Si los personajes aceptan, Jarlaxle mantendrá el acuerdo hasta el final. Una vez el oro esté a buen recaudo, les entregará su parte.

Si los aventureros no están de acuerdo con los términos propuestos por el drow o si le atacan, este intentará defenderse para dejarlos luego inconscientes, desnudos y sin equipo en un canal del Distrito del Puerto. Almacenará las pertenencias del grupo en la zona J16, a bordo del *Cancamusa*, a excepción de los objetos mágicos. Estos últimos los esconderá en la zona U4, a bordo del *Marpenoth Escarlata*, su submarino secreto.

En el improbable caso de que Jarlaxle resulte asesinado, Bregan D'aerthe lo resucitará de entre los muertos antes de que haya transcurrido una decana. Una vez de vuelta a la acción, intentará recuperar cualquier equipo que le hubieran robado.

TRASTOCAR LOS PLANES DE JARLAXLE

Los personajes podrán poner trabas al líder drow como se detalla en las dos subsecciones siguientes.

DESTRUIR LOS MASCARONES DE PROA

Los mascarones de proa de los barcos de Jarlaxle (zona J8) crean ilusiones alrededor de los miembros drows de la tripulación, haciéndolos parecer humanos. Si se destruye uno de ellos, los elfos oscuros de ese barco permanecerán bajo cubierta para asegurarse de no atraer una atención no deseada.

HUNDIR O ROBAR UNO DE LOS NAVÍOS

Si los aventureros hunden o roban una de sus naves o el *Marpenoth Escarlata*, Jarlaxle encargará a los miembros de su tripulación que averigüen qué ha pasado. En el caso de que un barco sea hundido, semejante destrucción podría involucrar incluso a los Vigilantes de la Ciudad, en especial si lo ocurrido ha resultado en ahogamientos.

LA FERIA DE LAS DONCELLAS MARINAS

El carnaval marino de Jarlaxle Baenre recorre toda la Costa de la Espada en tres barcos: el *Cancamusa*, el *Rompecorazones* y el *Infernal*. El primero es el buque insignia de Jarlaxle y el más ostentoso. Acoplado bajo su casco está el *Marpenoth Escarlata*, un submarino de diseño lantanés. La segunda nave se usa principalmente para transportar a los artistas, las criaturas raras y los carros. El tercero lleva a los músicos y a las carrozas decoradas. El *Rompecorazones* y el *Infernal* están atracados en este momento, mientras que el *Cancamusa* está fondeado en el puerto.

Los tres barcos son tripulados por drows mágicamente disfrazados para parecer humanos. A pesar de sus disfraces, aún mantienen su atributo de Sensibilidad a la Luz Solar.

ACERCARSE A LOS BARCOS

El *Rompecorazones* y el *Infernal* están atracados uno frente al otro en el mismo muelle del Distrito del Puerto. Los aventureros solo necesitan subir una rampa desde el muelle hasta la zona J1 de cada barco. Hay tanto ajeteo en esta zona de la ciudad que nadie prestará atención a los personajes hasta que estén en uno de los barcos.

El buque insignia de Jarlaxle está fondeado en el Puerto de Aguas Profundas, a una milla de distancia de sus otras naves. Los aventureros podrán llegar al *Cancamusa* usando otra embarcación, nadando o volando. Si se acercan en un barco conocido por la tripulación o un bote de remos de otro de los navíos de Jarlaxle, no despertarán sospechas hasta estar en cubierta. La tripulación del *Cancamusa* enviará un mensaje a su capitán de inmediato si los personajes se acercan en una embarcación desconocida.

Si los aventureros se aproximan al buque insignia en un vehículo submarino, como el *aparato de Kwalish* de Grinda Garloth (revisa el capítulo 4), el personaje a los mandos deberá superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 12 para evitar que este sea descubierto por la tripulación del *Marpenoth Escarlata*. Si se acercan nadando, cada uno de ellos deberá superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 10 para conseguir que los marineros del *Cancamusa* no los vean.

TRIPULACIONES

Los aventureros podrán averiguar información valiosa interrogando a los miembros de la tripulación y a los artistas de carnaval.

CAPITANES DE LOS BARCOS

Aunque Zardoz Zord, disfraz bajo el que se esconde Jarlaxle Baenre, dirige la flota, cada barco tiene su propio capitán. Se trata de **magos drows** de Bregan D'aerthe camuflados bajo forma de humanos delgados y bien vestidos. Estos capitanes conocen los planes de Jarlaxle. Se comunican entre sí y con su líder de facción mediante conjuros de *recado*, que preparan en lugar del de *volar*.

Velgos Ephezrin capitanea el *Infernal* bajo el aspecto de un humano llamado Fergus Crabwater. Bebe alcohol un poco más de la cuenta y los personajes tendrán ventaja en las pruebas de Carisma que realicen para interactuar con él durante la comida.

Tylan Ilueph está al mando en el *Rompecorazones* disfrazado de un humano llamado Klarr Besham. Es un capataz arisco que lleva siempre a su familiar, una tarántula, sobre un hombro.

Llorath Pharn es el capitán del *Cancamusa*, bajo la apariencia de un humano llamado Tarwind Arryhook. Le encantan los juegos de azar y no puede resistirse a una buena apuesta.

Superar una prueba de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 15 y la mención del nombre de Zardoz Zord serán suficientes para conseguir una audiencia con alguno de los capitanes. Si los aventureros capturan a alguno de ellos y logran superar una prueba de Carisma (Intimidación) CD 15, averiguarán la siguiente información, siempre y cuando hagan las preguntas correctas:

- “La Feria de las Doncellas Marinas y todos sus barcos están bajo el mando del capitán Zardoz Zord, de Luskan” (ninguno de ellos revelará la verdadera identidad de Zord a menos que se vea mágicamente obligado a hacerlo).
- “Zord tiene un camarote a bordo del *Cancamusa* y pasa mucho tiempo allí con Margo Verida y Khafeyta Murzan, dos de las estrellas de la Feria”.
- “Hace un año, la Feria de las Doncellas Marinas visitó la isla de Lantan, donde Zord adquirió un submarino, el *Marpenoth Escarlata*, que está acoplado bajo el *Cancamusa*”.
- “El capitán Zord tiene agentes buscando un artefacto llamado la *Piedra de Golorr*, que conduce a un lugar conocido como la Bóveda de los Dragones” (por seguridad no se informa a los capitanes sobre el progreso de la misión).
- “Zord cuenta con espías drows en Waterdeep: Fel'rekt Lafen, Krebbyg Masq'il'yr y Soluun Xibrindas. Todos ellos llevan armas de fuego lantanasas”.
- “El mascarón de proa mágico de cada navío mantiene activos los disfraces”.

MARINEROS

El *Cancamusa*, el *Rompecorazones* y el *Infernal* están tripulados por veinte marineros cada uno: tres **guerreros de élite drows** (oficiales de cubierta) y diecisiete **drows**, todos disfrazados como humanos enjutos mientras están a bordo de sus barcos. Los integrantes de las tripulaciones son miembros leales de Bregan D'aerthe y todos conocen la verdadera identidad de Zardoz Zord. Sin embargo, no saben nada sobre el *Marpenoth Escarlata* o los planes de Jarlaxle.

La tripulación tiene órdenes de no confraternizar con extraños o invitados. Los aventureros que interroguen a estos marineros podrán averiguar lo siguiente:

- “Zardoz Zord es el mandamás de la Feria de las Doncellas Marinas. Si queréis conocerlo, hablad con el capitán de alguno de los barcos (ninguno de ellos revelará la verdadera identidad de Zord a menos que se vea mágicamente obligado a hacerlo).
- “La Feria de las Doncellas Marinas tiene su base en Luskan”.

FERIANTES

La mayoría de los artistas y trabajadores del carnaval son **plebeyos** humanos entrenados para realizar un puñado de tareas o acrobacias (los intérpretes tienen competencia en la habilidad de Interpretación). Se les mantiene poco informados sobre la mayor parte de los asuntos, pero estos no les son ajenos. Superando una prueba de Carisma CD 10, un aventurero podrá engatusar o engañar a uno de los feriantes para que revele alguno de los siguientes detalles:

- “Zardoz Zord usa la magia para ir desde el *Cancamusa* a los otros barcos. Jamás lo he visto en un bote de remos”.
- “Los marineros se comunican entre sí utilizando unas extrañas señales manuales” (los miembros de Bregan D'aerthe emplean la lengua de signos drow).
- “A todos los miembros de la tripulación les molesta la luz del sol”.



- “¿Te has dado cuenta de que los marineros tienen un levísimo deje de acento elfo?”.
- “Todos los tripulantes son hombres; es muy extraño todo”.

DESENMASCARAR A LOS DROWS

Cualquier personaje que dedique 1 hora a observar a la tripulación de una nave podrá realizar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Si la supera, el aventurero se dará cuenta de que la mayoría de los miembros de la tripulación hablan en común con acento élfico y que intercambian señales con las manos cuando creen que nadie los mira. Un personaje drow reconocerá las gesticulaciones de las manos como su propia lengua de signos.

Los cambios generados por la magia de los mascarones de proa de los barcos (consulta la zona J8) no resistirán la inspección física, lo que significa que los aventureros que interactúen con los miembros de la tripulación tendrán ocasión de percibir esta ilusión. Por ejemplo, si un personaje agarrara a uno de los marineros por la oreja, se daría cuenta de inmediato de que es puntiaguda y no redondeada como parece. Además, cualquier aventurero drow que suba a bordo de una de estas naves adoptará al momento la forma ilusoria de un humano de su mismo género, altura y peso, debido a la magia que envuelve a la nave.

CARACTERÍSTICAS DE LOS BARCOS

Cada barco tiene el perfil de un velero (consulta la tabla “Vehículos voladores y acuáticos”, en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*), así como las características que se describen en las siguientes subsecciones.

ALARMAS

Si se detectan intrusos o se desata una pelea en alguno de los barcos, toda la tripulación (un capitán **magor drow**,

tres **guerreros de élite drows** y diecisiete **drows**) se movilizará para combatir la amenaza. Estos preferirán tomar prisioneros o dejar inconscientes a los enemigos antes que matarlos. A los cautivos se los enviará al calabozo (zona J15) hasta que Jarlaxle decida qué hacer con ellos y sus equipos se custodiarán en la armería (zona J16).

ILUMINACIÓN

Las zonas bajo cubierta están iluminadas por faroles colgantes.

JARCIAS

Se puede trepar por los cabos que forman parte del aparejo del velero sin necesidad de hacer pruebas de característica.

MONTACARGAS

Cada nave está equipada con un montacargas que se puede bajar y subir con una palanca para facilitar la carga y descarga. Cuando no está en uso, permanece en la bodega inferior de cada barco. Consulta las descripciones de las bodegas de carga para saber más.

PUERTAS

A menos que se indique otra cosa, las puertas son de madera. Un aventurero que supere una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón podrá forzar la cerradura de una de ellas, aunque también se podrá abrir por la fuerza superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. El capitán de cada barco lleva consigo las llaves de todas las puertas cerradas de su velero.

TECHOS

Los camarotes, las bodegas y los pasillos que los conectan tienen techos y puertas de 8 y 6 pies de alto, respectivamente.

ZONAS DE LOS BARCOS

El *Cancamusa*, el *Rompecorazones* y el *Infernal* tienen la misma configuración general y los mismos ocupantes, como se indica en el mapa 7.1. Las excepciones aparecen anotadas tanto en la descripción de una zona como en el mapa.

J1. CUBIERTA PRINCIPAL

En cubierta habrá tres marineros (**drows**) y un oficial de cubierta (**guerrero de élite drow**) en todo momento. Si los aventureros abordan el barco y piden hablar con el capitán, el oficial les preguntará qué asuntos los han llevado hasta la embarcación antes siquiera de pensar en molestarlo.

Botes salvavidas. Hay cuatro botes de remos apilados en esta cubierta. Estos se arrían al agua y se izan mediante poleas y cuerdas.

J2. ALMACÉN

El olor a brea impregna este atestado camarote, cuyas características son las siguientes:

- Varios barriles de brea se han colocado con redes a estribor, bajo algunas herramientas colgadas.
- A babor hay unos rollos apretados de lona blanca apilados y asegurados con cuerdas.

J3. CAMAROTE DE OFICIALES

Esta habitación tiene las siguientes particularidades:

- Unas hamacas gemelas cuelgan perpendiculares entre sí. Dos oficiales fuera de servicio (**guerreros de élite drows**) están descansando en ellas.
- Bajo las hamacas hay tres cofres de nogal. Estos no están cerrados con llave.

Tesoro. Cada cofre alberga dos mudas de ropa corriente, un odre lleno de vino y una bolsa que contiene 3d6 po y 4d10 pp.

J4. CAMAROTES DE LA TRIPULACIÓN

Cada uno de estos camarotes dispone de cuatro hamacas. Un marinero fuera de servicio (**drow**) está descansando en cada habitación.

J5. COCINA

De este pequeño compartimento emanan aromas cálidos y salados. Tiene las siguientes características:

- Un ajetreado cocinero (**plebeyo**) sujeta una sartén con una mano y con la otra remueve una olla colocada sobre una pequeña estufa.
- Un fregadero está lleno hasta arriba de platos sucios.
- Hay una mesa con platos en varias fases de preparación.

El cocinero está demasiado ocupado como para hablar con los aventureros y dará la alarma de inmediato si es atacado, llamando la atención de la tripulación.

J6. DESPENSA

Fijos a las paredes hay unos estantes con ingredientes para cocinar, incluidos frascos de especias, sacos de harina y barricas de manteca.

J7. CAMAROTE COMEDOR

La tripulación hace aquí todas las comidas del día. En todo momento, en el comedor habrá lo siguiente:

- Seis marineros (**drows**) disfrutando de su comida.
- A bordo del *Rompecorazones* o del *Infernal*, a los marineros se les suman 1d4 feriantes (**plebeyos**).

- El mobiliario incluye una mesa, diez taburetes y dos pequeños aparadores de roble que contienen platos, jarras y cubiertos.

J8. CASTILLO DE PROA

El castillo de proa lo ven los marineros de la cubierta principal (zona J1), la cubierta inferior del alcázar de popa (zona J9) y la cubierta superior de ese mismo alcázar (zona J11).

Mascarón de proa. Un mascarón de madera chapado en oro y tallado con la forma de una elfa con el cabello suelto sobresale de la proa de la nave. La escultura tiene los brazos extendidos y las manos suplicantes. Dado que el mascarón no está policromado, no hay forma de saber que representa a una drow, pero un personaje que lo inspeccione de cerca y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13 percibirá una pequeña araña en relieve sobre su frente.

Un conjuro de *detectar magia* o similar revelará un aura de ilusionismo alrededor de la figura: el efecto que hace que los drows que se encuentran a bordo de la nave tengan aspecto humano. El género, altura y peso de los elfos oscuros no se ve modificado. La ilusión afecta solo a la apariencia, no a la voz ni a los gestos. Conjurando un *disipar magia* sobre un drow disfrazado hará que la ilusión a su alrededor desaparezca durante un instante. Un *campo antimagia* suprimirá los efectos del mascarón dentro del área afectada por el campo. La destrucción de la pieza acabará con el efecto en toda la nave. Los mascarones tienen una CA de 15, 50 puntos de golpe e inmunidad a los daños de veneno y psíquico.

J9. CUBIERTA INFERIOR DEL ALCÁZAR DE POPA

Esta cubierta posee las siguientes características:

- Dos marineros (**drows**) estarán aquí en todo momento.
- Hay escaleras a babor y estribor que suben hasta la cubierta superior del alcázar de popa (zona J11) y la rueda del timón del capitán.

Ancla. Desde esta cubierta se accede al ancla del barco. Una criatura puede soltarla o llevarla en 10 asaltos (1 minuto); dos lo harán en 5, tres en 3 y cuatro en 1 solo asalto.

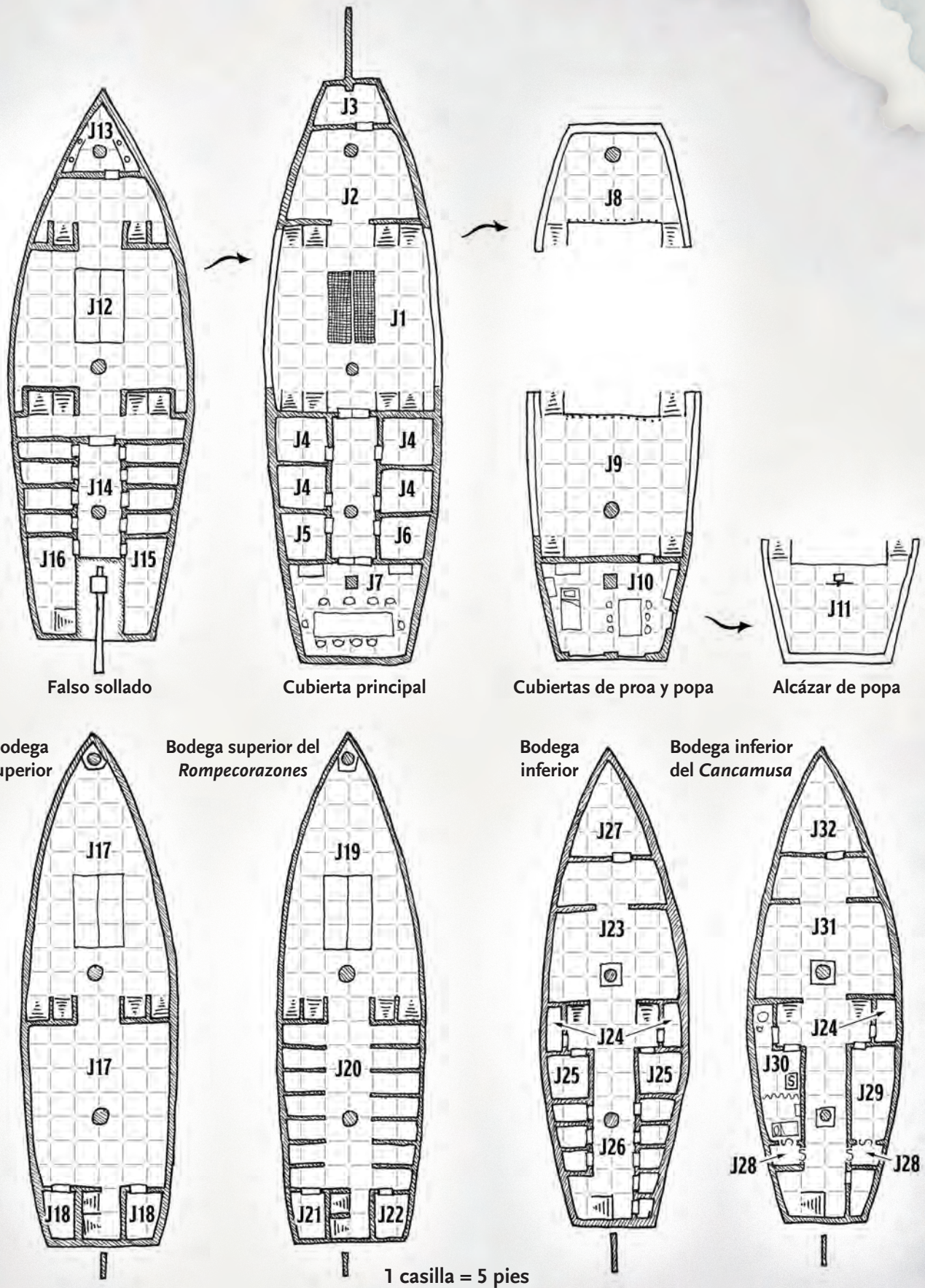
J10. CAMAROTE DEL CAPITÁN

Con independencia de en qué barco se encuentren los aventureros, esta opulenta habitación tiene las siguientes características:

- Unas elegantes cortinas de color púrpura cubren los grandes ventanales que dan al puerto.
- Junto a un pilar central descansa una cómoda cama. Su cabecero tallado en roble tiene el aspecto de un kraken. Al otro lado de dicho pilar descansa una mesa de comedor de roble rodeada por seis sillas de respaldo alto.
- El resto del mobiliario lo componen un aparador con puertas de cristal que contiene estantes llenos de libros, un arcón de madera cerrado a cal y canto con un candado y un pequeño escritorio.

Capitán. El capitán de cada barco (**mago drow**) estará aquí habitualmente junto a un **raudoescolta** (mira el apéndice B) que actuará como asistente y guardaespaldas.

A todo capitán le complacerá reunirse con los aventureros que pidan hablar con él, sobre todo para evaluar si representan una amenaza. Si los personajes son educados, este los invitará a unirse a él para comer. En cambio, si actúan de manera que lo importunen o lo amenazan, les ordenará que salgan de la nave de inmediato, haciendo sonar una alarma en caso de que se nieguen.



MAPA 7.1: NAVÍOS DE LA FERIA DE LAS DONCELLAS MARINAS

Sujeto al cinturón de cada capitán hay un aro con varias llaves. Una de ellas abre el arcón de esta cabina, pero las otras abren cualquier puerta cerrada del barco en el que se encuentren.

Armario librería. Cada capitán dispone de una modesta colección de volúmenes corrientes. Cada uno de estos magos oculta su libro de conjuros en un espacio secreto bajo el estante inferior que puede encontrarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14. El grimorio contiene los siguientes conjuros: *armadura de mago*, *bola de fuego*, *cono de frío*, *contrahechizo*, *controlar agua*, *detectar magia*, *enlace telepático de Rary*, *escudo*, *invisibilidad mejorada*, *ola atronadora*, *paso brumoso*, *proyector mágico*, *recado*, *respirar bajo el agua*, *sugestión*, *telaraña*, *tormenta de hielo* y *volar*.

Arcón cerrado con llave. Un personaje que supere una prueba de Destreza CD 20 y utilice herramientas de ladrón podrá forzar el candado, aunque también se podrá abrir a golpes superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. El arcón alberga ropa doblada, 250 po en una bolsa, 1d6 perlas (con un valor de 100 po cada una) dentro de una bolsa de seda, una *poción de respirar bajo el agua* y una botella de excelente vino (valorado en 25 po) que luce una etiqueta con la forma de un parche ocular. El nombre del vino es "Jax el Tuerto", en común.

J11. CUBIERTA SUPERIOR DEL ALCÁZAR DE POPA

La cubierta más alta del barco se ve desde el castillo de proa (zona J8), la cubierta principal (zona J1) y la cubierta inferior del alcázar de popa (zona J9). Tiene las siguientes características:

- La rueda del timón del barco está sobre la cubierta.
- Hay dos marineros (**drows**) aquí en todo momento.

Rueda del timón. Si el barco navega con la tripulación al completo, un aventurero que tenga competencia con vehículos acuáticos podrá situarse ante el timón y virar el velero.

J12. BODEGA DE CARGA SUPERIOR

Esta estancia tiene las siguientes características:

- Unas grandes puertas enrejadas se abren en el techo para permitir que las mercancías puedan transportarse desde y hacia esta bodega utilizando el montacargas. Una sección del suelo de 15 por 10 pies es abierta y permite ver la bodega de carga inferior (zona J17 a bordo del *Cancamusa* o del *Infernal*, zona J19 a bordo del *Rompecorazones*).
- Las cajas y los barriles apilados hasta el techo están atados para asegurar que no se muevan. En estos contenedores se almacena comida y agua para la tripulación y los feriantes.

Montacargas. Para activar la plataforma del montacargas una criatura debe subirse en ella y usar una acción para mover una palanca hacia arriba o hacia abajo. La plataforma no puede elevarse por encima de la cubierta principal (zona J1) ni bajar más allá de la bodega de carga más profunda de los barcos.

La trampilla de la cubierta se abre cuando sube el elevador de carga. Si la plataforma asciende hasta la zona J1, la trampilla permanecerá abierta hasta que la plataforma del elevador vuelva a esta zona o a la zona J17 (J19 en el *Rompecorazones*).

J13. LETRINAS

El hedor a orina inunda estos angostos aseos. Las letrinas, poco más que bancos con un agujero abierto al agua que hay debajo, son lo único digno de mención en este compartimento.

J14. CAMAROTES DE LOS FERIANTES

Estas ocho estrechas habitaciones disponen de hamacas, en cada una de las cuales hay un artista o trabajador descansando (**plebeyo**). Los feriantes pedirán ayuda cuando se enfrenten a intrusos y lucharán solo en legítima defensa.

J15. CALABOZO

Una puerta hecha con barrotes de hierro entrecruzados y equipada con una robusta cerradura mantiene este camarote cerrado, donde lo único que destaca en su interior es un orinal. El capitán también lleva consigo la llave de esta puerta. Un aventurero que supere una prueba de Destreza CD 17 y utilice herramientas de ladrón (con desventaja si lo hace desde el interior de la celda) será capaz de forzar la cerradura. También se podrá abrir la puerta por la fuerza superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 23. Tiene CA 19, un umbral de daño de 10, 27 puntos de golpe e inmunidad a los daños de veneno y psíquico.

Marinero encarcelado. Hay una probabilidad del 25 % de que haya un marinero (**drow**) retenido en el calabozo por haber golpeado a un compañero de la tripulación durante una discusión.

J16. ARMERÍA

Los drows guardan sus armas y armaduras aquí durante las travesías. Si capturan a los aventureros y les despojan de su equipo, sus pertenencias no mágicas se quedarán aquí. Este camarote tiene las siguientes características:

- Unos estantes para armas vacíos y unas perchas para colgar armaduras se alinean en las paredes.
- Unas escaleras descienden al vientre del barco.

Caja fuerte (solo en el *Cancamusa*). La armería a bordo del *Cancamusa* también cuenta con una caja fuerte de hierro fundido de 750 libras equipada con una cerradura de combinación. Jarlaxle y sus lugartenientes (Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr y Soluun Xibrindas) conocen la combinación: 1, 20 y 59. Un aventurero podrá forzar la cerradura si supera una prueba de Destreza CD 25 y usa herramientas de ladrón. Cada intento le llevará 1 minuto. Un conjuro de *abrir* o un efecto mágico similar también abrirá la caja fuerte. Esta contiene tres pistolas, doce paquetes de cuero de *polvo de humo*, tres bolsas de cuero con veinte balas cada una y 250 po en un saco.

Escaleras. Las escaleras conducen a la zona J17 en el *Cancamusa* y en el *Infernal* o a la zona J20 en el *Rompecorazones*.

J17. BODEGA DE CARGA INFERIOR

Solo en el Cancamusa y en el Infernal

Las fantásticas carrozas de la Feria de las Doncellas Marinas se desmontan y se guardan en la bodega inferior del *Infernal*, mientras que en el *Cancamusa* se almacenan piezas de carrozas estropeadas o experimentales (mira la zona J19 para leer una descripción de la bodega de carga inferior del *Rompecorazones*).

Montacargas. Si la plataforma del elevador de carga se baja hasta esta zona mientras hay criaturas situadas en el espacio de 15 por 10 pies donde finaliza su recorrido, cada una de ellas deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si alguna no lo hace, sufrirá 11 (2d10) de daño contundente y caerá derribada, quedando apresada por la plataforma hasta que esta vuelva a subir. Una criatura que supere su tirada de salvación podrá moverse a un espacio de su elección junto a la plataforma del montacargas sin provocar ataques de oportunidad.

Bodega del Infernal. La bodega del *Infernal* se vacía en su mayor parte durante los días en que hay desfiles programados, a excepción de los arcones de almacenamiento vacíos. Cualquier otra jornada, alberga lo siguiente en su interior:

- Varios baúles llenos de disfraces de músicos, bailarines, acróbatas y payasos.
- Barriles donde se almacena confeti, brillantina y pintura corporal.
- Pares de zancos de madera (de 4 y 8 pies de alto).
- Contempladores hechos con papel maché y montados sobre postes de 10 pies de alto.
- Una carroza coronada por un unicornio mecánico a tamaño natural. Lo monta un explorador drow (también mecánico) que esgrime dos cimitarras. Cuando se tira de una palanca bajo la carroza, el unicornio expulsa una ventosidad y con esta un cono de confeti de 15 pies. Tras hacerlo dos veces deberá rellenarse.
- Una carroza rematada por dos trasgos mecánicos que se golpean repetidamente cuando se les da cuerda.
- Una carroza que transporta a un caballero acorazado que lucha contra un diablo de la sima, ambos mecánicos (cuando se le da cuerda, el caballero clava la espada mientras el diablo bate las alas).
- Unos globos desinflados con forma de dragón negro, azul, verde, rojo y blanco (flotan mágicamente cuando se inflan y una vez hinchados su tamaño es Enorme).
- El imponente títere de una tarasca; manejarlo precisa de cinco individuos.
- Cubiertas para carretas engalanadas con borlas y pintadas con coloridos estampados y criaturas.
- Arneses para caballos y bueyes, todos decorados con alegres motivos.

Bodega del Cancamusa. La sección en popa de la bodega del *Cancamusa* la guardan cuatro **arañas gigantes** pintadas con colores brillantes. Estos arácnidos han sido entrenados por Jarlaxle desde que eran crías y saben hacerse pasar por elementos decorativos inanimados de una carroza permaneciendo perfectamente inmóviles hasta ser atacadas. No son hostiles hacia los drows, cuya verdadera naturaleza detectan a pesar de la magia de Ilusionismo que afecta al barco. Aquellos aventureros que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 17 o superior se darán cuenta de que las arañas son una amenaza antes de que las criaturas ataquen.

Aquí se almacenan todo tipo de atracciones estropeadas e inacabadas, incluidas las siguientes:

- Un buen número de monstruos mecánicos.
- Cubiertas de carro a medio terminar o rotas y marionetas.
- Un globo desinflado con la forma de un flumph de gran tamaño que sufre una pequeña rotura (un truco de *reparar* puede solucionar el problema).
- Una carroza poco decorada, rematada por un dragón de oro mecánico sin pintar hecho a partir de una estructura de madera forrada con lienzo.

Equipado con un depósito de gas inflamable hecho de cristal, la carroza está diseñada para lanzar un aliento de fuego al tirar de una palanca. Si se hace esto último, el depósito de gas se quebrará y hará que el dragón se incendie. Si el fuego se origina aquí y no se extingue con prontitud, se propagará a otras zonas de la bodega tras 1 minuto. Los miembros de la tripulación de otras zonas de la nave detectarán el humo 5 minutos más tarde, cuando la bodega ya sea un infierno furibundo. Los tripulantes se centrarán en salvar el submarino (si aún está atracado) antes de abandonar el barco.

J18. MATERIALES PARA TRABAJOS DE ARTESANÍA

Solo en el Cancamusa y en el Infernal

Cada uno de estos camarotes contiene materiales que se utilizan para decorar las carrozas:

- Purpurina, plumas, tela, papel, tijeras, agujas de coser, bobinas de hilo de colores y botes de pegamento se reparan sobre unas pequeñas mesas.
- Los planos de las carrozas de los desfiles están colgados en las paredes junto con varias herramientas.

J19. BODEGA DE CARGA INFERIOR

Solo en el Rompecorazones

El hedor de las bestias inunda la bodega del *Rompecorazones*, haciéndose más fuerte a medida que los aventureros se acercan a las jaulas de las criaturas (zona J20). La bodega está casi vacía durante los días de desfile. El resto de jornadas se guardan allí carros desmontados (ejes, ruedas y jaulas) que se utilizan para pasear a exóticas bestias por las calles atestadas de gente. Las herramientas necesarias para ensamblar y reparar estos vehículos cuelgan de unos ganchos en las paredes.

Montacargas. Si la plataforma del elevador de carga se baja hasta esta zona mientras hay criaturas situadas en el espacio de 15 por 10 pies donde finaliza su recorrido, cada una de ellas deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 10. Si alguna no lo consigue, sufrirá 11 (2d10) de daño contundente y caerá derribada, quedando apresada por la plataforma hasta que esta vuelva a subir. Una criatura que supere su tirada de salvación podrá moverse a un espacio de su elección junto a la plataforma del montacargas sin provocar ataques de oportunidad.

J20. JAULAS DE LAS CRIATURAS

Solo en el Rompecorazones

Esta sección de la bodega huele a almizcle animal y a excrementos. Cuando no están siendo paseados por las calles enjaulados en carros, las monstruosas atracciones de la Feria de las Doncellas Marinas gruñen, cacarean, cocean, bufan y rugen en sus jaulas cerradas. Dos cuidadores (**plebeyos** con competencia en Trato con Animales) van de jaula en jaula con cubos de comida y hablando con calma a las criaturas.

Cada jaula es, en la práctica, una celda equipada con una puerta corredera que puede ser trabada con dos cerrojos desde el exterior. Hay un carro amarrado en la zona J19 que se puede conectar a cualquiera de ellas. Con la puerta de una jaula abierta y superando una prueba de Sabiduría (Trato con Animales) CD 15 se puede conseguir que una criatura enjaulada pase a la parte trasera de un carro. La prueba se hace con ventaja si se da comida a la bestia. Si falla por 5 o más, la criatura escapará en estado de pánico y comenzará a hacer ataques indiscriminados mientras intenta liberarse. Semejante alboroto alertará a los cuidadores de los animales u otros miembros de la tripulación, si están cerca.

Las doce jaulas albergan a las siguientes criaturas:

Dos simios	Cuatro escarabajos de fuego gigantes
Un rinoceronte	Un hipogrifo
Un tigre	Un pico de hacha
Un alosaurio	Dos perros del inframundo
Dos panteras	Un buitre gigante
Un oso lechuza	Un oso polar



NAT, JENKS Y CHOPITO DISFRUTAN DE UN VENTOSO DÍA DE OTOÑO EN LOS MUELLES.



Los perros del inframundo y el buitre gigante son malvados. Además, este último puede entender común, aunque no puede hablar. Aprovecharán cualquier oportunidad para escapar y deleitarse con el sufrimiento de otras criaturas.

J21. CAMAROTE DE LOS CUIDADORES

Solo en el Rompecorazones

Esta cabina dispone de hamacas para los dos cuidadores que trabajan en la zona J20. Si se han llevado a las criaturas a un desfile, estos estarán durmiendo en ellas.

J22. SUMINISTROS DE LAS BESTIAS

Solo en el Rompecorazones

Aquí se guardan los suministros y la comida de las criaturas de la zona J20:

- Las piezas de carne que cuelgan del techo aportan a este camarote un enfermizo aroma dulzón.
- Palas, cuerdas, cadenas, cubos, balas de heno y varias cajas grandes se amontonan contra las paredes.

Las cajas contienen varios tipos de líquenes, musgos y hongos que sirven como alimento para las bestias herbívoras. Superar una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 20 permitirá identificar los vegetales como propios del Underdark y las piezas de carne animal como rothé profundo, una criatura parecida a un buey criada por los drows para obtener alimento.

J23. BODEGA DE LOS PISTOLEROS

Solo en el Rompecorazones y en el Infernal

No se permite que nadie baje aquí sin el permiso del capitán, por lo que los guardias tienen órdenes de matar a los intrusos en cuanto los vean. Esta zona tiene las siguientes características:

- Dos **pistoleros drows** (mira el apéndice B) montan guardia fuera de la zona J27.
- La bodega está llena de barriles de cerveza y agua dulce sujetos con redes de carga enganchadas al suelo.

Pistoleros drows. Los drows se refugiarán tras las cortinas que dividen a esta zona mientras disparan. Lucharán a muerte para evitar que los intrusos lleguen a la zona J27.

J24. ARTÍCULOS DE LIMPIEZA

Estos armarios contienen fregonas, cepillos, cubos y el jabón que se usan para mantener limpias las cubiertas.

J25. CAMAROTES DE LOS PISTOLEROS

Solo en el Rompecorazones y en el Infernal

Estos dos camarotes son los aposentos de los pistoleros drows de la zona J23. Tienen las siguientes particularidades:

- Una hamaca cuelga en la pared frente a la puerta.
- Un maniquí de madera y un arcón de nogal están colocados junto a la pared, al lado de la puerta.

Los maniqués sirven para colgar las armaduras, aunque en este momento no hay ninguna.

Tesoro. Cada cofre alberga dos mudas de ropa corriente, un odre lleno de vino y una bolsa que contiene 3d6 po y 4d10 pp.

J26. TAQUILLAS

Solo en el Rompecorazones y en el Infernal

En esta habitación hay ocho armarios que los trabajadores y los artistas de la Feria de las Doncellas Marinas usan como taquillas. Contienen ropas de viaje y prendas de abrigo colgadas en perchas, así como botas y zapatos.

J27. PAÑOL DEL POLVO DE HUMO

Solo en el Rompecorazones y en el Infernal

La puerta que da paso a este compartimento delantero está cerrada con llave y tiene un letrero de madera en dos idiomas, común y elfo, clavado fuera que dice: "ÁREA RES-TRINGIDA. NO PASAR". La estancia contiene lo siguiente:

- Veinte barriles de madera están fijados a las paredes con cuerdas. Todos llevan etiquetas de papel en las que puede leerse, también en ambos idiomas: "¡POLVO DE HUMO! ¡EXPLOSIVO!".
- Hay un estante sobre los barriles lleno de cajas de madera.

Cajas. Las diez cajas de madera colocadas en el estante albergan cada una cien balas de pistola.

Los barriles. Cada barril contiene cinco libras de *polvo de humo* (mira el apéndice A). Si uno de ellos explota, todos los demás que haya dentro de su área de efecto lo harán también. Si la mitad de los barriles estallan a la vez, se hará un agujero en la proa del casco lo suficientemente grande como para hundir el barco. Si los veinte explotan a la vez, el estallido hará que la mitad de la nave vuele por los aires, romperá las ventanas de todo el Distrito del Puerto y podrá escucharse hasta en el Distrito de la Explanada.

J28. ARMARIOS VESTIDORES

Solo en el Cancamusa

Las puertas de estos vestidores están cerradas con llave por fuera.

Vestidor de babor. Este vestidor linda con el camarote de Jarlaxle (zona J30) y contiene atuendos y capas confeccionados a medida para cada temporada y cada ocasión. También hay algunas toallas. Junto a la pared del fondo se sitúa un maniquí de madera con un parche en el ojo. Se podrá detectar una puerta secreta en una de las paredes superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

Vestidor de estribor. Este vestidor comparte mamparo con el camarote de invitados (zona J29) y en él se guardan media docena de vestidos y dos capas de piel suave en perchas. También hay unos tocados de señora en perchas y estantes con elegantes toallas y zapatos. Se podrá detectar una puerta secreta en una de las paredes superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

J29. CAMAROTE DE INVITADOS

Solo en el Cancamusa

Este camarote profusamente decorado se ha reservado para los invitados especiales. Contiene una gran cama, un arcón de madera, un espejo de pie y un aparador sobre el que descansa una lira. Unas botellas de vino vacías ruedan de aquí para allá por el suelo con el balanceo de la nave y en el lecho hay tres figuras sonrientes:

- **Jarlaxle Baenre** (mira el apéndice B), bajo la apariencia de Zardoz Zord (ausente si forma parte del desfile del Día de las Maravillas. Consulta "Acontecimientos especiales", en la página 145).
- Margo Verida, una **bardo** humana amniana (mira el apéndice B).
- Khafeyta Murzan, una **espada** humana mulhonrandina (consulta el apéndice B).

Margo y Khafeyta se unieron a la Feria de las Doncellas Marinas hace un año, la primera como intérprete de lira y la segunda como acróbata. Jarlaxle se ha encaprichado de ambas mujeres que, a su vez, están también enamoradas la una de la otra.

Margo y Khafeyta son educadas pero secas de trato. El alineamiento de ambas es neutral bueno. Si son atacadas, cogerán sus armas y demás pertenencias y huirán a través de una puerta secreta (mira unas líneas más adelante).

Si se separan de Jarlaxle y se ven obligadas a dar información sobre este, Margo y Khafeyta revelarán algunos de estos hechos o todos:

- Zardoz Zord es un drow llamado Jarlaxle disfrazado.
- Todos los barcos de la Feria de las Doncellas Marinas están tripulados por drows. Los mascarones de proa de los navíos lanzan ilusiones sobre los miembros de la tripulación, haciéndolos pasar por humanos.
- Jarlaxle quiere que la Alianza de los Lores reconozca a su ciudad, Luskan, como nuevo miembro. Además, pretende expulsar a Neverwinter de dicha organización.
- Hace un año, la Feria de las Doncellas Marinas visitó la isla de Lantan, donde Jarlaxle consiguió un submarino lantánés y varios sirvientes mecánicos.

Puerta secreta. Una puerta secreta da paso a un vestidor (zona J28). Esta podrá localizarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

Tesoro. La lira de Margo tiene un valor de 30 po. Hay un cofre con la cerradura abierta a los pies de la cama que contiene cuatro disfraces y un joyero con seis brazaletes de oro (con un valor de 25 po cada uno), dos anillos de diamantes (valorados en 250 po cada uno) y un collar de perlas (con un valor de 500 po).

J30. CAMAROTE DE ZARDOZ ZORD

Solo en el Cancamusa

Las puertas que dan acceso a este camarote están cerradas con llave. Si cualquiera que no sea Jarlaxle gira el pomo, un conjuro de *boca mágica* se activará y gritará: “¡Por los dientes de Lolth! ¿Es que no tenéis modales?”. El sonido será lo suficientemente fuerte como para que el líder drow lo oiga y venga a investigar si está en la zona J29. La habitación tiene las siguientes características:

- El dulce aroma de la lavanda impregna el camarote. Es un olor creado por medio de la magia y puede disiparse.
- Hay un **raudoescolta** (consulta el apéndice B) en un pequeño recodo junto a una mesa de ajedrez. Sobre el mueble descansa una botella de vino vacía etiquetada en común como “Jax el Tuerto”.
- Tras una cortina púrpura se ve una cama cubierta por una suave manta azul con las almohadas a juego. Al lado del lecho se aprecia un cofre de madera con patas de garra.

Raudoescolta. El raudoescolta sirve a Jarlaxle como sirviente y obedecerá las órdenes de su amo sin rechistar. En ausencia de instrucciones, atacará a quien descubra la trampilla del suelo (mira unas líneas más adelante).

Puertas secretas. Cualquier personaje que inspeccione el camarote y supere una prueba de Sabiduría (percepción) CD 15 hallará una puerta secreta que conduce a un vestidor (zona J28), además de una trampilla oculta en el suelo.

A la trampilla le han lanzado un conjuro de *cerradura arcana*, pero llamar tres veces lo suprimirá durante 1 minuto. Como alternativa, será posible forzar la trampilla superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25.

Bajo este acceso, una escalerilla de mano de metal desciende por un conducto de acero de 10 pies de largo por 3 de diámetro que dispone de una escotilla metálica circular en el fondo. Esta última se abre girando un volante y da acceso a la zona U1 del *Marpenoth Escarlata*. Esta zona está presurizada mágicamente para evitar que el agua entre en la nave si la escotilla se abre mientras el submarino no está acoplado.

Tesoro. El ajedrez está compuesto por piezas de jade modeladas como drows y tiene un valor de 2.500 po.

J31. ZONA DE ENTRENAMIENTO

Solo en el Cancamusa

Jarlaxle entrena aquí con regularidad. La estancia tiene las siguientes características:

- Hay cuerdas tensadas por todo el lugar, como si fueran telarañas.
- Hay cuatro estoques colgados de un bastidor de madera unido al mástil.
- Por la zona se distribuyen cinco maniqués machacados, hechos de madera, paja y trapos. Cada uno sostiene una espada y un escudo, ambos de madera.
- Una diana cuelga de una pared con una daga brillante clavada.

Maniqués de ataque. Como acción adicional, Jarlaxle puede ordenar a los cinco maniqués mágicos que se animen y ataquen a un único objetivo a su elección. Cada uno tiene el perfil de una **armadura animada**. Los que reciban daño volverán a quedar inanimados hasta que el líder de Bregan D'aerthe use otra acción adicional para reanimarlos. Un maniquí objetivo de un truco de *reparar* recuperará 1 punto de golpe.

Daga. El arma que hay en la diana es una *daga +1*.

Cuerdas. Las cuerdas consiguen que toda esta zona sea terreno difícil. Como parte de su movimiento, una criatura podrá maniobrar alrededor de ellas superando una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 15. De este modo, se anulará el efecto de las cuerdas para esta hasta el final de su turno.

J32. SAUNA DE JARLAXLE

Solo en el Cancamusa

La puerta de acceso a esta habitación está cerrada por fuera con un pestillo de gancho. Al abrirlo, nubes de vapor emanarán del interior de la estancia. Este vapor tiene un origen mágico y se puede eliminar lanzando con éxito un conjuro de *disipar magia* (CD 14). Dentro solo hay un banco de madera.

Vapor. El vapor no tiene ningún efecto adverso durante la primera hora. Por cada hora adicional que se esté en esta habitación, una criatura deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 o sufrirá un nivel de cansancio. Aquellos inmunes al daño de fuego pasan automáticamente esta tirada de salvación.

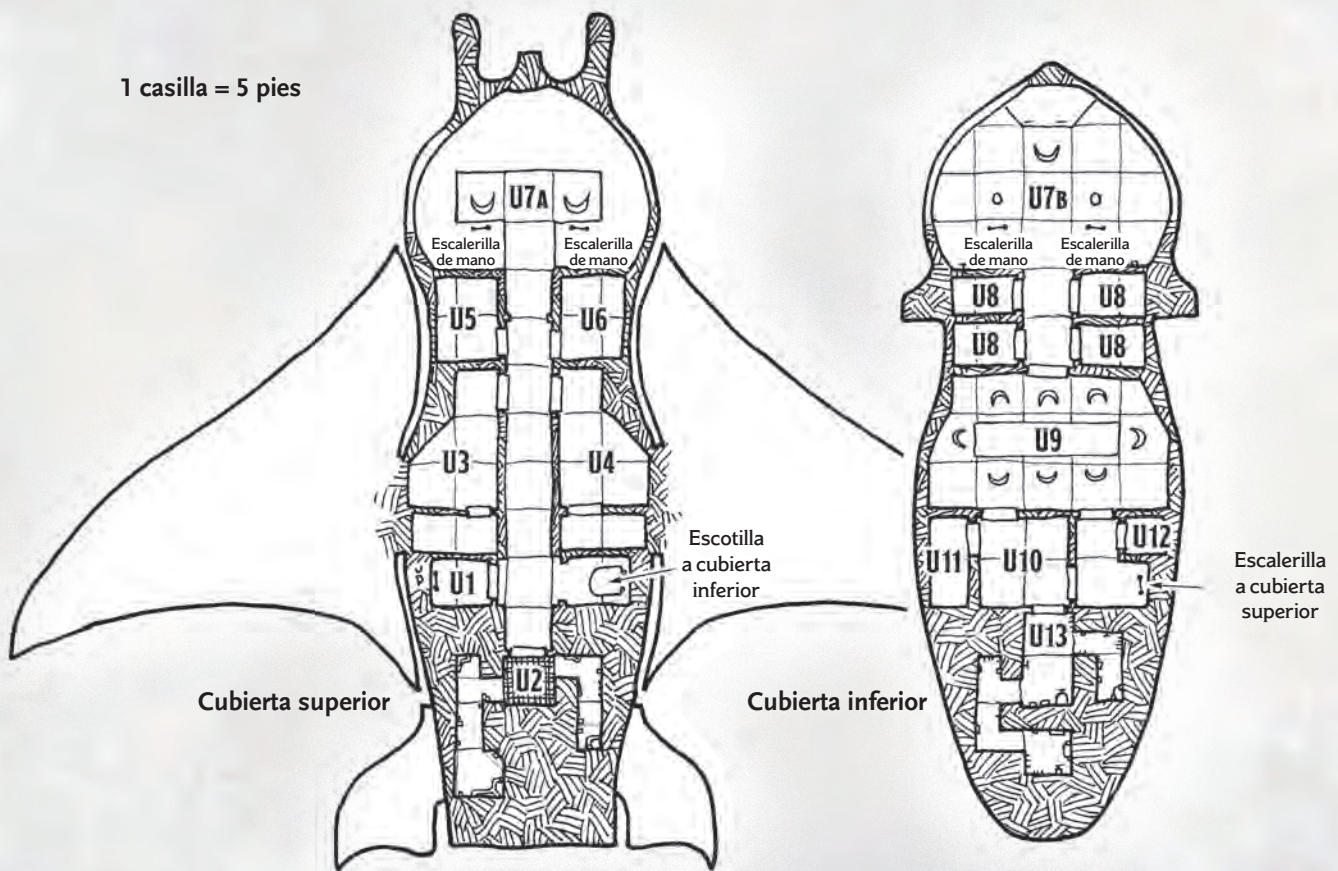
EL MARPENOTH ESCARLATA

El submarino de Jarlaxle, el *Marpenoth Escarlata*, está acoplado bajo el *Cancamusa* y solo pueden verlo las criaturas que se encuentran bajo el agua. El líder de Bregan D'aerthe se retirará aquí si el buque insignia es atacado.

TRIPULACIÓN DROW

La magia que oculta el verdadero aspecto de los drows que van a bordo de los navíos de Jarlaxle no se extiende al *Marpenoth Escarlata*. Los aventureros que se tropiecen con estos marineros mientras merodean por el submarino serán interrogados. Si no se responde a la tripulación de una forma convincente, sus miembros atacarán. Los drows que se encuentren en las proximidades y oigan la pelea acudirán a investigar y se unirán para repeler a los intrusos.

1 casilla = 5 pies



MAPA 7.2: EL MARPENOTH ESCARLATA

INGENIEROS GNOMOS

Varios ingenieros, gnomos de las rocas, mantienen y operan el *Marpenoth Escarlata*. Son **aprendices de mago** (mira el apéndice B) con estos cambios:

- Son neutrales buenos.
- Son Pequeños y poseen 7 (2d6) puntos de golpe cada uno.
- Poseen los siguientes atributos raciales: tienen ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra la magia. Su velocidad caminando es de 25 pies. Poseen visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Hablan gnomo y común.

Los gnomos lo saben todo y más sobre submarinos, aunque muy poco acerca de cualquier otra cosa. Jarlaxle les trata bien, pero superando una prueba de Carisma (Intimidación) CD 15, o mediante un soborno de 100 po o más, podrá convencerse a uno de ellos de que entregue sus llaves maestras, manipule el motor o pilote el submarino a petición de los aventureros.

CARACTERÍSTICAS DEL SUBMARINO

El *Marpenoth Escarlata* tiene CA 20, 300 puntos de golpe, un umbral de daño de 15 e inmunidad a los daños de veneno y psíquico. La integridad estructural del submarino fallará si sus puntos de golpe se reducen a 0, en cuyo caso se inundará y se hundirá. Esta nave tiene un valor de 15.000 po si está intacta y necesita al menos un piloto y un ingeniero para operar. Posee una velocidad máxima de 2 millas por hora y puede albergar hasta 10 pasajeros, más 2 toneladas de carga.

El submarino tiene las siguientes características generales:

- Sus espacios interiores no están iluminados (drows y gnomos confían en su visión en la oscuridad para ver).
- Todos los muebles y complementos están atornillados.
- Los compartimentos tienen 8 pies de altura, mientras que los pasillos y las puertas que los conectan alcanzan los 6 pies.
- El aire circula por medios mágicos a través de un complejo sistema de ventilación y rejillas metálicas pequeñas instaladas en las cubiertas.
- Las puertas son de acero y tienen CA 19, 27 puntos de golpe, un umbral de daño de 10 e inmunidad a los daños de veneno y psíquico. Usando herramientas de ladrón, un aventurero podrá forzar una cerradura si supera una prueba de Destreza CD 18. También es posible abrir la puerta superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25. Jarlaxle y los gnomos a bordo del *Marpenoth Escarlata* llevan consigo las llaves de todas las cerraduras. Las puertas siempre son herméticas mientras permanezcan cerradas.

ZONAS DEL MARPENOTH ESCARLATA

Las siguientes localizaciones aparecen etiquetadas en el mapa 7.2.

U1. ESCOTILLA DE ACCESO

Los aventureros que bajen desde el camarote de Zardoz Zord en el *Cancamusa* (zona J30) llegarán a este compartimento. La escotilla de metal circular puede abrirse desde este lado girando un volante. Esta zona está presurizada por medios mágicos para evitar que el agua entre en el *Marpenoth Escarlata* en caso de que la escotilla se abra mientras el submarino

no esté acoplado al *Cancamusa*. Sin embargo, si, mientras está sumergido, la escotilla exterior y la puerta interior se abren a la vez bajo el agua, el submarino se inundará.

U2. SALA DE MÁQUINAS

La puerta que conduce a esta zona está cerrada con llave. Una placa colocada en ella dice “SALA DE MÁQUINAS” en común y en gnomo. El compartimento posee las siguientes características:

- Está lleno de maquinaria que emite siseos, zumbidos y traqueteos sin parar. Una gnomo de las rocas llamada Breena Bafflestone vigila la sala en todo momento. Muy cerca hay un tubo de comunicaciones de cobre, que le permite hablar con la sala de control (zona U7b).
- En unos cajones instalados en las paredes se guardan destornilladores, llaves de tuerca y otras herramientas.
- A babor y estribor, unos pasadizos de 3 pies de alto y 2,5 pies de ancho conducen a las entrañas de la maquinaria. Las criaturas Medianas deberán apretarse para pasar a través de estos conductos.

Maquinaria. El motor es una máquina semimágica que controla la propulsión y la profundidad del submarino y acciona las aletas y el timón, encargadas de la dirección. Un conjunto de *detectar magia* o similar revelará un aura mágica de transmutación en toda la zona.

Un aventurero que sea competente con herramientas de manitas podrá utilizar dichas herramientas para desactivar el motor superando una prueba de Inteligencia CD 15. La misma prueba reactivará el motor desactivado. Tenga éxito o no, cada prueba representará 10 minutos de trabajo. También se puede llegar a destruir el motor. Tiene CA 16, 50 puntos de golpe e inmunidad a los daños de veneno y psíquico.

U3. CAMAROTE PRIVADO DE SOLUUN

Si no ha aparecido antes y se le ha eliminado en algún otro lugar, los aventureros encontrarán aquí a un **pistolero drow** llamado Soluun Xibrindas (mira el apéndice B), orando ante un altar consagrado a Lolth. Su camarote privado tiene las siguientes características:

- En el hueco de babor hay una hamaca de red y un arcón de acero.
- Junto a uno de los mamparos se levanta un santuario de un oscuro metal consagrado a Lolth, cubierto con pequeñas estatuillas de arañas. Aparece coronado de una escultura de la diosa demoníaca, con cabeza y torso de una hembra drow y la parte inferior del cuerpo de un arácnido.
- Un equipo de buceo lantanés cuelga en el armario situado al sur.

Equipo de buceo. Este dispositivo experimental es un traje acolchado resistente a la presión, hecho de lona, con herrajes y guanteletes de hierro. Un casco de pecera se conecta al cuello del traje y funciona como un *gorro de respirar bajo el agua*.

Tesoro. El santuario pesa 50 libras y tiene un valor de 125 po como objeto de arte. En el arcón hay una bolsa que contiene 50 po y una *poción de curación*. El frasco de cristal de la poción tiene forma de araña (con un valor de 25 po).

U4. CAMAROTE PRIVADO DE JARLAXLE

La puerta que da acceso a este bien ordenado camarote está cerrada con llave. La sala tiene las siguientes características:

- Está impregnada de aroma a lavanda. Es un olor creado por medios mágicos y puede disiparse.
- Hay una hamaca colgada en el hueco de estribor. Un conjunto de *detectar magia* o similar revelará que la pared situada tras ella irradia un aura mágica de transmutación.

- El resto del mobiliario incluye un gran arpa junto a un taburete, un clavicordio con una banqueta a juego, un espejo de pie y un gran arcón de madera.

Armario empotrado. El armario cerrado con llave que hay al fondo del camarote contiene un estante de madera con sesenta botellas de vino. Todas proceden de cosechas excepcionales y tienen un valor de 25 po cada una.

Ventana mágica. Al tocarla, la pared que hay tras la hamaca se vuelve transparente desde este lado y, al palpar de nuevo, lo que parecía ser una ventana desaparece. Cuando la pared es transparente, las criaturas en la cabina pueden contemplar el exterior, pero quienes miren el submarino desde fuera no pueden ver lo que hay dentro.

Arcón de madera. El arcón no está cerrado con llave. Levantar la tapa hará que unos paneles frontales y laterales se abran y liberen un considerable número de arañas mecánicas que atacarán a cualquiera que no sea Jarlaxle. Este enjambre tiene el perfil de un **enjambre de insectos (arañas)** con estos cambios:

- Está compuesto de autómatas Diminutos.
- No necesita respirar, comer, beber o dormir.
- El enjambre presenta vulnerabilidad al daño de relámpago, es inmune al cansancio y no puede ser encantado, asustado, paralizado, petrificado, derribado o envenenado.

El cofre tiene un compartimento secreto bajo su brazo izquierdo que se puede encontrar y abrir superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13. Si Jarlaxle tiene la *Piedra de Golorr*, estará guardada en este espacio oculto junto con cualquier objeto mágico que pueda haber obtenido de los personajes. De lo contrario, el compartimento estará vacío.

U5. CAMAROTE PRIVADO DE FEL'REKT

Si no se le ha encontrado y derrotado en alguna otra parte, un **pistolero drow** llamado Lafeen Fel'rekt (mira el apéndice B) estará aquí limpiando su pistola. Su camarote dispone de una hamaca de red y un arcón de acero.

Tesoro. El arcón de Fel'rekt alberga 65 po en una bolsa, un peine tallado en hueso de dragón (valorado en 5 po) y un par de dados de obsidiana (con un valor de 25 po).

U6. CAMAROTE PRIVADO DE KREBBYG

Si no se le ha encontrado y derrotado en algún otro lugar, un **pistolero drow** llamado Krebbbyg Masq'il'yr (consulta el apéndice B) estará aquí afilando su espada. Su camarote solo dispone de una hamaca de red.

U7. SALA DE CONTROL

La sala de control tiene dos niveles: una cubierta de observación (U7a) y un centro de mando (U7b), con dos escaleras entre dichos espacios. Hay dos ojos de buey redondos, insonorizados e integrados en los mamparos de babor y estribor. Sus cristales están hechos de vidriacero, un resistente metal convertido en transparente por medios mágicos. Los curiosos **sirénidos** que viven en el Puerto de Aguas Profundas echan un ojo al submarino de vez en cuando y se los puede ver a través de los ojos de buey.

U7a. Cubierta de observación. Si Jarlaxle Baenre (mira el apéndice B) se ve obligado a retirarse al submarino, se encontrará aquí cuando lleguen los aventureros por primera vez. La cubierta de observación es una plataforma de metal elevada, de 10 pies de alto, con un suelo enrejado y apoyada en dos columnas de metal. En esta tarima, rodeada por una delgada barandilla de acero, hay dos sillas giratorias acolchadas. Se puede ajustar la altura de cada una de ellas para adaptarla a una criatura Pequeña o Mediana. Entre las sillas hay un periscopio de bronce que se puede subir o bajar cuando el submarino está desacoplado del *Cancamusa*.



U7b. Centro de mando. Tres ingenieros gnomos de las rocas llamados Lorella Middenpump, Tervaround Waggletop y Anverth Leffery prestan servicio aquí, junto con dos **guerreros de élite drows** llamados Karabal L'enz y Marro Qaz'arrt. Los elfos oscuros protegen la sala de control y mantienen a los gnomos centrados en sus tareas.

Lorella ocupa la silla del piloto, que está atornillada al suelo y se puede bajar o subir para que la use una criatura Pequeña o Mediana. El asiento está situado ante un panel de botones, palancas y diales. Los otros dos ingenieros gnomos, Tervaround y Anverth, permanecen al fondo, monitoreando los indicadores y realizando comprobaciones del sistema. Un tubo de comunicaciones de cobre les permite hablar con Breena Bafflestone, que se encuentra en la sala de máquinas (zona U2).

Los gnomos saben pilotar el *Marpenoth Escarlata* sin necesidad de realizar prueba alguna. Sin embargo, cualquier otra criatura deberá superar una prueba de Inteligencia CD 20 para comprender cómo hacer funcionar el submarino. Desde el panel de control, el piloto puede separar esta nave del *Cancamusa*, así como controlar su velocidad, dirección y profundidad. El piloto puede electrificar el casco exterior durante 1 minuto. Después de este tiempo, el sistema precisará de 1 hora para recargarse. Cualquier criatura que toque o inicie su turno en contacto con el casco exterior cuando esté electrificado deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15, recibiendo 22 (4d10) de daño de relámpago si la falla, o la mitad si la supera. Una criatura que vista armadura metálica tendrá desventaja en esta tirada de salvación.

U8. CAMAROTES PRIVADOS DE LOS INGENIEROS

Cada uno de estos cuatro compartimentos alberga a un ingeniero gnomos de las rocas cuando se encuentra fuera de servicio. Duermen en hamacas pequeñas, bajo las cuales hay dos arcones de acero. Estos cuatro gnomos se llaman Cockaby Fapplestamp, Ellywick Fiddlefen, Gerbo Reese y Zaffrab Horcusporcus.

Arcones. Cada arcón pertenece a un ingeniero gnomos en particular destinado a bordo del *Marpenoth Escarlata*. Todos albergan ropa doblada de tallaje gnomos. Además, uno de ellos también contiene un mono manchado de grasa y un conjunto de herramientas de manitas que pertenecen al que está dormido en la litera. Hay una probabilidad del 25 % de que un arcón guarde algún juguete mecánico, un yesquero o una caja de música (como se describe en la sección “Gnomos de las rocas”, en el capítulo 2 del *Player's Handbook*).

U9. COMEDOR

Este compartimento posee las siguientes características:

- Hay una mesa de comedor de nogal rodeada por ocho sillas giratorias acolchadas. Su altura se puede ajustar para adaptarla a una criatura Pequeña o Mediana.
- Una suave música ambiental creada por medios mágicos inunda el lugar.

U10. COCINA

Este compartimento tiene las siguientes peculiaridades:

- Una estufa de hierro situada en una esquina.
- En el extremo opuesto hay una mesa de acero para preparar alimentos sobre la que cuelgan los utensilios. Encajada en este mueble hay una caja con tapa del mismo material que se conecta a un pedal en el suelo, bajo ella. Cuando este se pisa, unos cepillos y unos chorros de agua friegan los platos y cubiertos que se hayan colocado en la caja.
- Los cubiertos y platos están guardados en un carro.

U11. DESPENSA

En unos estantes de metal que cubren las paredes se guardan la fruta fresca, las verduras, unas barricas de vino y la carne. Hay dos barriles de acero (uno de cerveza y otro de agua potable) alojados debajo de los estantes.

UI2. RETRETE

Este retrete tiene un inodoro y un lavabo, ambos conectados a tuberías. Sobre el lavabo cuelga un espejo con bisagras, tras el cual, en un compartimento, hay guardados jabón y toallas.

UI3. SISTEMA DE AIRE

La puerta que conduce a esta zona está cerrada con llave. Una placa en la puerta dice “SISTEMA DE AIRE” en gnomio y en común. El compartimento posee las siguientes características:

- La zona está llena de maquinaria que emite siseos, zumbidos y traqueteos sin parar.
- En unos cajones instalados en las paredes hay destornilladores, llaves de tuerca y otras herramientas.
- A babor y estribor, unos pasadizos de 3 pies de alto y 2,5 pies de ancho conducen a las entrañas de la maquinaria. Las criaturas que sean Medianas o de mayor tamaño deberán apretarse para poder pasar a través de estos conductos.

Maquinaria. Los mecanismos cuasi mágicos de esta zona generan y hacen circular aire fresco por todo el submarino. Un conjuro de *detectar magia* o similar revelará un aura mágica de conjuración en todo el lugar.

Un aventurero que sea competente con herramientas de manitas podrá utilizarlas para deshabilitar la maquinaria superando una prueba de Inteligencia CD 15. La misma prueba reactivará la maquinaria deshabilitada. Tenga éxito o no, cada prueba supondrá 10 minutos de trabajo. La maquinaria también puede ser destruida. Tiene una CA de 16, 50 puntos de golpe e inmunidad a los daños de veneno y psíquico.

Cuando esta maquinaria está apagada, el aire deja de ser bombeado a través de la nave. A menos que se reactive el sistema, las criaturas atrapadas en el submarino que necesiten oxígeno para respirar comenzarán a asfixiarse después de dos días (consulta “Asfixia” en el capítulo 8 del *Player’s Handbook*).

ACONTECIMIENTOS ESPECIALES

Si los personajes se interesan por la Feria de las Doncellas Marinas, puedes utilizar uno o varios de los acontecimientos siguientes.

EL DRAGÓN AMISTOSO

Este encuentro puede utilizarse cuando los aventureros se aproximen al *Cancamusa*. Lee lo siguiente:

Una gran figura se acerca hacia vosotros por el agua, a proa, a toda velocidad. A medida que se acerca lo reconocéis como un dragón de escamas bronceas. Virando bruscamente hasta quedar parado, la criatura os dedica una sonrisa dentada, luego levanta una garra a modo de saludo. “¡Bien hallados!”, grazna.

Zelifarn, un **dragón de bronce joven**, se ha establecido hace poco en el Gran Puerto. Ha pasado los últimos meses explorando varios barcos hundidos en el lugar, buscando tesoros y acumulando preciosas fruslerías en una cueva submarina oculta. Recientemente descubrió un extraño artilugio acoplado en la panza del *Cancamusa*. Sus intentos de tratar con la tripulación han sido inútiles, pero tiene curiosidad por saber más. Dado que los aventureros parecen dirigirse

hacia el *Cancamusa* para una reunión, Zelifarn quiere que averigüen todo lo que puedan sobre la nave submarina sin levantar sospechas. El dragón promete reunirse con ellos de nuevo una vez hayan completado su misión. A cambio de la información, ofrecerá a los personajes un cofre cubierto de percebes que ha encontrado hace poco. Aún no lo ha abierto, por lo que su contenido le es desconocido, pero puede oler el oro que hay en su interior.

TESORO

Zelifarn se acercará a los aventureros de nuevo cuando hayan salido del *Cancamusa*. Si le cuentan más sobre lo que hay en el interior del submarino y el dragón piensa que están siendo sinceros, les entregará la recompensa prometida: un viejo cofre con una cerradura herrumbrosa que podrá abrirse a golpes o haciendo palanca superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13. Contiene 300 pp más un amuleto de oro con forma de pulpo y los ojos de amatista (con un valor de 250 po).

Hay un compartimento secreto en la tapa del cofre que puede hallarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 11. Alberga un tubo de madera cerrado con un tapón que guarda un *pergamino de conjuro de revivir*.

UNA NOCHE PARA RECORDAR

Si los aventureros vigilan los navíos de la Feria de las Doncellas Marinas, observarán una actividad extraña en el muelle durante su primera noche de la vigilancia:

De pronto se levanta una espesa niebla a sobre el agua, rodeando a barcos y muelles por igual. Mientras la nebulosa gris se va espesando, el sonido del crujir de los barcos al moverse se vuelve cada vez más inquietante. De pronto, divisáis tres sombras que se deslizan en la penumbra, como elfos escabulléndose entre los bosques. No sabéis de dónde vienen o hacia dónde se dirigen.

Las sombrías figuras son tres **pistoleros drows**: Fel’rekt Lafeen, Krebbyg Masq’il’yr y Soluun Xibrindas (mira el apéndice B). Si cualquiera de estos está muerto o indispuesto por algún otro motivo, sustitúyelo por un **guerrero de élite drow**. Estos tres han utilizado la niebla como cobertura para bajar a tierra firme en uno de los botes de remos del *Cancamusa*. La pequeña nave está amarrada en el extremo del embarcadero entre el *Rompecorazones* y el *Infernal*.

Estos agentes de Bregan D’aerthe van de camino a una reunión secreta con **Laeral Silverhand** (consulta el apéndice B). La lord público les espera en un callejón del Distrito del Puerto, bajo el manto de un conjuro de *invisibilidad*. Permanecerá invisible durante todo el encuentro.

Unos espías arpistas de Luskan alertaron recientemente a Laeral de que Jarlaxle podría encontrarse en Waterdeep. Ella contactó con él a través de un conjuro de *recado* para convocarle a esta reunión con la esperanza de averiguar sus planes. Los aventureros podrán seguir a los drows hasta el lugar de la cita, pero si estos se percatan de que les siguen no harán ningún esfuerzo por dar esquinazo a sus perseguidores. En cambio, si les atacan, se separarán e intentarán terminar su misión antes de dirigirse de nuevo al *Cancamusa*.

Si estalla un combate y la huida no parece factible, los drows lucharán hasta la muerte. En caso de que esto suceda, una patrulla de los Vigilantes de la Ciudad compuesta por seis **veteranos** llegará 1d4 minutos más tarde para practicar detenciones.

CARTA DE JARLAXLE

Uno de los agentes de Bregan D'aerthe lleva consigo una carta para Laeral. Lleva el sello de lacre de Luskan y está escrita con la elegante letra de Jarlaxle en elfo. Dice lo siguiente:

A la atención de su intemporal majestad, Laeral Silverhand, la Reina Bruja de Stornanter, Dama del Norte, la de las Siete Hermanas, Elegida de Mystra y lord público de Waterdeep:

¡Tus espías son dignos de elogio! Ten por seguro que mi presencia en tu urbe es puramente recreativa, aunque, si la fortuna me sonríe, esta visita podría beneficiarnos a ambos.

Tu predecesor dejó la Ciudad de los Esplendores en un estado lamentable, pero has hecho maravillas para elevar el espíritu de sus habitantes durante el poco tiempo que llevas en el cargo. Sé cuánto te molesta la política, así que discúlpame por aprovechar la oportunidad para señalar lo obvio. Podemos hacer que nuestras dos ciudades sean más fuertes y devolver el golpe a quien robó a los agundinos sus riquezas y su dignidad. Me refiero, por supuesto, a ese sucio saco de ratas, Dagult Neverember. Es la frase que usaste para describirlo ayer ante el emisario de Mirabar, ¿no es cierto? ¡Obviamente, mis espías también son dignos de elogio!

¿Por qué dejar que Neverember se salga con la suya tras sus crímenes contra Luskan y Waterdeep? ¿Podríamos ser aliados, quizá incluso amigos? Estas son las preguntas que turban mis sueños, como probablemente yo turbo los tuyos.

Atentamente,

J.

A Laeral no le sorprende que Jarlaxle no tenga el coraje de encontrarse con ella en persona. Agradecerá a los mensajeros drows la entrega de la carta, les advertirá que tengan precaución con la Guardia y a los Vigilantes de la Ciudad y volverá al palacio de Waterdeep. Los pistoleros, por su parte, regresarán por donde vinieron.

CONVERSACIÓN CON LAERAL

Si Laeral detecta a los aventureros, se plantará ante ellos y les preguntará qué están tramando con Bregan D'aerthe. Si los personajes no se han encontrado antes con la lord pública, ella podría impresionarlos con sus modos sencillos y su franqueza. Sola y apartada de la vorágine política, actuará más como una aventurera que como un cargo público de la ciudad.

Si los personajes la inquietan acerca de la carta, ella se la mostrará y les preguntará qué opinan sobre el hecho de que Luskan se quiera unir a la Alianza de los Lores. En su mente, dicha urbe no es sino un codicioso territorio pirata en el que no se puede confiar bajo ningún concepto. Si los aventureros son del mismo parecer, confiará en ellos lo suficiente como para pedirles apoyo. Su intención es que la ayuden a hallar y poner a buen recaudo el alijo de dragones escondido de lord Neverember. A cambio, les prometerá una recompensa de 5.000 po y la gratitud de Waterdeep.

DESFILE DEL DÍA DE LAS MARAVILLAS

El Día de las Maravillas tiene lugar el desfile más grandioso de la temporada de otoño y Jarlaxle quiere que la Feria de las Doncellas Marinas sea parte de él. Bajo la apariencia de Zardoz Zord, visitará la Casa de las Manos Inspiradas, el templo de Gond en Waterdeep, el día antes de la festividad. Allí se coordinará con los acólitos encargados de organizar el desfile.

Presentará un detallado plan que combinará las atracciones de la Feria de las Doncellas Marinas con los estrafalarios inventos del santuario, proyecto que será bien recibido.

La tarde antes del Día de las Maravillas, los trabajadores comienzan a montar los carros y las carrozas de la Feria de las Doncellas Marinas en el embarcadero. A la mañana siguiente, temprano, los muelles son un hervidero de actividad en los que los artistas practican sus rutinas y las criaturas enjauladas son descargadas una a una. Una hora antes del mediodía de esta fresca y ventosa jornada de otoño, la Feria de las Doncellas Marinas se dirigirá hacia la Casa de las Manos Inspiradas para reunirse con los adoradores de Gond y sus artilugios. A partir de ahí, comenzará el verdadero desfile, marchando por de las calles de la Ciudad de los Esplendores ante los vítores del público local. Zardoz Zord hará las veces de gran mariscal, liderando la cabalgata a lomos de una diatryma cuyo plumaje lleva los colores del arco iris y a la que ha convocado usando su *pluma de convocar diatryma* (mira el apéndice A). Para Jarlaxle, el desfile es una oportunidad para presumir y que le vitoreen. No tiene ningún otro motivo para participar en el festejo.

MIENTRAS EL JEFE NO ESTÁ

Mientras la Feria de las Doncellas Marinas desfila por Waterdeep, los aventureros podrán colarse a bordo de uno o varios de los barcos de Jarlaxle. Si las cosas se complican a bordo de una nave, su capitán usará un conjuro de *recado* para comunicarse con el líder de Bregan D'aerthe. Está totalmente convencido de que sus tripulaciones pueden hacerse cargo de cualquier amenaza, por lo que no se apresurará a correr en su defensa ante la primera señal de problemas. Solo considerará que el ataque representa un verdadero contratiempo en el caso de que los personajes inflijan un daño considerable.

Si los aventureros escapan de un enfrentamiento en los barcos, pero dejan testigos que puedan identificarlos, a Bregan D'aerthe le llevará varios días rastrearlos (suponiendo que no sean conocidos ya de antes). Aunque matar a los personajes sería fácil llegados a ese punto, Jarlaxle preferirá ponerlos a trabajar para él. Los mantendrá vigilados, aunque no provocará hostilidades hasta que la recompensa supere claramente a los riesgos.

SE HA ESCAPADO UN OSO

El desfile de la Feria de las Doncellas Marinas terminará donde empezó, en los muelles. Cuando están cargando de nuevo las atracciones en sus veleros, el **oso polar** se escapa, huyendo hacia el Distrito del Puerto antes de que sus cuidadores puedan acorralarlo. La noticia de que hay un animal suelto se propaga rápidamente y los avistamientos son frecuentes. Si los personajes han impresionado a alguno de los capitanes de navío drows, este contactará con ellos por medio de un conjuro de *recado* para pedirles ayuda. Querrá que el oso sea recuperado antes de que la Guardia de la Ciudad lo encuentre y lo mate. Ofrecerá para ello una recompensa de 250 po o una *poción de respirar bajo el agua*.

Los aventureros podrán rastrear y acorralar al animal superando una prueba de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Supervivencia) CD 16. Tengan éxito o no, cada intento representará 1 hora de búsqueda. Si el grupo encuentra al oso polar durante las 4 primeras horas, podrá atraerlo de regreso a la Feria de las Doncellas Marinas con comida o superando una prueba de Sabiduría (Trato con Animales) CD 14. El capitán cumplirá entonces con la recompensa prometida. Si los personajes no encuentran al animal, los miembros de la Guardia de la Ciudad llegarán antes y lo matarán.



CAPÍTULO 8: HECHICERÍA INVERNAL



MANSHOON ANSÍA GOBERNAR WATERDEEP como un tirano, así como tomar el control de los Zhentarim y usar ambos asientos de poder para saquear y controlar la Costa de la Espada. Necesita el oro de la Bóveda de los Dragones para sobornar a los lores enmascarados y a los líderes de la Red Negra, cuyo apoyo será fundamental cuando llegue el momento de expulsar a lady Laeral Silverhand de su puesto como lord público. Manshoon tiene una larga lista de enemigos poderosos, entre los que destacan los Arpistas, Elminster del Valle de las Sombras, Halaster Blackcloak de Undermountain y la Vara Negra de Waterdeep. Todos ellos se pondrían rápidamente en movimiento contra él si supieran que se esconde en la Ciudad de los Esplendores. Para que sus malvados planes lleguen a buen puerto, el mago debe operar en las sombras por ahora.

CARA A CARA CON MANSHOON

Es probable que una batalla mano a mano contra Manshoon no acabe bien para los aventureros. Dicho esto, la debilidad más grande del mago es que tiene poderosos enemigos en Waterdeep. El riesgo de quedar expuesto lo mantiene oculto y los personajes podrán frustrar sus planes proporcionando a sus enemigos pruebas de que está vivo (en cierto modo) y operando en la urbe. En cuanto a los clones de Manshoon, decidir que “la ciudad se encargue de ello” es una sabia línea de acción.

Si los personajes se encuentran a merced del malvado mago, Manshoon se mostrará dispuesto a intercambiar sus miserables vidas por la *Piedra de Golorr* y las llaves para

abrir la Bóveda de los Dragones. Les prometerá un 10 % del tesoro (50.000 po) a cambio de que le ayuden a conseguir el oro. La realidad es que el mago no tiene intención alguna de cumplir el acuerdo, pero puede ayudar a los aventureros a ganar algo de tiempo.

Si los personajes finalmente logran matar a Manshoon y las autoridades locales se hacen eco de ello, no serán acusados de ningún cargo de asesinato. Por el contrario, sus acciones serán causa de celebración. Laeral Silverhand les convocará al palacio de Waterdeep para darles las gracias oficialmente, en su papel de lord público. Algún tiempo después, Vajra Safahr les invitará a torre Vara Negra para agradecerles sus servicios y ofrecerles un puesto en la Fuerza Gris.

INTERRUMPIR LAS OPERACIONES DE MANSHOON

Los aventureros pueden perjudicar a Manshoon de varias maneras.

LIBERAR AL BARLGURA

Si los personajes sueltan al barlgura de la zona K15 y le permiten que deambule por las torres Kolat, Manshoon perderá a muchos seguidores a manos del colérico demonio.

INFORMAR SOBRE MANSHOON

Entregar pruebas de que el mago se halla oculto en Waterdeep a Laeral Silverhand, Mirt, los Arpistas, la Fuerza Gris, la Vara Negra, la Alianza de los Lores, la Orden del Guantelete, los Vigilantes de la Ciudad o a la Orden Vigilante de Magos y Protectores dará lugar a un esfuerzo de gran envergadura para expulsarlo de la ciudad. Dichas evidencias se podrán obtener



de cualquiera de los lugartenientes de Manshoon, a quienes se podrá capturar y entregar para que sean interrogados. Algunos de ellos son Sidra Romeir (zona K2), Manafret Cherryport (zona K3), Urstul Floxin (zona E5), Vevette Blackwater, Agorn Fuoco (ambos en la zona E8), Havia Quickknife y Mookie Plush (ambos en la zona E10).

El libro de cuentas que hay en la zona E13 también contiene pruebas de los chantajes de Manshoon. Llevarse a la lord público, Vajra Safahr, Mirt o a algún magistrado será suficiente evidencia para que puedan actuar.

Una vez localizado el paradero del mago, la Guardia de la Ciudad acordonará y rodeará las torres Kolat. La Vara Negra y la Orden Vigilante ayudarán en lo que sea menester. Si los personajes desactivaron el campo de fuerza, el asedio será breve y las fuerzas de Manshoon serán erradicadas. Si, por el contrario, esta defensa continúa activa, la Orden Vigilante podrá desactivarla.

Cuando la derrota sea evidente, el mago se verá obligado a retirarse a su santuario extradimensional. Desde allí, continuará su búsqueda de la Bóveda de los Dragones mientras se defiende de sus atacantes.

ROBAR EL LIBRO DE CONJUROS DE MANSHOON

Robar el libro de conjuros de la zona E13 hará que el mago ralentice la búsqueda de la Bóveda de los Dragones mientras intenta reemplazarlo o envía a un simulacro (mira el apéndice B) y otras fuerzas para recuperarlo.

TORRES KOLAT

Esta ruinosa edificación de dos torres se alza en el Distrito Sur. Sus vecinos son conscientes del campo de fuerza mágico que la rodea y pueden ver la luz de los conjuros de *llama permanente* saliendo por las ventanas. A pesar de

estos persistentes efectos mágicos, la mayoría de las personas cree que el inmueble está abandonado. Otros piensan que está encantado por los fantasmas de los hermanos Kolat. Por supuesto, se equivocan.

Manshoon no ha apostado guardias que puedan ser visibles desde el exterior de las torres Kolat, ya que quiere hacer creer que el lugar está abandonado. El malvado mago y sus secuaces van y vienen usando círculos de teletransportación ubicados dentro de la construcción.

CAMPO DE FUERZA

Un campo invisible de fuerza mágica envuelve y rodea a las torres Kolat. Es tan fino como el papel y se sitúa justo en la cara exterior de las murallas perimetrales del complejo, extendiéndose hacia arriba hasta abarcar los edificios en su totalidad. Nada puede atravesar la barrera, ni siquiera el aire, la niebla, la lluvia o la nieve. Las criaturas que no se percatan de la existencia de esta protección rebotan al chocarse con esta, como les pasa a menudo a las aves. El suelo exterior al campo queda plagado con regularidad por los diminutos cadáveres de los pájaros que se han roto el cuello al impactar, lo que obliga a los barrenderos a pasar por allí todas las mañanas para retirarlos.

CAVAR BAJO EL CAMPO DE FUERZA

No hay aberturas en el campo de fuerza, que se hunde 1 pie bajo tierra. Un personaje con una pala tardará 1 hora en cavar un agujero lo suficientemente profundo como para que una criatura Mediana pueda pasar por debajo hasta el otro lado del muro perimetral del recinto. Puesto que las torres Kolat están rodeadas por otros edificios, hay una posibilidad del 75 % de que cualquier excavación atraiga a 2d6 miembros de los Vigilantes de la Ciudad (**veteranos**), que pondrán fin a la misma.

USAR LA MAGIA PARA TRASPASAR EL CAMPO DE FUERZA

Los aventureros podrán usar medios mágicos, como, por ejemplo, un conjuro de *puerta dimensional* o *paso brumoso*, o bien teletransportarse de un lado del campo de fuerza al otro. Un conjuro de *desintegrar* o de *disipar magia* (CD 19) lanzado con éxito sobre la barrera creará una abertura cuadrada de 10 pies de lado durante 1 minuto.

DESTRUIR EL CAMPO DE FUERZA

Una runa mágica situada en la zona K18 genera el campo de fuerza. Destruirla terminará con este efecto.

PARTICULARIDADES DE LAS TORRES KOLAT

Las siguientes características generales pueden aplicarse a las torres Kolat:

- Conforman una estructura de varias plantas donde cada nivel está 20 pies por encima del anterior. Sus habitaciones tienen techos de 15 pies de altura y puertas de 7 pies de alto que las conectan.
- Tregar por las paredes exteriores sin equipo requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.
- Las puertas de las torres, así como la de la pared perimetral, están hechas de roble reforzado con bandas de hierro y tienen CA 16, 27 puntos de golpe e inmunidad a los daños de veneno y psíquico. Un personaje que supere una prueba de Destreza CD 15 utilizando herramientas de ladrón podrá abrir la cerradura de una puerta cerrada con llave. También se podrá abrir por la fuerza superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. Manshoon, Manafret Cherryport y Havia Quickknife llevan consigo llaves de las puertas cerradas.
- Las ventanas tienen los marcos de plomo y los cristales sucios. Están cerradas por dentro con pestillos y se abren hacia dentro sobre unas bisagras de hierro. Se podrán abrir desde el exterior usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 11.
- A menos que se indique otra cosa, todas las zonas disponen de una buena iluminación gracias a conjuros de *llama permanente* lanzados sobre los candeleros de la pared.
- Algunas de las escaleras de las torres Kolat son invisibles. Quedarán expuestas por un conjuro de *ver invisibilidad* o un efecto mágico similar. Cualquiera que se desplace por unos escalones que no pueda ver avanzará a la mitad de su velocidad sin ningún problema. Una criatura que quiera moverse a más velocidad en estas escaleras deberá superar una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10 o resbalará, caerá rodando y quedará derribada a los pies de estas.

ZONAS DE LAS TORRES KOLAT

Las siguientes ubicaciones para encuentros aparecen etiquetadas en el mapa 8.1.

K1. ALMACÉN

La puerta exterior está cerrada con llave desde dentro y la habitación no tiene fuentes de calor ni de luz. Hay unas cajas repletas de carne apiladas alrededor de la estancia que llevan el sello de la Compañía de Saladores, Envasadores y Carpinteros.

K2. COMEDOR

Esta sala se caracteriza por lo siguiente:

- Hay tres zhents con armaduras negras sentados en torno a una mesa de comedor de piedra jugando una partida de la Apuesta de los Tres Dragones (un juego de cartas). Sobre la mesa se ha dispuesto una cubertería de plata.
- Ocho estandartes apolillados cuelgan de las paredes. Cada uno muestra un símbolo arcano que representa a una de las ocho escuelas de magia.

Zhents. Quienes juegan a las cartas son Sidra Romeir (**veterana** humana calishita LM) y dos subordinados (**matones** humanos tethyrianos LM). Gracias a que el campo de fuerza que rodea a las torres Kolat mantiene a raya a la chusma, la mujer asumirá que los aventureros son huéspedes de Manshoon que llegan para un encuentro clandestino. Si los personajes no le dan ninguna razón para creer lo contrario, ella y sus secuaces les escoltarán adonde pidan ir. Si Sidra llega al convencimiento de que no deberían estar en las torres, esta y sus matones atacarán. Un combate en esta zona atraerá la atención de Manafret Cherryport, en la zona K3, que acudirá a investigar.

Sidra lleva puesto un **anillo teletransportador** (consulta “Anillos teletransportadores”, en la página 157).

Tesoro. La cubertería de plata de la mesa tiene un valor de 100 po.

K3. COCINA

Deliciosos aromas inundan esta sala, cuyas características son:

- Si no ha sido atraído a algún otro lugar, un corpulento mediano estará de pie sobre un taburete, cocinando en una estufa de hierro.
- Una mano verde y fantasmal flota sobre una mesa de bodega sosteniendo un cuchillo y picando zanahorias y apio.
- Una escalera curva asciende por una pared hasta la zona K7.

Cocinero zhent. El mediano, Manafret Cherryport, es uno de los lugartenientes de Manshoon. Le encanta cocinar y usa su truco de *mano de mago* para cortar las verduras. Dará por hecho que los aventureros son intrusos a menos que lo persuadan de lo contrario. Cualquier prueba para convencerlo se hará con desventaja, ya que Manafret sabe que su señor le habría informado en caso de esperar invitados. Si el mediano sospecha que los personajes son intrusos, verterá con discreción un vial de sangre de asesino (consulta “Venenos” en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*) en el guiso

CONOCIMIENTOS SOBRE LAS TORRES KOLAT

Si supera una prueba de Inteligencia (Historia) CD 15, un aventurero podrá recordar la siguiente información sobre las torres Kolat. Los PNJ versados en la historia de Waterdeep, como Mirt o Volo, también pueden proporcionar estos datos.

- Las torres Kolat pertenecían a dos excéntricos hermanos: Duhlark y Alcedor Kolat. Ambos eran magos.
- Con el tiempo, los hermanos descubrieron nuevas formas de aprovechar la magia, pero Duhlark se volvió paranoico. Temiendo que otros pudieran robar sus secretos, envolvió las torres Kolat en un campo de fuerza mágico.
- La paranoia de Duhlark continuó acrecentándose, hasta llegar a sospechar que su hermano estuviera vendiendo los secretos de ambos. Alcedor abandonó las torres y jamás se volvió a saber de él, y Duhlark se convirtió en un eremita que murió dentro de su propia fortaleza.

antes de pedirles que lo prueben y que le den su más sincera opinión. Luego, llamará a gritos a los guardias de la zona K2 y atacará. Un combate en esta zona atraerá la atención de los zhents de las zonas K2 y K7, que acudirán a investigar.

Manafret es un **mago** mediano piesligeros con estos cambios:

- Es neutral malvado y tiene 31 (9d6) puntos de golpe.
- Posee los siguientes atributos raciales: es Pequeño y su velocidad caminando es de 25 pies. Puede moverse a través del espacio de una criatura Mediana o de mayor tamaño. Tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustado. Habla común y mediano.

Manafret lleva puesto un *anillo teletransportador* (consulta “Anillos teletransportadores”, en la página 157).

Tesoro. Un armario alberga una docena de tarros con hierbas y especias. Entre ellos hay un frasco etiquetado como “sangre de asesino” que contiene seis dosis de ese veneno.

K4. BIBLIOTECA CON OLOR A MOHO

Esta sala con olor a humedad está situada en la parte inferior de la torre principal y no dispone de ninguna puerta en el nivel 1. Tiene las siguientes particularidades:

- Una armadura completa abollada se encuentra en el centro de la estancia.
- Numerosos tomos saturan unos estantes de piedra empujados en las paredes. Sobre cada uno de estos últimos, una alta hornacina alberga una gárgola (dos de estas esculturas son **gárgolas** vivientes).
- En un rincón de lectura, sobre una mesa de mármol, hay una partida de Ajedrez Dragón a medio terminar.
- Una escalera de piedra asciende en espiral hasta la zona K6.

Gárgolas. Las dos gárgolas reales que descansan en las hornacinas superiores son indistinguibles de las que son estatuas inanimadas. Cuando los intrusos empiecen a toquetear las cosas de la habitación, estas criaturas saltarán y atacarán.

Tomos. Cualquier aventurero que pase una hora inspeccionando la librería hallará un grueso tomo titulado *Rituales de cortejo flumph*, en cuya portada hay una imagen grabada que muestra a dos flumphs con sus tentáculos entrelazados. Esta cubierta es falsa y envuelve un tomo encuadernado en piel de dragón, un libro de conjuros camuflado que contiene los siguientes conjuros de mago: *cerradura arcana*, *contra-hechizo*, *encontrar familiar*, *entender idiomas*, *levitar*, *manos ardientes*, *puerta dimensional*, *recado*, *sirviente invisible* y *visión en la oscuridad* (puedes reemplazar cualquiera de estos conjuros por otro del mismo nivel).

Tesoro. El Ajedrez Dragón está tallado a mano en marfil y tiene un valor de 500 po.

K5. HABITACIÓN LLENA DE BASURA

Esta sala está en el nivel 1 de la torre exterior, pero no es accesible desde el exterior. Apesta a basura y tiene las siguientes características:

- La estancia se encuentra llena de basura hasta los tobillos.
- Hay marcas negras de fuego que se extienden del suelo al techo por todas las paredes y las escaleras, que conducen a la zona K10.

Los sirvientes de Manshoon tiran sus desperdicios aquí. Los hermanos Kolat crearon algunos objetos mágicos en esta sala y un experimento se les fue de las manos y dejó las marcas del fuego.

K6. RELLANO Y REPISA DE LA TORRE PRINCIPAL

El nivel 2 de la torre principal tiene las siguientes características:

- En un rellano de piedra sin barandillas hay una puerta que conduce a la zona K7 y una escalera de caracol de piedra que desciende hasta la zona K4. Además, una escalera invisible sin pasamanos (consulta “Particularidades de las torres Kolat”, en la página 149) sube siguiendo la pared desde este espacio hasta la zona K11.
- Al otro lado de este descansillo, una ancha repisa de piedra sobresale de la pared noreste bajo una ventana. Un par de cofres de madera idénticos descansan sobre ella (uno lo es realmente, pero el otro es un **mimeto**).

Repisa. No hay una manera fácil de acceder a la repisa, que está a 8 pies de distancia del rellano y a su misma altura. Los personajes pueden intentar saltar hasta ahí o amarrar una cuerda a la barandilla del nivel superior (zona K11) y descolgarse por el hueco. También es posible usar la magia para cruzar de uno a otro lado. Cualquiera que caiga desde el rellano o la repisa aterrizará en la zona K4, 20 pies más abajo.

Mimeto. Cualquier aventurero que toque al mimeto quedará adherido a él. La criatura atacará si la molestan o cuando un personaje inspeccione el cofre real que hay a su lado.

Tesoro. El cofre auténtico no está cerrado con llave y contiene trece elementos que pueden utilizarse como canalizadores arcanos: dos cristales (con un valor de 10 po cada uno), un orbe (valorado en 20 po), cuatro varas (cada una tiene un valor de 10 po) y seis varitas (con un valor de 10 po cada una).

K7. SALA DE LECTURA

Esta habitación se caracteriza por lo siguiente:

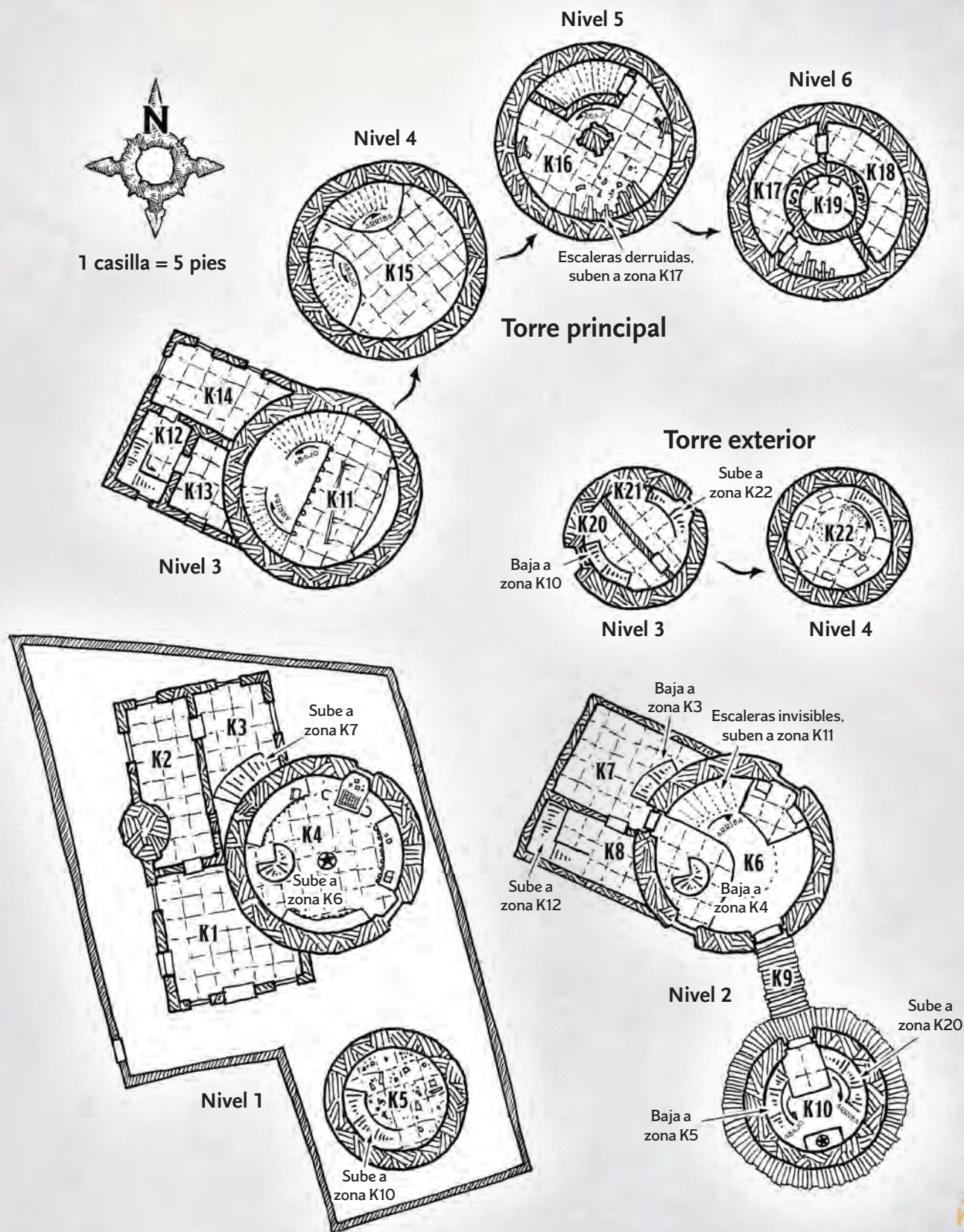
- Hay un corpulento semiorco equipado con una armadura de cuero negro sentado en una mullida silla, en el rincón más al norte de la estancia, leyendo un libro.
- Grandes cuadros enmarcados de ciudades y paisajes cuelgan en las paredes, mientras que en el suelo hay una desgastada alfombra salpicada de sangre. El mobiliario restante incluye un par de mecedoras, un sofá y un diván.
- Deliciosos aromas ascienden por una escalera curva que baja hasta la cocina (zona K3).

Zhent. Yorn el Terror está leyendo un ejemplar de la *Guía de Volo de los Monstruos*, autografiada en la portadilla por el autor, con una nota adicional que dice en común: “Para Yorn. ¡Espero que encuentres el capítulo de los orcos esclarecedor!”.

Yorn es un **matón** semiorco con estos cambios:

- Es neutral malvado.
- Posee los siguientes atributos raciales: cuando sus puntos de golpe se reducen a 0, en su lugar se queda con 1 punto de golpe (pero no podrá hacer esto de nuevo hasta finalizar un descanso largo). Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Habla común y orco.

Yorn valora su propio bienestar por encima de todo. Será, en principio, indiferente a la presencia de los intrusos. Si el semiorco piensa que los aventureros no son una amenaza, estará dispuesto a conversar con ellos sobre los moradores y la distribución de las torres Kolat. Nunca ha visitado el santuario extraplanar de Manshoon, pero sabe que el círculo de teletransportación de la zona K22 es la vía para llegar allí.



MAPA 8.1: TORRES KOLAT

Si sucede un combate en esta zona, este atraerá la atención de Manafret Cherryport, en la zona K3, que acudirá a investigar.

Tesoro. Yorn lleva encima en una bolsa con 36 pc, 20 pp, 12 po, 8 taols y un mondadientes de marfil con gemas engastadas (valorado en 25 po).

K8. DORMITORIO DE LOS APRENDICES

Esta estrecha habitación se caracteriza por lo siguiente:

- Hay tres camas individuales, dispuestas con menos de un brazo de separación entre ellas bajo una escalera que conduce a la zona K12.
- Al pie de cada cama se sitúa un cofre de madera.

Los hermanos Kolat tuvieron aprendices tiempo atrás, que dormían aquí. Manshoon ahora permite que sus propios discípulos, Ered Payno, Havi Termock y Savara Firethorn, hagan lo propio. Los tres se encuentran en la zona K15.

Tesoro. Dentro de cada cofre hay una muda de ropa corriente, una bolsa de componentes de conjuros de repuesto, velas, tinta, plumas para escribir, papel y 3d6 po. Cada baúl contiene también un libro con todos los conjuros que su dueño ha preparado. Además, el grimorio de Ered contiene *abrir, manos ardientes y relámpago*, mientras que el de Havi incluye *detectar pensamientos, hechizar persona e imagen mayor*. Por último, el libro de Savara contiene como conjuros adicionales *corcel fantasma, entender idiomas y fuerza fantasmal*.

K9. PUENTE Y PASARELA

Un puente de madera conecta las dos torres a una altura de 20 pies del suelo y una pasarela acoplada a dicho paso rodea la torre exterior. Ambos carecen de barandillas. Sus tablores y piedras gruñen y crujen bajo los pies, pero caminar sobre ellos es seguro.

K10. ESTATUA DE MAGO

Este nivel de la torre exterior consta de un rellano y un estrecho saliente. Tiene las siguientes características:

- El rellano es un cuadrado de 10 pies de lado con dos escaleras que llegan hasta él. Una descende 20 pies hasta la zona K5 y la otra asciende 20 hasta la zona K20.
- El estrecho saliente construido en la pared sureste sostiene una escultura de tamaño natural de un barbudo mago humano. El personaje parece enfadado y apunta con una varita de piedra hacia la puerta de la zona K9.

Estatua. La escultura representa a Duhlark Kolat. Un conjuro de *detectar magia* o similar revelará un aura mágica de transmutación a su alrededor. La primera vez que un aventurero pise el rellano, la estatua levitará 1 pie sobre el saliente y pronunciará la siguiente advertencia en común:

“¡Soy Duhlark Kolat, gran mago y maestro de esta torre! ¿¡Cómo osáis invadir mi morada!? ¡Marchaos de inmediato o seréis destruidos por un poder mágico más allá de vuestra comprensión!”.

La amenaza es un farol, pero la escultura seguirá en el aire durante 1 minuto antes de volver a posarse en el suelo. Se reactivará después de 1 hora. Mientras levite, se podrá empujar la estatua o tirar de ella.

Lanzar un conjuro de *disipar magia* sobre la escultura mientras está flotando hará que esta caiga, tropiece en el saliente y se precipite hasta romperse en pedazos abajo, en la zona K5. Cualquiera que se encuentre en dicha zona cuando la estatua

caiga deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o recibirá 22 (4d10) de daño contundente.

K11. LABORATORIO

Esta habitación consta de un saliente conectado a los niveles superior e inferior por medio de escaleras invisibles (consulta “Particularidades de las torres Kolat”, en la página 149). Una de ellas descende 20 pies hasta la zona K6 y la otra sube 20 pies hasta la zona K15. Esta zona posee las siguientes características:

- El suelo está cubierto de cristales rotos y hay una gran mesa de bodega de madera volcada de lado.
- Un gran armario vacío ocupa la pared del fondo.

Este laboratorio ha sido desmantelado por Manshoon y no contiene nada de valor.

K12. COLECCIÓN DE BASTONES

Esta estancia se caracteriza por lo siguiente:

- Una media docena de bastones de varios estilos cuelgan ostentosos en las paredes sobre el rellano.
- Una escalera descende a la zona K8.

Bastones. Cada bastón es diferente en cuanto a su construcción y estilo: una rama de abedul torcida, una robusta espiga de roble, un puño de piedra reluciente, una vara de acero tallada con runas azules, un bastón de cobre con hoyuelos coronado por una luna creciente de cobre y un tubo de vidrio soplado rematado con un orbe de mármol negro.

Los seis bastones se animarán y atacarán a los intrusos que entren en la zona sin ir escoltados por Manshoon o alguno de sus lugartenientes. Todos estos objetos tienen el mismo perfil que las **espadas voladoras**, salvo que infligen daño contundente al impactar. Si se desata una pelea en esta zona, las criaturas de la zona K14 acudirán a comprobar qué sucede.

K13. CALABOZO

La puerta de esta habitación posee una estrecha ventana de barrotes encastrada. Está cerrada con llave y tiene instalada una trampa (mira más adelante). Cuando los personajes se acerquen a la puerta, lee:

Una voz ronca llama desde el otro lado de la puerta y dice: “Si hay bondad en vosotros, libremos a estas torres del hedor de la maldad, pero si sois malvados, abrid la puerta para que podamos luchar y poner fin a mi eterno hastío”. Al otro lado de la ventana enrejada, una gárgola acecha en una celda de piedra, desafiando al grupo con un gruñido gutural: “¡Vamos, venga!”

Puerta con trampa. Sobre la puerta se ha lanzado un conjuro de *glifo custodio* y está preparado para dispararse cuando cualquiera que no sea Manshoon abra la puerta. El glifo, que se asemeja a una ornamentada letra M, puede descubrirse superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 18. Este convertirá a la criatura que caiga en la trampa en objetivo de un conjuro de *sordera/ceguera* (salvación CD 18).

Lady Gondafrey. Duhlark Kolat encerró a un experimento mágico en este calabozo hace mucho tiempo: una **gárgola** imbuida de la personalidad de una caballero humana de Tyr (dios de la justicia) llamada lady Gondafrey. Esta criatura tiene una puntuación de inteligencia de 10 y un alineamiento legal bueno. Habla común y sus facciones parecen más de humanoide que de gárgola. A Manshoon le divierte, y por eso la mantiene viva, pero encerrada en la celda.

Si los aventureros liberan a lady Gondafrey, esta se ofrecerá a luchar junto a ellos. Sin embargo, se volverá de inmediato contra cualquier personaje que exhiba un comportamiento cruel o que muestre ir contra las leyes. Podrá ofrecer información útil sobre las torres Kolat, ya que está familiarizada tanto con el complejo como con sus actuales ocupantes. Además, se ha enterado de que Manshoon reside en un santuario extraplanar al que se puede acceder a través de un círculo de teletransportación que sus lugartenientes activan utilizando unos anillos especiales. Sin embargo, lo que no sabe es dónde está situado dicho círculo ni tampoco por qué Duhlark transfirió la conciencia de la caballero a su forma actual.

La gárgola conserva recuerdos fragmentados de la vida de lady Gondafrey, una nativa de Waterdeep que sirvió en los Vigilantes de la Ciudad. Tras haber identificado a Duhlark Kolat como sospechoso de varias desapariciones sucedidas en la urbe, se plantó en su puerta en 1379 CV, el Año de la Fortaleza Perdida. Molesto por la invasión de su privacidad y no muy cuerdo, el extravagante mago capturó a lady Gondafrey, utilizó un conjuro para fusionar su forma con la de una gárgola y la encarceló.

Si la gárgola viaja con el grupo, tira un d10 cada día, al amanecer. Si sale un 1, el alineamiento de lady Gondafrey cambiará a caótico malvado durante 24 horas. Durante ese tiempo el comportamiento innato de la criatura tomará el control. En este estado, la gárgola intentará planear la muerte de los aventureros, llegando incluso a atacar a aquellos que se queden solos.

K14. DEPENDENCIAS DEL SERVICIO

Esta habitación se caracteriza por lo siguiente:

- El mobiliario incluye cuatro camas, una mesa pequeña con cuatro sillas y unas cortinas hechas jirones en las ventanas.
- Hay cuatro **matones** zhents relajándose en este lugar. Uno trata de descansar, otros dos juegan a las cartas y el cuarto está sentado al borde de la cama, encordando una ballesta pesada.

Estos esbirros trabajan para Manshoon y se lanzarán al ataque contra aquellos a quienes no reconozcan como parte de los suyos. Superando una prueba de Carisma (Engaño) CD 17, se podrá convencer a estos zhents de que los aventureros son aliados.

Tesoro. Sobre una mesa, agrupados en pequeños montones bien ordenados, hay 74 pc, 52 pp, 19 po y 4 taols.

K15. CÁMARA DE INVOCACIÓN

Esta habitación está conectada a los niveles superior e inferior por escaleras invisibles (mira “Particularidades de las torres Kolat”, página 149). Una de ellas desciende 20 pies hasta la zona K11 y la otra sube 20 pies hasta la zona K16. Esta zona tiene las siguientes características:

- Hay un círculo de runas de 10 pies de diámetro dibujado en el suelo con sangre ya seca. Volutas de humo emanan de cuatro braseros de hierro situados alrededor del círculo.
- Tres **aprendices de mago** (mira el apéndice B) están de pie fuera del círculo, salmodiando un conjuro. Hay un **barligura** desplomado, inmóvil, dentro de este.

Los tres magos que hay en la estancia son aprendices de Manshoon: Ered Payno (humano damarano LM), Havi Termock (humana chondathana CM) y Savara Firethorn (humana tethyriana NM). Todos llevan puestos *anillos teletransportadores* (consulta “Anillos teletransportadores”, en la página 157). El conjuro que están recitando ha apaciguado

al barligura y lo mantiene inconsciente. Si alguno de ellos deja de recitar, el demonio despertará enfurecido, aunque permanecerá recluido dentro del círculo. Cada vez que recibe daño, el barligura puede intentar realizar una prueba de Carisma CD 10. Si la supera, saldrá del dibujo y atacará a cualquier criatura que tenga a su alcance.

Liberar al demonio interrumpirá las operaciones de Manshoon, forzando al mago a invertir tiempo y recursos en derrotarle y reemplazar a sus subordinados muertos.

K16. TALLER DE AUTÓMATAS

La escalera invisible de la zona K15 termina ante una puerta cerrada, aunque no con llave. Se abre y da paso a una habitación que contiene lo siguiente:

- Hay trocitos de arcilla, piedra, hueso y metal esparcidos por el suelo y sobre una mesa de madera en medio de la estancia.
- El piso cruje y se inclina levemente al pisarlo y, además, se puede ver cómo se separa de las paredes. Dos cepos metálicos de gran tamaño situados en extremos opuestos de la sala mantienen el suelo en su lugar. Estos oxidados mecanismos están conectados a una palanca de hierro.
- Tiempo atrás, una escalera de madera ascendía 20 pies hasta el siguiente nivel, pero parte de esta se ha hundido.

Los hermanos Kolat construían autómatas en este taller hace mucho tiempo. El suelo sostenido por cepos mágicos se construyó como medida de precaución por si, llegado el caso, uno de los experimentos salía mal.

Cuando una criatura que no trabaje para los Zhentarim de Manshoon entre en esta habitación sin escolta, los restos de metal del suelo se alzarán y se juntarán, formando una **armadura animada** que se lanzará al ataque. Cuando a esta le queden 10 puntos de golpe o menos, intentará tirar de una de las palancas durante su siguiente turno.

Soportes de suelo. Tirar de una palanca es una acción que hará que ambos cepos liberen el suelo, que luego se elevará mágicamente hasta el techo. Las criaturas que estén de pie en él caerán derribadas y deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 20 cuando este impacte contra el techo, sufriendo 22 (4d10) de daño contundente si la fallan, o la mitad si la superan. Posteriormente, el suelo quedará unos pocos pies por debajo del techo, interrumpiendo el acceso a los escalones que descienden hasta la zona K15, pero permitiendo que los aventureros puedan subir por la escalera derruida que conduce a la zona K17 (el suelo mágico se diseñó para evitar que un gólem berserk alcanzara las cámaras inferiores de las torres y, potencialmente, la ciudad, mientras los hermanos Kolat daban cuenta de este). Después de 10 minutos, el piso descenderá a su nivel normal y los cepos volverán a cerrarse.

Escaleras parcialmente derruidas. Una criatura podrá subir estos escalones que conducen a la zona K17 superando una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10. Si falla la prueba, caerá desde 10 pies de altura.

K17. GÓLEM DE CARNE

Este pasillo carece de iluminación y tiene las siguientes características:

- Cualquier personaje que inspeccione el lugar en busca de trampas y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17 notará la presencia de unos agujeros de 1 pulgada de diámetro practicados en las paredes, a la altura de los tobillos. Están hechos a intervalos regulares.
- Un **gólem de carne** se alza frente a la puerta de la zona K18.
- Hay una puerta secreta unidireccional en la pared interior.



NAT, JENKS Y CHOPITO LE SACAN EL MEJOR PARTIDO
POSIBLE AL CRUDO INVIERNO DE WATERDEEP.



Trampa del gólem. El gólem de carne fue creado por Duhlark Kolat. Manshoon decidió dejarlo en esta estancia y ordenó a sus lugartenientes que no lo molestaran. Se moverá para atacar a cualquiera que no sea Duhlark que se acerque a 10 pies o menos de él. Un aventurero disfrazado de dicho mago (es posible usar la estatua de la zona K10 como modelo) podrá engañar a la criatura si supera una prueba de Carisma (Engaño) CD 10.

El gólem está de pie sobre una placa de presión. Cuando deje de pisarla para atacar a alguien que se encuentre fuera de su alcance, la placa, en ausencia de peso, hará que salga gas venenoso por los agujeros de las paredes. Al activarse la trampa, todas las criaturas que haya en el área deben hacer una tirada de salvación de Constitución CD 12, sufriendo 10 (3d6) de daño de veneno si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. El gas permanecerá 1 minuto, a menos que alguien lo disperse con un conjuro de *ráfaga de viento* o un efecto mágico similar. Mientras persista la acción del gas, las criaturas afectadas en el pasillo deberán repetir la tirada de salvación al comienzo de cada uno de sus turnos. El gólem es inmune al gas venenoso.

Puerta secreta unidireccional. Un personaje que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 detectará la puerta secreta que conduce a la zona K19. En condiciones normales, esta puerta solo se abre desde el interior de la zona K19, pero un conjuro de *abrir* o un efecto mágico similar podrá forzar su apertura desde este lado.

K18. RUNA ARCANIA

Este pasillo sin iluminar está lleno de polvo y telarañas. Tiene las siguientes particularidades:

- Hay una elaborada runa inscrita en la pared del fondo, en el extremo sur del pasillo (esta no es visible desde la puerta que da a la zona K17).
- Una puerta secreta unidireccional se sitúa en la pared interior.

Runa arcana. Un conjuro de *detectar magia* o un efecto similar revelará un aura mágica de conjuración alrededor de la runa. Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 confirmará que esta runa es la que mantiene el campo de fuerza alrededor de las torres Kolat y que puede ser destruida. Tiene una CA de 10, 22 puntos de golpe e inmunidad a los daños de veneno y psíquico. La runa no puede eliminarse normalmente, pero cada conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito sobre esta (CD 19) le infligirá 16 (3d10) de daño de fuerza.

La primera vez que se inflija daño a la runa, un **slaad rojo** saltará de la misma por medios mágicos y atacará a todas las criaturas que estén en el pasillo. Si es destruida, desaparecerá el campo de fuerza que rodea a las torres Kolat.

Puerta secreta. Un personaje que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 detectará la puerta secreta que conduce a la zona K19.

K19. DORMITORIO DE DUHLARK

Se puede acceder a esta estancia por cualquiera de las puertas secretas que conducen a las zonas K17 y K18. Tiene las siguientes características:

- Una **calavera llameante** flota en el centro de la habitación, que está llena de polvo y telarañas.
- Hay una cama ovalada con dosel cubierta de cortinas de telarañas frente a dos estrechas estanterías.
- La sala huele a tumba.

Manshoon encontró los restos óseos de Duhlark Kolat en la cama y transformó su cráneo en una calavera llameante. No tocó los huesos sobrantes, que siguen ocultos tras las telarañas. La criatura atacará a cualquiera que no sea

su creador. Se dirigirá hacia su enemigo, gritando: “¡Fuera de mi casa!”, mientras lanza conjuros y rayos de fuego.

Librerías. Manshoon ha retirado cualquier tomo de valor de la alcoba, dejando unos llamativos huecos en los anaqueles, entre libros corrientes de una variada temática esotérica.

Entre los volúmenes de un estante hay un libro falso titulado *El hombre de Damara*. En realidad, es un bloque de madera pintado que simula ser un libro y que está conectado con un compartimento secreto en la base del estante. Un personaje podrá detectarlo y averiguar cómo usar el mecanismo si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Tirar del tomo hará que salte la tapa del espacio oculto, revelando la *varita de atadura* de Duhlark oculta en su interior.

K20. BIBLIOTECA PRIVADA DE ALCEDOR

Esta habitación tiene las siguientes características:

- Una estantería de roble alto con algunos libros dispersos (todos corrientes y sin valor), pero por lo demás vacío. Sobre ella cuelga un precioso letrero hecho a mano que dice “Alcedor”, en común.
- Una escalera descende 20 pies hasta la zona K10.

K21. BIBLIOTECA PRIVADA DE DUHLARK

Esta sala posee las siguientes características:

- Hay una estantería de roble alto que contiene algunas docenas de libros. Sobre ella cuelga un hermoso letrero hecho a mano que dice “Duhlark”, en común.
- Una escalera asciende 20 pies hasta la zona K22.

Librería. La librería dispone de treinta obras en total. Si se altera cualquiera de ellas, volverán a los estantes y formarán un enjambre que atacará a todas las criaturas que haya en la sala. La colección de libros tiene el perfil de un **enjambre de murciélagos** con estos cambios:

- Carece de los atributos Ecolocalización y Oído Agudo.
- Reemplaza los ataques de mordisco del enjambre por una opción de ataque de golpe que inflija la misma cantidad de daño contundente.

Si no tienen ninguna criatura a la que atacar en su turno, la colección volverá a la estantería. Por lo demás, los libros no son mágicos y tratan una amplia variedad de temas.

K22. CÍRCULO DE TELETRANSPORTACIÓN

Una escalera parte de la zona K21 y asciende hasta esta cámara, la más alta de la torre exterior. Tiene las siguientes particularidades:

- Un **espectador** flota en medio de la estancia y cuatro **serpientes voladoras** revolotean entre las vigas del techo.
- Inscritas en el suelo, brillan levemente las runas de un gran círculo.
- Junto a las paredes descansan cinco cofres de tesoro de madera, cerrados con robustos candados.

Guardianes. El espectador protege los cofres y atacará a los intrusos que no vayan escoltados por Manshoon o por alguno de sus lugartenientes. Las serpientes voladoras se unirán a la batalla, luchando como aliadas del espectador.

Círculo de teletransportación. Este círculo de teletransportación funciona como se describe en el conjuro del mismo nombre en el *Player's Handbook*. Además, una criatura que lleve puesto un **anillo teletransportador** (consulta “Anillos teletransportadores”, en la página 157) podrá utilizar este círculo para acceder al que se encuentra ubicado en el santuario de Manshoon (zona E1). Un **anillo teletransportador** que se acerque a 5 pies o menos del círculo comenzará a emitir un suave zumbido.

Cofres de tesoro. Los candados de los cofres son ilusorios, pero parecen reales al tacto. Un conjuro de *detectar magia* o un efecto similar revelará un aura mágica de ilusio- nismo alrededor de estos. Los intentos de forzar o romper las cerraduras fracasarán, pero podrán abrirse usando conjuros de *abrir* u otro efecto mágico similar.

El primer cofre tiene la imagen de un yunque tallada en la tapa. Contiene un conjunto de herramientas de herrero (con un valor de 20 po).

El segundo cofre posee bandas de hierro y alberga un conjunto de suministros de pintor (valorado en 10 po), así como tres tarros pequeños de pintura de colores (azul, roja y amarilla).

El tercer cofre tiene pequeños pies con forma de garras y guarda seis libros de conjuros en blanco con cubiertas de cuero (con un valor de 50 po cada uno).

El cuarto cofre posee una tapa plana en la que han pintado una escena urbana. Contiene un paquete de erudito (valo- rado en 40 po) y un libro de frases típicas de los enanos. Un personaje que no hable el idioma podrá utilizar el libro para comunicarse a un nivel rudimentario con enanos amistosos.

El quinto cofre tiene incrustaciones de plata y está rema- tado por una estatuilla del mismo metal con la forma de un hipogrifo piafante (con un valor de 25 po). En su interior hay un estante de madera con ocho viales de cristal, de los cuales seis son *pociones de curación* y dos son dosis individuales de esencia de éter (consulta “Venenos” en el capítulo 8 del *Dungeon Master’s Guide*). El veneno se podrá identificar superando una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 13.

SANTUARIO EXTRADIMENSIONAL

Este santuario extradimensional existe dentro de un semi- plano finito. Creado por el Manshoon original, es conocido por los clones del mago y actualmente sirve de guarida al descrito en esta aventura.

Fuera del santuario, el semiplano es un gran vacío lleno de sinuosa bruma púrpura. Cualquier criatura que entre en esta neblina será teletransportada a la zona E1 y deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 18, sufriendo 22 (4d10) de daño de fuerza si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

No hay puntos cardinales en este espacio extradimensio- nal, por lo que las brújulas giran constantemente, inútiles en ausencia de norte, sur, este u oeste.

CARACTERÍSTICAS DEL SANTUARIO

Estas características se aplican a todas las áreas del santua- rio extradimensional:

- Las habitaciones tienen techos de 10 pies de alto, y los pasadizos y puertas que los conectan de 8 y 7 pies de altura, respectivamente. Las paredes, suelos y techos parecen estar hechos de una única pieza de alabastro.
- Las puertas son de hierro y tienen CA 19, 27 puntos de golpe e inmunidad a los daños de veneno y psíquico. Un aventurero podrá forzar una puerta cerrada con llave si utiliza herramientas de ladrón y supera una prueba de Destreza CD 17. También se podrá abrir por la fuerza supe- rando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25. Usando una acción, Manshoon o su simulacro podrán cerrar con llave o abrir cualquier puerta del santuario con solo tocarla.
- Excepto donde se indique, las zonas del santuario están bien iluminadas por conjuros de *llama permanente* lanza- dos sobre los candeleros de las paredes.

ANILLOS TELETRANSPORTADORES

Para acceder al santuario extraplanar de Manshoon se ne- cesita un *anillo teletransportador*: un anillo de sello de latón que lleva una estilizada “M” y del cual emana un aura mági- ca de conjuración cuando se ve afectado por un conjuro de *detectar magia* o magia similar. El mago solo hace entrega de estos objetos a sus más fervientes servidores.

Utilizando una acción, una criatura que use un *anillo tele- transportador* puede activar el círculo de teletransportación de la zona K22 o de la zona E1, lo que la llevará tanto a sí misma como hasta a otras seis criaturas que se presten a ello de un círculo a otro.

ZONAS DEL SANTUARIO

Las siguientes localizaciones aparecen etiquetadas en el mapa 8.2.

E1. PUNTO DE LLEGADA

Esta habitación es el vínculo del santuario extradimensional con el Plano Material, por lo que uno se puede teletranspor- tar a esta cámara desde otros lugares de dicho plano. La estancia posee las características siguientes:

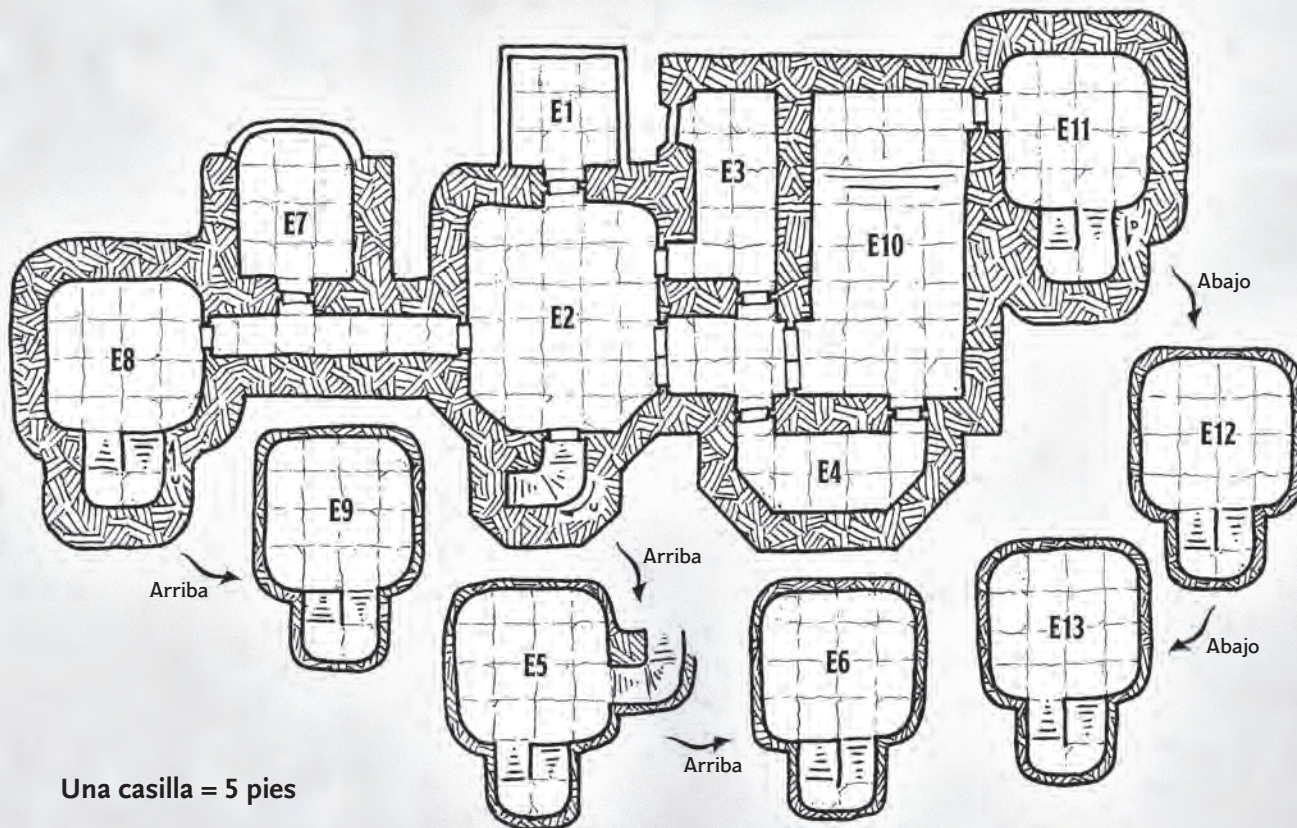
- Hay un círculo de teletransportación inscrito en el suelo de alabastro de este espacio. Los aventureros que hayan llegado a este punto desde la zona K22 aparecerán dentro del círculo.
- El techo y tres de las paredes están conformados por unos paneles de vidrio transparente de 6 pulgadas de espesor, a través de los que puede verse la sinuosa niebla púrpura que inunda el semiplano. La cuarta pared está hecha de alabastro y en ella hay una puerta de hierro cerrada con llave que conduce a la zona E2.
- Una humana con la cabeza calva llena de cicatrices y ata- viada con una túnica negra vigila esta habitación a través de una ventana de cristal instalada en la pared de otra estancia (zona E3).

Anfitriona terrible. La figura que mira por la ventana es Kaevja Cynavern (revisa la zona E3), que puede ver sin pro- blema a través de la niebla púrpura existente entre las dos habitaciones. Usará un conjuro de *recado* para contactar con Manshoon tan pronto como vea a los aventureros. El mago enviará a su simulacro (mira el apéndice B) para que abra la puerta cerrada con llave de la zona E2 y salude a los recién llegados. Tardará 1 minuto en llegar (desde la zona E7), tiempo durante el cual Kaevja utilizará otra vez *recado* para informar a un personaje al azar de que: “Vuestro amable anfitrión se encuentra en camino y está deseando conoceros”.

Cuando el simulacro aparezca, se hará pasar por Manshoon al dar la bienvenida a los aventureros a su santuario extra- dimensional. Les ofrecerá una visita guiada, haciendo señas a los personajes para que pasen a la zona E2 delante de él. Si lo hacen, dispararán la alarma de la zona E2 y el simula- cro atacará.

Paredes de cristal. Cada sección de 5 pies de esta pared de cristal tiene CA 13, 30 puntos de golpe e inmunidad a los daños de ácido, veneno y psíquico. La bruma púrpura que llena el semiplano no entrará en esta zona, ni siquiera si el cristal se rompe.

Círculo de teletransportación. El círculo de teletranspor- tación funciona como se describe en el conjuro del mismo nombre en el *Player’s Handbook*. Además, una criatura que lleve puesto un *anillo teletransportador* (consulta “Anillos teletransportadores”, en la página 157) podrá utilizar este



Una casilla = 5 pies

MAPA 8.2: SANTUARIO EXTRADIMENSIONAL

círculo para acceder al que se encuentra ubicado en las torres Kolat (zona K22). Un *anillo teletransportador* que se acerque a 5 pies o menos del círculo comenzará a emitir un suave zumbido.

E2. DISTRIBUIDOR

La puerta que conduce a la zona E1 está cerrada con llave. Todas las otras que hay en esta sala, en cambio, no lo están. Este distribuidor tiene las siguientes características:

- Incrustado en el suelo de alabastro hay un gran símbolo en mármol negro que representa a una serpiente alada mordiendo una moneda (esta última oculta el mecanismo de una alarma). Los aventureros lo reconocerán como el símbolo de los Zhentarim.
- En las paredes cuelgan doce máscaras de metal con semblantes de aspecto humano.

Mecanismo de alarma. La pieza con forma de disco de 1 pie de diámetro que representa la moneda en el símbolo de los Zhentarim es en realidad una placa de presión. Al presionarla o pisarla, sonará un gong mágico que podrá oírse en todo el santuario. El mecanismo puede desactivarse utilizando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 20, pero se disparará por accidente si esta se falla por 5 o más. La alarma atraerá a los siguientes defensores, que atacarán a los intrusos que haya en la sala:

- Kaevja Cynavern (mira la zona E3).
- El simulacro de Manshoon (consulta la zona E7).
- Vevette Blackwater y Agorn Fuoco (mira la zona E8).
- Havia Quickknife y Mookie Plush (consulta la zona E10).

Si los personajes consiguen superar a todos estos enemigos, podrán explorar el santuario con libertad. Manshoon los espera en la zona E12.

Los aventureros que queden reducidos a 0 puntos de golpe por los defensores del santuario caerán inconscientes. Si todo el grupo es derrotado, los personajes inconscientes serán despojados de sus libros de conjuros y sus objetos mágicos (incluyendo cualquier *anillo teletransportador* que hubieran obtenido en las torres Kolat). Mas tarde, despertarán en un callejón de Waterdeep con 1 punto de golpe cada uno. Si los aventureros vuelven a las torres Kolat, hallarán el lugar completamente vacío y el círculo de teletransportación de la zona K22 disipado por completo.

Máscaras de Manshoon. Las máscaras pertenecen a Manshoon, que las ha venido usando en el pasado. Un conjuro de *detectar magia* o un efecto mágico similar revelará un aura mágica de evocación en torno a estas. Cualquier criatura que se ponga una de las máscaras recibirá 9 (2d8) de daño de relámpago. Una vez se active este efecto, esta se convertirá en un objeto carente de magia e inofensivo.

E3. CUARTEL DE LA GUARDIA

Hay una ventana cuadrada de 5 pies de lado en esta zona que domina la zona E1. A menos que se la haya atraído hasta algún otro lugar, Kaevja Cynavern estará haciendo guardia frente a esta.

Kaevja fue una Maga Roja de Thay hasta que se le presentó la oportunidad de estudiar artes arcanas con Manshoon. Antes de aceptar, el mago la obligó a quitarse sus distintivos tatuajes thayanos de la cabeza y a cambiar su túnica roja por una negra.

Kaevja Cynavern es una **maga** humana mulana con estos cambios:

- Es legal malvada. Habla común, dracónico, enano y elfo.
- Tiene preparado el conjuro de *recado* en vez del de *volar* y lleva una *gema elemental* amarilla.

En combate, Kaevja romperá la *gema elemental* para convocar a un **elemental de tierra** y enviarlo a atacar a sus enemigos.

E4. DESPENSA

Esta habitación se caracteriza por lo siguiente:

- Hay unos estantes desde suelo hasta el techo ocupados con panes, quesos, carnes secas, nueces y algunas cestas de productos frescos.
- Colocados en una esquina, dos barriles muestran la etiqueta “AGUA” y otros dos la etiqueta “CERVEZA”.

E5. LABORATORIO

Esta estancia posee las siguientes particularidades:

- Matrones, botellas y tubos de ensayo descansan sobre una mesa de mármol en el centro de esta habitación junto a una pila con agua.
- Una escalera desciende 10 pies hasta la zona E2 y otra asciende 10 pies hasta la zona E6.

Urstul Floxin. Si ha sobrevivido a anteriores encuentros con los aventureros, Urstul Floxin (mira el apéndice B) se encontrará junto a la mesa, fregando con ahínco el equipo del laboratorio. Le están castigando por permitir que la *Piedra de Golorr* se le escapara de las manos (durante los acontecimientos del capítulo 3). Sin embargo, aún sigue siendo leal a Manshoon. Si se dirigen a él, este fingirá ira hacia el mago y se ofrecerá a ayudar a los personajes a derrotarlo, pero semejante ardid no engañará a quien supere una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 14. Si se le da la oportunidad, el asesino llevará a los aventureros hasta Manshoon y luego los atacará para demostrar a su amo su lealtad inquebrantable.

Si los personajes caen en la trampa de Urstul, pero aun así insisten en que entregue sus armas para poder acompañarlos, el zhent se reirá de ellos y los atacará.

E6. CÁMARA DE CONTENCIÓN

Hay un círculo inscrito con runas tallado en el suelo de alabastro de esta habitación. Irradiará un aura mágica de abjuración al verse afectado por un conjuro de *detectar magia* o similar. Manshoon lo utiliza para atrapar a criaturas extraplanares. Cuando se convoca en su interior a un celestial, un elemental, un feérico o un demonio, este no puede abandonar esa zona voluntariamente hasta que su invocador use una acción para suprimir la magia del círculo durante 1 minuto. Igualmente, esta quedará suprimida si alguna parte del dibujo es ocupado por un *campo antimagia* o si se le lanza con éxito un conjuro de *disipar magia* (CD 17).

E7. SIMULACRO DE MANSHOON

Esta habitación es extremadamente fría y se caracteriza por lo siguiente:

- El aire frío entra en la estancia a través de unos pequeños orificios en suelo. En mitad de la sala hay un sarcófago tallado en hielo, abierto y que contiene una figura humanoide hecha de nieve.
- La pared trasera está conformada por un cristal curvo de 5 pulgadas de espesor. Este muro está cubierto de escarcha, tapando parcialmente la bruma púrpura que se arremolina en el semiplano contiguo.

Simulacro. Si no ha sido llamado a otro lugar, el simulacro de Manshoon (consulta el apéndice B) estará de pie delante de la pared de cristal, de espaldas a la puerta. Se asemeja a un mago embozado en una túnica; tiene el cabello largo y negro, la piel pálida y la mano izquierda y el antebrazo de metal articulado. Su cara aparece oculta tras una máscara de acero que muestra un rostro sonriente. Atacará a cualquiera que no reconozca.

Frio extremo. Las reglas de frío extremo (mira el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*) se aplicarán en esta estancia.

Pared de cristal. Cada sección de 5 pies de este muro de cristal tiene CA 13, 30 puntos de golpe e inmunidad a los daños de ácido, veneno y psíquico. La bruma púrpura que inunda el semiplano no entrará en esta zona ni siquiera si el cristal se rompe.

Sarcófago del simulacro. Este contenedor tallado en hielo pesa 1.000 libras y comenzará a derretirse si se lo saca de la sala. La figura de nieve que hay en el sepulcro es parte del componente material de un conjuro de *simulacro*. Manshoon puede usarlo para crear uno nuevo si el actual es destruido.

E8. SALA DE LECTURA

Esta habitación tiene las siguientes particularidades:

- Un agradable calor irradia desde un brasero de fuego verde rodeado por ocho sillas acolchadas.
- A menos que se los haya atraído a alguna otra parte, dos de los lugartenientes de Manshoon estarán aquí: Vevette Blackwater (**espadachina** humana tethyriana CM; mira el apéndice B) y Agorn Fuoco (**bardo** humano turami NM; consulta el apéndice B). La primera se relaja en una silla, mientras el segundo toca una lira.
- Una escalera de alabastro asciende 10 pies hasta la zona E9.

Zhents. Vevette y Agorn son dos de los seguidores más leales de Manshoon. La mujer comanda las fuerzas del mago contra el Gremio del Xanathar, mientras que el hombre hace lo propio contra quienes se oponen a los zhents no leales a Manshoon. En este momento descansan en el santuario mientras esperan órdenes.

Brasero de llama verde. Un conjuro de *detectar magia* o un efecto similar revelará un aura mágica de evocación en torno al brasero. El objeto lanzará un conjuro de *bola de fuego* (salvación CD 15) centrado en sí mismo cada vez que una criatura que esté en la habitación pronuncie las palabras “llama verde” en voz alta. Una vez que haya lanzado este conjuro, no podrá volver a hacerlo de nuevo hasta transcurridas 24 horas. Agorn conoce esta propiedad del brasero y la utilizará en combate si la situación se vuelve desesperada.

E9. BIBLIOTECA

Unos estantes de alabastro cubren las paredes y otros reposan en el centro de esta habitación, todos ellos repletos de libros sobre temas de interés para los magos. Manshoon ha acumulado una colección considerable, incluyendo diez volúmenes raros que obtuvo de la colección de Duhlark Kolat.

Tesoro. Cada libro raro tiene un valor de 50 po y toda la colección asciende a 5.000 po.

E10. SALA DE AUDIENCIAS

Los zhents de alto rango que desean audiencia con Manshoon acuden a este lugar. La habitación tiene las siguientes particularidades:

- La zona se divide en dos niveles, con unos escalones de alabastro que suben 3 pies hasta una tarima más pequeña y elevada que domina la parte de mayor tamaño. La plataforma está vacía salvo por tres estandartes dorados que cuelgan en la pared del fondo, mostrando el símbolo de los Zhentarim: una serpiente alada negra que muerde una moneda.

- La parte inferior de la habitación dispone de una mesa de mármol negro rodeada de sillas de madera de respaldo alto. La mesa contrasta con las paredes y el suelo de alabastro.
- Si no se les ha atraído hacia otro lugar, dos de los seguidores de Manshoon estarán subidos a la mesa, enzarzados en una pelea simulada de entrenamiento.

Zhents. Dos medianas piesligeros, Havia Quickknife y Mookie Plush, creen que Manshoon es el legítimo líder de la Red Negra. Le sirven con valentía y se sacrificarán para asegurarse de que sus planes resulten fructíferos. Son **expertas en artes marciales** (mira el apéndice B) con estos cambios:

- Son legales malvadas.
- Tienen 49 (11d6 + 11) puntos de golpe cada una.
- Poseen los siguientes atributos raciales: son Pequeñas y su velocidad caminando es de 25 pies. Pueden moverse a través del espacio de una criatura Mediana o de mayor tamaño. Tienen ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser asustadas. Hablan mediano y común.

Havia y Mookie llevan cada una un *anillo teletransportador* (consulta “Anillos Teletransportadores”, en la página 157).

E11. DEPENDENCIAS DE LOS ZHENTS

Esta habitación tiene las siguientes particularidades:

- Junto a las paredes de esta estancia hay cinco camas de madera (tres para humanos y dos para medianos).
- Al lado de cada cama hay un cofre de madera.
- Una escalera de alabastro desciende hasta la zona E12.

Kaevja Cynavern, Vevette Blackwater, Agorn Fuoco, Havia Quickknife y Mookie Plush duermen aquí.

Tesoro. Además de ropa doblada y algunos efectos personales sin valor, cada uno de los cofres alberga algo de tesoro.

El cofre de Kaevja contiene un amuleto dorado con una runa de cristal rojo engastada (valorado en 250 po). Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 revelará que la runa es un símbolo de evocación, aunque el objeto no es mágico.

El cofre de Vevette guarda tres *pociones de curación*.

En el cofre de Agorn hay un conjunto de cartas de amor procedentes de alguien cuyo nombre es Tamzyn. Escondido en uno de los sobres hay un elegante collar de platino (valorado en 250 po), junto con un pequeño camafeo con el retrato esbozado de una bella mujer turami.

El cofre de Havia alberga un peine de oro con la forma de un estilizado dragón que tiene rubíes diminutos por ojos (valorado en 250 po).

El cofre de Mookie contiene una pequeña muñeca que representa a un mediano. Dentro del relleno del juguete hay una bolsa con cinco perlas, cada una con un valor de 100 po.

E12. DEPENDENCIAS DE MANSHOON

Nadie tiene permiso para entrar aquí, salvo Manshoon. Las escaleras de alabastro que conducen a habitación descienden 10 pies más hasta la zona E13.

Esta estancia tiene las siguientes particularidades:

- Frente a las escaleras hay una cama grande con sábanas de color púrpura. Sentado en el borde hay un apuesto joven humano ataviado con unas elegantes vestiduras. Su largo pelo negro le oculta parcialmente el rostro angelical mientras fija un apéndice metálico al muñón marchito de su brazo izquierdo.
- El otro único elemento del mobiliario es una mesa cuyas patas se han tallado para parecer serpientes aladas. Sobre el mueble se ve una máscara de metal de rostro intimidante y tiránico.

El bien parecido joven es **Manshoon** (mira el apéndice B), que es mucho más viejo de lo que aparenta.

Esta versión del mago no se molestará en pelear. Felicitará a los personajes por haber llegado tan lejos, sin preocuparse por los zhents que hayan derrotado para llegar hasta él, ya que considera prescindibles a todos sus seguidores. Lo mejor que pueden hacer los aventureros para sobrevivir es convencer a Manshoon de que se les puede intimidar o sobornar para trabajar para él. Harto de su conflicto con el Gremio del Xanathar, el aparentemente joven mago sugerirá a los personajes que le demuestren su utilidad dando caza al contemplador en su guarida (consulta el capítulo 5). También les exigirá que mantengan su presencia en Waterdeep en secreto por ahora. Les recompensará por su discreción “cuando llegue el momento”. A cambio, permitirá que los aventureros regresen a la Ciudad de los Esplendores y les prometerá puestos de poder dentro de su organización una vez se confirme la muerte del Xanathar. No tiene intención de cumplir este acuerdo, pero negarse a trabajar para él pondrá a los personajes en un apuro, ya que el malvado archimago no puede correr el riesgo de ser descubierto.

Si estalla un combate, Manshoon tomará su *bastón de poder* (lo tiene escondido bajo la cama) y se dispondrá a defenderse. Para saber más sobre cómo interpretar al mago, consulta “Cara a cara con Manshoon”, al comienzo de este capítulo.

La máscara del tirano. La máscara que hay sobre la mesa no es mágica, pero a Manshoon le gusta ponérsela antes de reunirse con sus seguidores.

E13. ESTUDIO DE MANSHOON

Las escaleras de alabastro acaban aquí. La habitación tiene las siguientes características:

- Una alfombra de felpa color lavanda cubre el suelo.
- En una de las esquinas al fondo de la estancia hay una mesa baja situada entre dos sofás color púrpura. El mueble dispone de un estrecho cajón.
- En la esquina opuesta, el libro de conjuros de Manshoon descansa sobre un atril de mármol negro protegido por un **horror acorazado** invisible. El autómata atacará a cualquiera que no sea el mago y que altere el grimoire (perdiendo la invisibilidad cuando lo haga). Obedecerá las órdenes de Manshoon si está presente y luchará hasta ser destruido.

Mesa. El cajón de la mesa ha sido cerrado con un conjuro de *cerradura arcana*. Podrá evitarlo cualquiera que supere una prueba de Destreza CD 25 utilizando herramientas de ladrón o que lance un conjuro de *abrir* o un efecto mágico similar. También será posible forzar el cajón superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 21. Dentro hay un tomo encuadernado en cuero con evidencias que implican a Manshoon en dos planes de chantaje. Pasar una hora estudiando el libro de cuentas revelará la siguiente información:

- Corylus Thann, un noble racista de Waterdeep, está pagando a la Red Negra para que no revele que contrató a unos matones zhents para asaltar a no humanos.
- Jelenn Urnbrusk, una noble agundina, recibe pagos regulares de los Zhentarim para compensar el dinero que pierde con sus malas inversiones.

La contabilidad no revela que Corylus Thann y Jelenn Urnbrusk son lores enmascarados ni que el chantaje que Manshoon les hace les obliga a utilizar su influencia para encubrir u obviar crímenes perpetrados por las fuerzas del mago en la Ciudad de los Esplendores. Si este documento

llega a manos de las autoridades, atraparán a toda persona sospechosa de tener vínculos con Manshoon o la Red Negra, lo que entorpecerá las operaciones del mago (revisa “Interrumpir las operaciones de Manshoon”, en la página 147). Sorprendentemente, ni Corylus ni Jelenn serán detenidos o siquiera interrogados.

Inserto dentro del libro de cuentas hay un trozo de papel con una lista escrita por Manshoon. El mago indica en este documento los nombres de lores enmascarados cuyas identidades conoce, con marcas de verificación que señalan aquellos a los que chantajea:

Mirt

Corylus Thann ✓

Thardouk Starbuckler

Jelenn Urnbrusk ✓

Dorgar Adarbrent

Libro de conjuros de Manshoon. Este tomo pesa 20 libras y posee una cubierta de piel de contemplador. Contiene todos los conjuros que Manshoon ha preparado (mira el apéndice B) más los siguientes: *alarma*, *alterar el propio aspecto*, *animar a los muertos*, *bola de fuego*, *caída de pluma*, *campo antimagia*, *cerradura arcana*, *círculo de teletransportación*, *corcel fantasma*, *deseo*, *disco flotante de Tenser*, *disipar magia*, *dominar monstruo*, *don de lenguas*, *dulce descanso*, *ensueño*, *escudriñar*, *excursión etérea*, *forma gaseosa*, *geas*, *glifo custodio*, *imagen mayor*, *inmovilizar monstruo*, *marchitar*, *muro de fuego*, *protección contra el bien y el mal*, *símbolo*, *sugestión en masa*, *teletransporte*, *telequinesis*, *tentáculos negros de Evard*, *toque vampírico*, *visión veraz* y *volar*. Robar o destruir este grimorio detendrá las operaciones de su propietario (revisa “Interrumpir las operaciones de Manshoon”, en la página 147), ya que deberá dedicar tiempo y recursos a recuperarlo o sustituirlo.

Si se le da a Laeral Silverhand la oportunidad de hacerse con el libro de conjuros de Manshoon, ofrecerá a cambio a los aventureros un velero y unos *brazales de arquera*. Vajra Safahr prometerá a los personajes su incorporación a la Fuerza Gris, una *capa del charlatán* y una *varita de relámpagos* a cambio del grimorio.

Piedra de Golorr. Si Manshoon tiene en su poder la *Piedra de Golorr*, estará guardada en el cajón de la mesa, junto a su libro de contabilidad.

ACONTECIMIENTOS ESPECIALES

Puedes utilizar uno o más de los siguientes acontecimientos especiales antes o después de que los aventureros exploren las torres Kolat y el santuario extradimensional de Manshoon.

LORES CHANTAJEADOS

Los acontecimientos descritos en esta sección podrían tener lugar si los personajes se hacen con el libro de cuentas de la zona E13 y utilizan la información contenida en este para hablar cara a cara con Corylus Thann o Jelenn Urnbrusk sobre sus sospechosas relaciones con Manshoon. Las familias Thann y Urnbrusk son propietarias de haciendas amuralladas en el Distrito Marítimo.

CORYLUS THANN

Los Thann son los viticultores más prominentes de Waterdeep y están bien arraigados en la ciudad. Corylus (**noble** humano tethiriano LM) está contento de que otros miembros de la familia se dediquen a administrar el



negocio vitivinícola, mientras él se centra en sus deberes como lord enmascarado. Desafortunadamente, carece de los principios y el sentido común que han llevado al éxito a la casa Thann en tiempos pretéritos. El noble también considera que el bienestar de los seres humanos está por encima del de los no humanos. En el pasado, se ha servido de matones de los Zhentarim para hacer daño a aquellos no humanos que buscaban puestos de poder político en la urbe. Ahora los zhents están chantajeándole y amenazan con poner al descubierto su fanatismo a menos que utilice su influencia como lord enmascarado para encubrir sus actividades ilícitas.

Es más que probable que los personajes se encuentren con Corylus mientras viaja por la ciudad en carruaje, acompañado por seis **guardias** humanos que le escoltan y que mantienen a raya a la chusma. El noble se negará a hablar con el grupo. Si los aventureros se convierten en una molestia, hará que ocho miembros corruptos de los Vigilantes de la Ciudad (**veteranos** humanos) los reduzcan. Después, usará su posición como lord enmascarado para limpiar cualquier cargo formulado contra estos oficiales. Corylus negará estar en deuda con nadie, por lo que cualquier intento por parte de los personajes de ganarse su favor no solo generará sospechas, sino también hostilidad por su parte. Incluso si los aventureros dan buena cuenta de Manshoon, lord Thann no reconocerá deberles nada.

JELENN URMBRUSK

Jelenn (**humana** noble tethyriana N) es una mujer orgullosa entrada en la cincuentena, que está desesperada por deshacerse de su deuda. Varias malas inversiones han arruinado su negocio de préstamos y la mayor parte de sus clientes de confianza se han marchado con otros proveedores, como los Cassalanter. Lady Urmbusk podría haber pedido dinero a alguno de los otros nobles de la urbe o haber vendido alguna de las propiedades que su familia posee en Waterdeep. Sin embargo, hacerlo habría convertido sus quebrantos financieros privados en cotilleos locales. El temor a esa exposición la llevó a solicitar un préstamo a la Red Negra, decisión que ahora lamenta. Los zhents que trabajan para Manshoon le han prometido mantener su relación en secreto, con la condición de que haga todo lo que esté en su mano por el bienestar del grupo en la Ciudad de los Esplendores.

Cuando no está tratando con sus obsequiosos acreedores, Jelenn está ocupada con sus asuntos de lord enmascarado. No tiene tiempo para una reunión con alguien a quien no conoce. Los aventureros podrán hablar con ella cara a cara al salir o volver a su villa, pero siempre viaja con dieciséis **guardias**, que forman un muro protector a su alrededor. Si los personajes le mencionan abiertamente a Manshoon o a los Zhentarim por sus nombres, Jelenn exigirá que la dejen en paz o que se atengan a las consecuencias. La amenaza de la noble no es más que una fanfarronada, ya que no está muy por la labor de crearse enemigos.

En caso de que los aventureros liberen a Jelenn del yugo de la Red Negra derrotando a Manshoon, su deuda quedará, de facto, saldada. Encantada por la noticia, les concederá un favor especial (consulta “Favores especiales”, en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*). Por otro lado, si la amenazan con ir a la prensa con el libro de cuentas, en un intento de chantajearla o desacreditarla, ella fingirá congraciarse con ellos. Mientras tanto, en secreto, usará su influencia como lord enmascarado para hacerles la vida imposible.

FESTÍN DE FINVIERNO

La Compañía de Taberneros, junto con el Gremio de Panaderos, el Gremio de Carniceros y el Gremio de Viticultores, Destiladores y Cerveceros ha decidido celebrar un banquete de Finvierno para los residentes del callejón Cráneo de Troll. Broxley Fairkettle (consulta “Ejemplos de representantes gremiales”, en la página 41) preguntará a los aventureros si estarían dispuestos a celebrarlo en su taberna. Cree que sus vecinos agradecerían el gesto, a la luz de las recientes muertes en la zona (revisa el capítulo 3).

Si los personajes ofrecen su local para el festín, los representantes de los gremios llegarán para llenarlo de provisiones y decorarlo para el acontecimiento. Durante los tres días anteriores a la festividad, la taberna bullirá de actividad y emoción. El día del banquete aparecerán cientos de personas deseosas de participar; no solo los residentes de callejón Cráneo de Troll, sino también vecinos de las calles aledañas. Habrá mucha comida para todos, pero el local prácticamente gemirá bajo el peso de la multitud y se dispondrán mesas adicionales fuera para acomodar a tal cantidad de gente. A los parroquianos no parece importarles, ni siquiera cuando la pesada nieve comienza a caer. Los miembros de los Vigilantes de la Ciudad estarán pendientes para asegurarse de que todo el mundo se comporta.

Durante la celebración de Finvierno no ocurrirá ningún episodio violento, pero el local habrá sufrido daños como resultado del festín. El Gremio de Carpinteros, Techadores y Escayolistas se ofrecerá a realizar las reparaciones gratis, pero los aventureros deberán cerrar el establecimiento durante un día para facilitar el trabajo. El cierre no tendrá ninguna repercusión en el negocio a largo plazo, no obstante, el festín ha gustado tanto a los clientes que regresarán en masa en cuanto la taberna vuelva a abrir.

La fiesta será una gran oportunidad para que el grupo haga buenas migas con los vecinos, los miembros de los gremios y los alguaciles de los Vigilantes de la Ciudad, así como para recabar información acerca de los acontecimientos locales.

SIMULACRO SECRETO

Si los aventureros convierten a Manshoon en su enemigo, este tratará de capturar a uno de ellos y reemplazar a ese personaje por un duplicado mágico creado mediante el conjuro de *simulacro*. Si uno de los jugadores debe ausentarse durante alguna sesión y las circunstancias lo permiten, el mago decidirá reemplazar a ese personaje mientras el resto del grupo está distraído con otras cosas. No es necesario que interpretes la captura del aventurero; solo da por hecho que ha sucedido. Para crear un simulacro del personaje, Manshoon necesita un poco de pelo, unos recortes de uñas o alguna otra parte del cuerpo del aventurero. Una vez haya obtenido los componentes necesarios, creará el simulacro y lo enviará de vuelta al grupo con instrucciones de espiarles y socavar sus esfuerzos desde dentro.

Si el mago infiltra a un simulacro entre los personajes, debes hablar en privado con el jugador cuyo aventurero ha sido reemplazado. Luego, haz que el jugador lo interprete hasta que este sea destruido o el personaje reemplazado sea reintroducido. El simulacro tendrá el mismo perfil que el aventurero, pero solo la mitad de sus puntos de golpe máximos, y no podrá subir de nivel.

BREVE COMPENDIO DE VOLO PARA WATERDEEP

GUÍA DEL VISITANTE DE LA CIUDAD DE LOS ESPLENDORES



Por Volothamp Geddarm

Bajo el generoso patrocinio de los lores Melshimber

Publicado por la Tym Waterdeep Sociedad Limitada, en asociación con la
Compañía de Taberneros y la Compañía de Carreteros y Cocheros

Yo, Volothamp Geddarm, atestiguo con certeza la veracidad de las
palabras aquí impresas. "Guíate por la verdad y nunca te perderás,
no importa cuán lejos te aventures". Yo mismo acuñé este viejo
adagio hace años, y me ha servido bien en todos mis viajes*.

* Cualquier antinomia, falsedad, declaración deshonestas, vituperación, sátira, lapsus,
difamación o similar que que aparezca en esta obra debe considerarse una errata.

Todas las reclamaciones de tales deben dirigirse a:

Abricade Fellswop, procurador
Camino de Mulgomir 17, Distrito del Castillo
Waterdeep

BIENVENIDO, VIAJERO! TIENES EN TUS MANOS la guía más completa y actualizada sobre la ciudad. Ha recibido elogios nada más y nada menos que de su lord público, lady Laeral Silverhand. Este cuadernillo divulgativo te vendrá bien hasta que pueda actualizar y reimprimir mi más completo trabajo sobre el tema: la *Guía de Volo para Waterdeep* (agotada, desafortunadamente, pero ahora un volumen muy apreciado entre los coleccionistas). ¡Pregunta a cualquier vendedor de periódicos, posadero, comerciante, tabernero o librero si van a tener pronto a la venta ejemplares de la nueva edición!

ENTRAR EN WATERDEEP

Es probable que ya estés en la Ciudad de los Esplendores y hayas sido testigo de algunas de sus numerosas maravillas. Pero en el caso de que esta guía haya llegado hasta tus preciados ojos antes de tu visita, gracias a los encomiables esfuerzos de algún amigo o miembro de la familia que te quiera bien, explicaré brevemente todas las particularidades relacionadas con la entrada.

Habrás atravesado tierras controladas por los lores de Waterdeep mucho antes de ver sus murallas. Si llegas desde el sur por el Camino del Comercio, te habrás encontrado con la Guardia de la Ciudad en su puesto en Zundbridge. Desde el norte, por la Carretera Larga, habrás pasado bajo su atenta mirada en el pueblo de Rassalantar. Y ya sea por tierra o por mar, es probable que también te haya avistado la Caballería Grifo, aunque no la hayas visto.

No te preocupes. Waterdeep es una urbe acogedora, y no tienes nada que temer de estos guardianes, a menos que lides un ejército de orcos salvajes, una horda de gnolls o algo similar. Ni siquiera te pedirán que pagues peaje (desconfía si cualquier guardia de la ciudad te exige un peaje e informa del incidente a un magistrado de Waterdeep lo antes posible).

Si viajas en una gran caravana o en un barco, se te requerirá que te registres ante un magistrado en la puerta a la que llegues o ante el magistrado del puerto. Estos últimos son fáciles de reconocer por las togas negras que visten (y, de hecho, comúnmente se les llama los “togas negras” por esto mismo) y por la fuerza de la Guardia de la Ciudad que siempre los acompaña. Ten en cuenta que los magistrados pueden dictar sentencia sin juicio previo. Te corresponde tratarlos con el debido respeto.

Si llegas por tierra con un pequeño grupo o en solitario, no estarás obligado a registrarte ante un toga negra, a menos que tu estancia vaya a extenderse más allá de una decana. En ese momento, deberás hacerlo ante un magistrado en el puerto, las puertas o los juzgados de la urbe. Si se descubre que no lo has hecho, pueden multarte o condenarte a un periodo de trabajos forzados. Por supuesto, el registro te obliga al pago mensual de impuestos. Pero como un viejo cascarrabias conocido mío de los Valles me dijo una vez: “O la oveja le da lana al pastor o habrá cordero para cenar”. O sea, los magistrados te pillarán de algún modo, así que quizás podría convenirte hacer lo correcto desde el primer momento.

Dicho esto, muchos astutos visitantes que van a hacer negocios durante un mes o una estación se sirven de la hospitalidad de las posadas de Despeñadero, las placenteras tierras situadas al este de la ciudad. Los menos acaudalados a menudo encuentran alojamiento en el Distrito de la Explanada. Al no considerarse distritos oficiales de la urbe, no están sujetos a impuestos. Toma nota, sin embargo, de que al no haber sido aceptadas formalmente estas áreas como distritos de Waterdeep, tampoco se benefician de la seguridad que proporciona la Ley de Gremios o la protección de

los Vigilantes. Si te decantas por esta opción, mantente en guardia. Los idiotas corren donde los prudentes temen pisar.

Con independencia del tamaño del grupo con el que llegues o por qué medios, si lo haces por la noche o en invierno, deberás registrarse. En esos momentos las puertas estarán cerradas. Por las noches, o como norma tras la primera helada de la temporada entrante, no se espera la llegada de barcos, por lo que a menudo un magistrado los esperará en el punto de atraque o, en ocasiones, un contingente de la Guardia mantendrá a los viajeros a bordo hasta que uno de los togas negras pueda personarse.

Ninguna de estas reglas se aplica a la entrada menos usada de la ciudad: la Puerta del Oeste. Es la de menor tamaño y da a las Marismas, una cenagosa playa frecuentada por buscadores de almejas, pescadores y a aquellos que tienen el valor de bañarse en sus frías aguas. Quienes que se ganan la vida pescando con redes o trampas también usan esa puerta, manteniendo sus pequeños botes varados en la playa para evitar pagar por los atraques. Los lugareños se registran ante la Guardia al salir y al entrar. No hay ningún magistrado asignado allí, pero no se acepta el paso de ningún recién llegado a Waterdeep por aquel lugar.

Si vienes por vía aérea, te espera una extenuante persecución y vértelas cara a cara con la Caballería Grifo. Solo los agentes con una autorización especial y sus monturas pueden volar sobre la Ciudad de los Esplendores. Es mejor aterrizar a una distancia prudencial de la urbe y aproximarte a pie.

TU LLEGADA A LA CIUDAD

Las maravillas que te esperan en Waterdeep son legendarias. Cada uno de los distritos de la ciudad aparece descrito en esta obra y, además, se detalla qué puedes esperar en función de dónde te encuentres, así como qué cosas emocionantes puedes ver y hacer. Antes de eso, sin embargo, hay algunos detallitos sobre la historia de los lugares que vas a visitar que deberías saber, así como entender un poco cómo has de comportarte en la metrópoli más grande de la Costa de la Espada.

UNA LARGA HISTORIA (ABREVIADA)

“Llegará el día en que nuestra ciudad y su bahía de aguas profundas crezcan en fama y fortuna a lo largo y ancho de muchos reinos y mundos. La gente sabrá de Waterdeep, nuestra Ciudad de los Esplendores, y cantará sus alabanzas. Así lo he imaginado, y me esforzaré por hacerlo realidad”.

—Aghghairon, primer lord público de Waterdeep, alrededor de 1032 CV.

Las personas han habitado la meseta en la que se asienta la Ciudad de los Esplendores durante más tiempo del que la historia humana guarda registro. Pero como suele suceder en el peligroso Norte, la civilización al pie del monte Waterdeep ha repuntado y menguado en grandes oleadas. Eruditos elfos me han asegurado que en tiempos fue el emplazamiento de Aelinthaldaar, la capital del antiguo imperio de Illefarn. Así que ya era un lugar glorioso cuando un minero enano llamado Melair descubrió que había mithral bajo la montaña. De acuerdo con los illefarni, Melair llamó a los suyos para excavar la montaña y la meseta. Así, el clan Melairkyn llegó a gobernar en las profundidades, mientras los illefarni lo hacían en la superficie.



EL DESFILE DE LA FERIA DE LAS DONCELLAS MARINAS

Sin embargo, esta fructífera alianza duró menos que la vida de un enano, ya que el emperador de los elfos, a quien ellos denominan “coronal”, ordenó a su pueblo marchar en lo que se llamó el Retiro, el gran éxodo de los elfos de Faerûn a su isla mística de Evermeet. No todos los de su raza estuvieron de acuerdo con este edicto, por lo que muchos decidieron quedarse. En fin, ¿qué emperador ha permitido voluntariamente alguna vez que otro se siente en su trono? El coronal hizo arrasar con magia todo Aelinthaldaar, de modo que los elfos que permanecieron en estas tierras se dividieron en reinos independientes. Los Melairkyn, por supuesto, percibieron esto como una ruptura de su alianza y nunca más hicieron trato alguno con los elfos. En su lugar, continuaron construyendo túneles cada vez más profundos debajo de la montaña, para que nunca más se volviera a saber de ellos.

Así, cuando los humanos que llegaron a aquel puerto de profundas aguas lo encontraron vacío y les resultó adecuado para sus fines. Durante más de mil años, la gente vivió y comerció en el lugar que habría de convertirse en Waterdeep, pero su identidad continuó siendo un misterio, con una curiosa excepción. Sabemos que, en algún momento durante este período, el mago Halaster Blackcloak construyó su torre en la base del monte Waterdeep y consiguió gobernar las tierras de los alrededores, hasta que, al igual que los Melairkyn, desapareció bajo la montaña.

Varios señores de la guerra reclamaron más tarde el puerto situado junto a la meseta como propio, pero fue uno conocido como Nimoar a quien se recuerda mejor. *Una historia de Waterdeep: Era Uno. El auge del señor de la guerra* recoge cómo este caudillo levantó una empalizada de madera para proteger el asentamiento en torno al puerto, reclamando el dominio de la población, que por aquel entonces se llamaba

“El dominio de Nimoar, la ciudad de las Profundas Aguas” (“Waterdeep” significa “aguas profundas” en inglés).

La guerra entre orcos y elfos en tierras más septentrionales provocó que hordas de trolls se desplazaran hacia el sur con la intención de poner sus garras sobre el recién creado asentamiento. En plena amenaza, Nimoar murió de viejo. Tuvieron lugar muchas batallas sangrientas entre los locales y los trolls, hasta que la magia de un joven llamado Ahghairon volvió las tornas del conflicto en contra de los “imperecederos”, que fueron destruidos o desbandados. Ahghairon mejoró lentamente en habilidad y poder con el paso de los años, hasta convertirse en un gran mago. Se dice que descubrió un suministro de *pociones de longevidad*, o aprendió el arte de hacerlas, porque siguió viviendo en plenas facultades físicas durante décadas y décadas.

Una historia de Waterdeep: Era Dos. Comienza el gobierno de los lores recoge que en el año 1032 CV. Ahghairon (que contaba ya 112 inviernos) discutió con Raurlor, el señor de la guerra de la ciudad por aquel entonces. Este caudillo quería usar la riqueza conseguida y la fuerza de las armas de Waterdeep para crear un imperio norteno. Ahghairon lo desafió públicamente, por lo que Raurlor ordenó encadenar al mago. Pero cuando este último apartó mágicamente a todos los que intentaban ponerle las manos encima, el señor de la guerra atacó a Ahghairon con su propia espada. En ese momento, el mago se alzó en el aire, fuera del alcance del arma y utilizó su magia para transmutar la hoja de Raurlor en una serpiente sibilante. Cuando la víbora atacó al caudillo este murió a la vista de sus atónitos seguidores.

Ahghairon reunió entonces a los líderes de los ejércitos de Waterdeep y de sus familias más poderosas. Mientras los correos intentaban convocarlos al castillo, unas llamas



invocadas por el mago rugían y crepitaban en el trono vacío del señor de la guerra para que nadie pudiera ocuparlo. Más tarde, cuando el grupo de notables estuvo congregado en la sala de audiencias, Ahghairon se sentó en la silla de fuego. De inmediato las llamas se extinguieron, dejando el trono y al mago sin daño alguno.

Desde este asiento, el mismo en el que se encuentra hoy el lord público, Ahghairon decretó cómo se gobernaría la ciudad. Mientras que él figuraría como lord ante el público, un consejo formado por otros lores de igual poder gobernaría a su lado. No obstante, la identidad de esos otros señores quedaría oculta, incluso entre sí, evitando de esta forma que cualquiera de ellos pudiera ser abordado e influenciado con sobornos o amenazas. Y así fue como el mago estableció el sistema de gobierno de Waterdeep.

Ahghairon fue el artífice de la puesta en marcha de otras muchas instituciones de la Ciudad de los Esplendores, tales como sus magistrados de togas negras, la Caballería Grifo y los numerosos gremios de la urbe. El primer lord público gobernó sabiamente durante más de dos siglos antes de que fallara la magia que preservaba su salud. Ahora se encuentra enterrado en su torre, que aún puede verse en pie en el patio del palacio de Waterdeep. Sin embargo, ten cuidado de no acercarte demasiado, no sea que tropieces con la barrera invisible, una “jaula de fuerza” que, según me dicen, rodea la construcción.

Tras esa barrera hay salvaguardas de protección adicionales, como demuestran los huesos flotantes de la última persona que intentó desafiarlas. El nombre de la pobre alma se ha olvidado con el paso del tiempo, pero el malhechor era probablemente un mago que buscaba robar los tesoros mágicos que habían sido sepultados junto a su antiguo dueño. Ahora sus restos óseos cuelgan en el aire al otro lado de la jaula de fuerza invisible, en una disposición que recuerda a su

aspecto natural, ocasionalmente desplazados temporalmente por los fuertes vientos o niños traviesos con palos largos.

El sabio gobierno de Ahghairon se conmemora en el primer día de Eleasis, que se conoce como el Día de Ahghairon. Para saber más sobre esta celebración, consulta “Festividades de la ciudad”.

Hay muchos acontecimientos significativos que destacan en la historia de Waterdeep. Sin embargo, ninguno ha tenido un efecto mayor en la vida diaria que los tres períodos apocalípticos conocidos como la Era de los Trastornos, la Plaga de Conjuros y la Secesión (este desastre es el más reciente, y con suerte el último). En todas estas ocasiones, las acciones de los dioses en guerra unos contra otros condujeron a la pérdida o a la alteración de la magia en el mundo. Durante la Era de los Trastornos, Waterdeep fue el centro de los acontecimientos. Pero los efectos de las crisis más recientes aún se pueden ver en la ciudad hoy en día, a pesar de que ocurrieron a gran distancia de donde Waterdeep se asienta.

Las deidades caminaron entre los mortales durante la Era de los Trastornos tras ser arrojadas al mundo por el misterioso dios supremo, Ao, en 1358 CV. Hasta entonces, solo las divinidades conocían la existencia de Ao, y desde entonces poco más se sabe. Todo el mundo es consciente de que la crisis comenzó con el robo de las *Tablas del Destino* a manos de los viles y ambiciosos dioses Perdición y Myrkul, a los que más tarde se uniría Bhaal. Se supone que estos artefactos místicos determinan el alcance del poder de las deidades y dictan cómo deben utilizarlo. Como castigo ante esta afrenta, Ao expulsó a los dioses (o al menos a aquellos a los que los seres humanos adoraban) y luego exigió que se le devolvieran las tablas.

Pero Ao no era omnisciente, al parecer, ni sabio en exceso. Estas entidades no buscaron las tablas, por lo que la tarea de arreglar el desastre quedó en manos de héroes mortales.

Estos cumplieron con su cometido, y sus esfuerzos culminaron en la Ciudad de los Esplendores. Fue en las laderas del monte Waterdeep donde Ao fue visto por última vez, cuando otorgó la divinidad a los héroes humanos Kelemvor, Medianoche (que se convirtió en Mystra) y Cyric.

No es de extrañar, por tanto, que Waterdeep haya atraído a un flujo constante de peregrinos que adoran a Medianoche en el templo de Mystra y rinden homenaje a Kelemvor en la Ciudad de los Muertos. Podría sorprenderte saber, sin embargo, que los habitantes de Waterdeep veneraron a Ao durante poco tiempo. El Oratorio, esa gran estructura con pilares de mármol que hay junto al Mercado, y que se alquila ahora para actos públicos y privados, fue construido como santuario dedicado a Ao. No obstante, su culto decayó al quedar sin respuesta todas las oraciones que se le dedicaban; las personas se dieron cuenta de que no tenían ni idea de lo que representaba o de quién era. Puedes visitar el Oratorio para ver esculturas y pinturas de los principales protagonistas y acontecimientos sucedidos durante la Era de los Trastornos. La entrada es gratuita todos los días, mientras no haya ningún evento programado (como una asamblea de gremios, un baile de puesta de largo de alguna noble y otras cosas similares).

En el Año del Fuego Azul (1385 CV), la Plaga de Conjuros se abatió sobre Toril. Ninguno lo supo en ese tiempo, pero desde entonces se ha averiguado que el pertinaz odio de Cyric por Mystra se hizo incontrolable y llevó a este a asesinar a la diosa de la magia. Yo estaba ausente del mundo en ese momento, impedido por la fuerza de un conjuro de *cautiverio*. Elminster me ha explicado lo que pasó a partir de esos días, pero debo confesar que gran parte de lo que me dijo tenía poco sentido. Fue una larga charla que versó sobre estrellas, “esferas de cristal” y “espejos de realidad semiplanar”. Baste decir que partes de Faerûn intercambiaron su posición entre sí y que, de nuevo, la magia se vio interrumpida.

Durante este período, los potentes campos mágicos que protegen y afectan a Waterdeep se volvieron inestables. Esto llevó a la desastrosa activación de la mayor parte de las increíbles estatuas andantes de la Ciudad de los Esplendores en el transcurso de un terremoto. En tiempos pasados, estas esculturas estaban a menudo ocultas en el Plano Etéreo, de manera que solo eran invocadas en tiempos de gran peligro. Muchos en la población dudaban de que semejantes autómatas pensantes gigantes fueran siquiera reales, y mucho menos que permanecieran, invisibles, protegiendo la urbe. La Plaga de Conjuros confirmó su existencia a la vista de todos, pero en un momento en el que cada uno de ellos dejó un rastro de destrucción en Waterdeep antes de ser detenido. Ahora, las estatuas andantes se alzan por toda la ciudad en varios estados de conservación o abandono, siendo una de las más evidentes maravillas, así llamadas, de Waterdeep.

Tras la Plaga de Conjuros llegó la Secesión. Los eruditos elfos insisten en llamarlo el Segundo Cataclismo, afirmando que la creación de Evermeet hace miles de años tuvo lugar de forma similar. Con independencia del nombre que le des, el acontecimiento que se desarrolló a partir de 1482 CV fue el resultado de otro mundo, llamado Abeir, según me han dicho, atravesando de nuevo el nuestro. Los dioses fueron desterrados una vez más al reino mortal, esta vez encarnados en seres mortales conocidos como los Elegidos. El viejo liante de Ao parece estar detrás de todo esto, aunque el motivo por el que escogió desterrar a las deidades fue un tema de disputa incluso entre dichas entidades mientras estuvieron entre nosotros.

Según parece, un legendario mago de la Ciudad de los Esplendores, llamado Khelben Arunsun, predijo todo esto. Solo gracias a su sabiduría y a los esfuerzos de Elminster, Laeral Silverhand, ahora lord público de Waterdeep,

y algunos otros, el mundo se salvó. Según Elminster, como resultado, Ao reconstruyó las *Tablas del Destino*, restaurando el orden divino y separando a Abeir de Toril. Pero dejo a tu criterio el creerte esta historia o no. Según ese granuja pisabarbas, él salva al mundo sin que nadie se entere una vez cada dos meses o así.

SOBREVIVIR EN LA CIUDAD

Waterdeep es, en líneas generales, la urbe más civilizada de la Costa de la Espada. Sin embargo, que sea civilizada no significa que sea segura, ni tampoco que sea fácil acomodarse en ella. Muchos elementos de la vida diaria en Waterdeep que sus residentes dan por sentados son, para los recién llegados, un aluvión de maravillas y peligros de los que no se ven en ningún otro asentamiento en mil millas a la redonda. Aquí tienes lo que necesitas saber para sobrevivir a tus primeras horas en la ciudad. ¡Marca esta sección, la consultarás con frecuencia!

EL CÓDIGO LEGAL

Waterdeep no es una aldea liderada por jerarcas en las sombras ni un pequeño feudo gobernado al capricho de un señor de la guerra. Se trata de una urbe de leyes moldeadas por el espíritu de justicia de Tyr. Como regla general, puedes confiar en que los miembros de los Vigilantes de la Ciudad cumplirán con su deber de manera diligente y los magistrados de la población serán justos. Si tienes motivos para presentarte ante los lores enmascarados o ante la propia lord pública, ten la seguridad de que, si tu causa es justa, se hará justicia. Si, por el contrario, te encuentras en el lado equivocado de la ley, debes saber que, aunque pueda llevar su tiempo sopesar tu equivocación en la balanza de Tyr, su martillo caerá, y será Waterdeep la que lo empuñe con saña.

A diferencia de los asentamientos menos civilizados, el castigo por los delitos en la Ciudad de los Esplendores no se usa normalmente como entretenimiento público. Las ejecuciones programadas tienen lugar tras los altos muros del Castillo Waterdeep, mientras que las flagelaciones se efectúan en el puesto de vigilancia más cercano a donde se dicta la sentencia. Los Vigilantes hacen todo lo posible por encarcelar a las personas sin armar jaleo, para no molestar a los otros ciudadanos. Estos últimos generalmente devuelven el favor dando un amplio rodeo allá donde se producen altercados entre los delincuentes y los Vigilantes.

Waterdeep tiene una compleja colección de leyes y costumbres establecidas por jurisprudencia, cuyo corpus principal puede leerse en el Código Legal. Este documento está disponible en varios idiomas en el palacio de Waterdeep y los magistrados lo facilitan (en idioma común) si se solicita en las puertas de acceso al asentamiento o en el puerto. Ten en cuenta que el Código Legal proporciona solo un resumen de las penas típicas para varios delitos y que, además, los magistrados tienen una amplia capacidad de interpretación a la hora de impartir justicia, aplicándolo como consideran oportuno. Cualquier lord enmascarado puede anular el fallo de un toga negra, pero rara vez hay uno de estos señores cerca cuando lo necesitas.

ARMAS, ARMADURA Y COMBATE

Las personas acostumbradas a la dura vida en buena parte del Norte a menudo se sorprenden ante el hecho de que los agundinos vayan desarmados y sin armadura. Aun así, en Waterdeep no hay ninguna ley que prohíba portar armas o armaduras. En cambio, disfruta de una cultura cívica que hace que tales usos sean innecesarios.

Los duelos son ilegales en la Ciudad de los Esplendores desde hace mucho, así como cualquier tipo de acción que implique agresión. Los individuos que sean descubiertos por los Vigilantes mientras se pelean serán arrestados y juzgados, sin importar quién haya comenzado la trifulca o por qué (las grescas de taberna, que normalmente surgen por influencia del mal beber, son pasadas por alto a menudo por estos soldados, siempre que el propietario no busque el pago de los daños y nadie sufra lesiones significativas). Las peleas deportivas, como el boxeo o la lucha libre, son legales solo si se llevan a cabo en un lugar de la urbe registrado a tal efecto. Además, cualquier hoja de más de un pie de largo está sujeta a una tasa adicional cada vez que se vende, lo que ayuda a explicar por qué los ciudadanos de Waterdeep prefieren portar cuchillos y puños de acero como defensa personal.

Ciertos negocios e individuos emplean a guardias armados, pero, descontento a los nobles o los emisarios extranjeros, pocas personas van por la población con ese tipo de protección. Como norma, la aparición de individuos armados y con armaduras caminando por las calles sin lucir la librea de la ciudad o de alguna de sus casas nobles inspira recelo en la mayoría de los agundinos. La gente asume que no deberías molestarte en cargar con todo ese equipo a menos que vayas a usar la violencia o estés a la espera de que esta se cierna sobre ti.

LOS VIGILANTES DE LA CIUDAD

Los primeros soldados que verás de servicio serán los miembros de la Guardia de la Ciudad, que patrullan los caminos que conducen a Waterdeep, vigilan sus murallas, guardan las obras civiles y protegen a los magistrados. Las calles de Waterdeep, sin embargo, están controladas por una fuerza totalmente diferente: los Vigilantes de la Ciudad. La similitud de sus nombres a menudo confunde a los recién llegados, por lo que te ofrezco este útil recurso mnemotécnico: “La Guardia guarda las murallas; los Vigilantes vigilan allá donde vayas”.

Puedes reconocer a cualquier miembro de los Vigilantes de la Ciudad por su uniforme: un jubón verde y dorado y un casco alto de acero. Como norma, cada uno va equipado con una porra larga, una daga y un broquel. Dado que la mayoría de los habitantes de Waterdeep no portan armas, estas herramientas son más que suficientes para disuadir a los criminales de realizar su actividad. Por lo general, los integrantes de los Vigilantes no llevan ballestas u otras armas para atacar a distancia, pero huir de los miembros de este cuerpo, aunque pueda ser considerada una tradición sagrada por los malhechores locales, rara vez funciona para los recién llegados a la ciudad. Puedo garantizar que todos los integrantes de los Vigilantes conocen las calles

JERGA DE LOS VIGILANTES

Los miembros de los Vigilantes de la Ciudad emplean una especie de jerga a la hora de tratar con el público. Como visitante, te corresponde estar al tanto de lo que significan estas expresiones.

“¿Qué se cuece?” significa “que alguien me diga lo que está pasando aquí”.

“¡Alto!” significa “no muevas ni un músculo”.

“¡Esas armas, abajo!” significa “tira tus armas”.

“¡Escúpelo!” significa “respóndeme” o “cuéntame toda la historia”.

“Togas” hace referencia a los togas negras. En otras palabras, a los magistrados. “¿Vamos a necesitar togas?”, o cualquier expresión similar, debería entenderse como una amenaza.

que patrullan y a sus residentes mejor que tú, incluso tras permanecer en Waterdeep diez estaciones.

Los Vigilantes de la Ciudad cuentan con puestos de guardia por toda la urbe. Estas estaciones están situadas a menudo apartadas de las avenidas principales, escondidas en pequeños patios o en cruces de calles. Cualquiera de estos puestos de los Vigilantes puede reconocerse por la linterna verde y dorada que tiene en el exterior, encendida incluso durante el día gracias a un conjuro de *llama continua*. Estos lugares sirven como centros de mando del cuerpo y como armería. Si alguien desea denunciar un delito, puede hacerlo en un puesto de guardia en caso de que no encuentre a un alguacil de los Vigilantes en algún otro punto. Por lo general, estas estaciones disponen de algunas celdas; allí, las personas arrestadas por haber cometido un delito pueden ser retenidas hasta ser conducidas al calabozo de un juzgado, antes de ser juzgadas.

Pequeñas escuadras parten de los puestos de vigilancia para hacer rondas diurnas y nocturnas por las calles de la urbe o para cumplir misiones especiales de protección o investigación. Puede que haya un simple par de agentes patrullando con discreción por el Distrito del Castillo. En contraste, escuadrones de a ocho recorren el Distrito del Puerto, aumentando su número hasta la docena durante la noche. Si los miembros de los Vigilantes dan con un problema que no sean capaces de manejar, soplarán unos estridentes silbatos de latón para llamar a más agentes, hecho que también alertará a los habitantes situados en las proximidades.

Los integrantes de los Vigilantes de la Ciudad siguen un estricto código de conducta que los convierte en una de las fuerzas policiales más fiables, junto con los paladines que patrullan Elturgard. Mientras no te involucres en ninguna actividad ilegal los Vigilantes no te molestarán.

LA ORDEN VIGILANTE DE MAGOS Y PROTECTORES

Prepárate a ser interrogado en una de las puertas de acceso a la población, o cuando te registres ante un magistrado, en cuanto a tus capacidades arcanas. Los magos, hechiceros y otros lanzadores de conjuros que tengan la intención de permanecer en Waterdeep durante algún tiempo deberán registrarse en la ciudad y se les recomendará encarecidamente que se unan a la Orden Vigilante de Magos y Protectores, encabezada por la Vara Negra.

Se espera que los miembros de la Orden Vigilante presten servicio a la urbe cuando se les solicite, actuando como integrantes temporales de los Vigilantes o de la Guardia de la Ciudad. Su experiencia a menudo ayuda a los investigadores a establecer si se ha usado magia para cometer algún crimen en la población. También es de esperar que los miembros se presten a ayudar durante y después de los incendios, los fenómenos naturales que causen muertes múltiples y otros desastres no mágicos.

Los integrantes de la Orden Vigilante forman un grupo más o menos sociable en la ciudad y trabajan juntos para vigilar a los lanzadores de conjuros que opten por no unirse a su gremio. Cualquier estrago causado por un lanzador de conjuros en la Ciudad de los Esplendores puede provocar la ira de los lores de Waterdeep, por lo que corresponde a la Orden Vigilante controlar a todos sus miembros.

MONEDAS DE CURSO LEGAL

Como es de esperar en cualquier urbe que se precie, la Ciudad de los Esplendores acuña sus propias monedas. Todos los impuestos, multas y tarifas gremiales deben pagarse en monedas agundinas o en moneda de cualquier asentamiento miembro de la Alianza de los Lores. Aunque ninguna ley

exige pagar los bienes o servicios en moneda de Waterdeep, la engorrosa tarea de pesar la moneda extranjera y verificar su pureza incita a muchos minoristas y gerentes de negocios donde se hacen cambios rápidos, incluyendo carros y carruajes de alquiler, a no aceptar nada más que monedas acuñadas en Waterdeep.

Aunque puedes cambiar tu dinero a moneda de la ciudad con cualquiera que esté dispuesto a hacerlo, los cambistas del palacio de Waterdeep lo harán sin cobrarte ninguna tasa adicional. La cola puede ser bastante larga, por lo que deberás pedir cita previa, a menudo con un día o más de antelación. Para transacciones más rápidas, recomiendo a cualquier miembro del Gremio de Leales Peltreiros y Fabricantes de Moldes o del Gremio de Joyeros. Ambos tienen las balanzas más precisas y se acogen a las tarifas de intercambio del gremio.

¡Asegúrate de cambiar los taols y las lunas de puerto antes de marcharte de la urbe, ya que su valor disminuye considerablemente en otros lugares!

IMPUESTOS Y TASAS

Como se estableció durante el primer año del reinado del anterior lord público, Dagult Neverember, Waterdeep cobra un impuesto mensual a todos los que viven en sus distritos oficiales. La tasa, que asciende a 1 esquirla por persona mayor de diez años, la recaudan unas patrullas de la Guardia de la Ciudad, puerta por puerta, el último día de cada mes.

Las personas que lo desean pueden pagar un solo dragón de impuestos y recibir una orden de exención de doce meses, pero esta debe presentarse los siguientes meses cuando la Guardia acuda. De lo contrario, se hace necesario un nuevo pago. Si la Guardia llama a una casa y no recibe respuesta, se deja en la puerta un aviso de embargo preventivo con una estimación del impuesto impagado. La deuda ha de satisfacerse antes de que finalice el siguiente mes y el pago debe hacerse a cualquier magistrado.

Aquellos que no tienen una residencia fija también pueden ser obligados a pagar impuestos si se les encuentra en cualquier edificio, ya sea una posada o un retrete exterior. Por lo tanto, si estás dando una vuelta durante el último día del mes, sin duda sufrirás el “tráfico fiscal”: las calles atestadas de personas que intentan evitar a los recaudadores.

Waterdeep también engrosa sus arcas cobrando otras tasas, como las siguientes:

- 1 punta** por día por alquilar un puesto en el Mercado.
- 1 esquirla** por condena (además de cualquier multa impuesta) de toda aquella persona condenada por un magistrado.
- 1 dragón** por cada transporte que salga de la ciudad, vacío o cargado.
- 5 dragones** por cada barco que toca puerto en Waterdeep (salvo las naves de la urbe y los buques diplomáticos). Se le recaudarán al capitán y cubrirán una estancia de hasta catorce días (un barco que salga del puerto y vuelva durante ese tiempo paga el impuesto de reentrada).

Si las cosas se ponen difíciles, puede que se establezcan también impuestos directos:

- Un **impuesto de incendios** (generalmente 1 dragón por vivienda), que se aplica cada vez que un incendio destruye una zona amplia de la ciudad.
- Un **impuesto de la muralla** o portuario (normalmente 1 dragón por vivienda) para pagar directamente reparaciones o ampliaciones.
- Un **impuesto de lanzas** que se recauda para satisfacer la soldada de los mercenarios contratados por la urbe cuando se hace necesario (suele ser 1 esquirla por vivienda cada decana hasta que los lores revocan el impuesto).

MONEDAS DE WATERDEEP

ÉSTE ES EL ASPECTO QUE TIENEN LAS MONEDAS DE LA CIUDAD (NO ESTÁN A ESCALA).



PUNTA
MONEDA DE COBRE DEL TAMAÑO DE LA UÑA DE UN DEDO PULGAR (1 PUNTA = 1 MONEDA DE COBRE COMÚN).

ESQUIRLA
MONEDA DE PLATA LIGERAMENTE MÁS PEQUEÑA QUE LA PUNTA (1 ESQUIRLA = 10 PUNTAS).



TAOL
MONEDA DE BRONCE CUADRADA DE CASI DOS PULGADAS DE LADO CON UN AGUJERO LO SUFICIENTEMENTE AMPLIO COMO PARA QUE ENCAJE UNA PUNTA (1 TAOL = 200 PUNTAS).

DRAGÓN
MONEDA DE ORO 50 % MÁS GRANDE QUE UNA PUNTA (1 DRAGÓN = 100 PUNTAS).



SOL
MONEDA DE PLATINO DOS VECES EL TAMAÑO DE UNA PUNTA (1 SOL = 1.000 PUNTAS).



LUNA DE PUERTO
UNA LUNA CRECIENTE DE PLATINO CON UNA INCRUSTACIÓN DE ELECTRO DE EN TORNO A TRES PULGADAS DE LARGO Y CON UN ORIFICIO LO SUFICIENTEMENTE GRANDE COMO PARA ENCAJAR DENTRO UNA PUNTA (1 LUNA DE PUERTO = 5.000 PUNTAS).

DARSE UNA VUELTA

Deambular es la mejor forma de experimentar la ciudad y todas sus maravillas. No obstante, si has venido con tu propio medio de transporte, el clima es inclemente o alguna otra razón te lleva a salir a los caminos, necesitas conocer los siguientes detalles.

TRÁFICO Y VIAJES

Waterdeep es una ciudad de amplias avenidas con un tráfico considerable. Durante todo el día y hasta bien entrada la noche, por sus principales arterias se produce un confuso marasmo de carromatos, carretas, jinetes a caballo o a lomos de ponis, carrozas, calesas, carruajes de alquiler y los altísimos ómnibus característicos de Waterdeep (detallados más adelante). Afortunadamente, gran parte de las calles están flanqueadas por aceras pavimentadas que brindan mucho espacio a los peatones. En la mayoría de las vías más amplias se han levantado medianas, que permiten a los peatones que están cruzando echarse temporalmente a un lado en un lugar seguro y esperar a que pase el tráfico.

El diseño centenario de la urbe dicta el discurrir del tráfico hoy en día. La Ciudad de los Esplendores se encuentra en una meseta junto a una vasta montaña que escuda del mar a buena parte de esta. En el tercio sur de la localidad, donde las tierras van tomando altura desde el puerto, la Carretera Alta y el camino del Dragón son las dos principales vías norte-sur. Ambas convergen en el Sugiererrutas, cerca de la puerta sur, y en el corazón del Distrito Comercial, donde la localidad se estrecha, rodeada por el Castillo Waterdeep, en la cúspide de la montaña, y por los muros de la Ciudad de los Muertos. Esa avenida común luego se bifurca: hacia el norte, continuando como Carretera Alta, y hacia el oeste, convertida en otra vía llamada camino de Waterdeep, que se dirige hacia el palacio del asentamiento (que no debe confundirse con el Castillo Waterdeep, al que difícilmente supera). En el centro de la urbe, seis paseos arbolados parten al norte desde el camino de Waterdeep, donde se encuentran con la vía que rodea el mercado. Al otro lado de este último, cinco bulevares continúan hacia el norte.

Dichos bulevares, junto con la calle del Delfín Cantor, en el Distrito Marítimo, son las principales arterias de la ciudad. Los carruajes de alquiler y los ómnibus pueden hallarse con más frecuencia en esas calles, donde el tráfico es de lo más denso. La mayoría de los caminos de la población discurren de este a oeste, pero con independencia de su dirección, en otros lugares la circulación es generalmente más liviana y, por lo tanto, es más seguro atravesarlos.

CARTELES INDICADORES DE LAS CALLES

Gracias al Gremio de Escribanos, Copistas y Secretarios, Waterdeep mantiene la notable costumbre de rotular sus calles e, incluso, muchas de sus callejuelas y plazas. El método de identificación varía según el barrio y el vecindario (incluidas las placas de latón, las tallas en piedra y los letreros de madera pintados con plantillas), pero los nombres de las vías suelen aparecer en las esquinas de los edificios, en las intersecciones, aproximadamente a una docena de pies sobre el suelo. El nombre de la calle por la que viajas se encontrará en la pared más cercana, mientras que el de la travesía que la cruza estará a la vuelta de la esquina. ¡Simplemente genial!

PUNTOS DE REFERENCIA

El orgulloso monte Waterdeep proporciona un punto de referencia útil para orientarse, en general. Se alza al oeste, inhóspito, dominando el horizonte de tejados, y sus lejanas laderas van a dar directamente al mar. Una estribación de la montaña se adentra hacia el interior y sobre el punto más oriental de este farallón se alza el Castillo Waterdeep. Si puedes ver estos puntos de referencia, te resultará relativamente fácil orientarte. El pico de la montaña se cierne sobre el tercio sur de la urbe, cerca del puerto. La Ciudad de los Muertos descansa frente a la cresta norte del monte Waterdeep, que desciende hasta el Campo del Triunfo, el gran coliseo de la ciudad.

Una de las titánicas estatuas andantes de Waterdeep, ahora inerte, te ofrece otra forma de orientarte a escala local. Con nueve plantas de altura, dos veces el tamaño de cualquier construcción cercana, el Honorable Caballero hace guardia en una manzana de edificios situada entre la calle Caracol y el camino del Dragón. Colocado casi en el lugar donde se encuentran cuatro distritos, puedes utilizarlo para calcular dónde te sitúas. Si lo ves al sur y al oeste de tu posición, estás en el Distrito Comercial. ¿Al norte y al oeste? El Distrito Sur. ¿Al sur y al este? El Distrito del Castillo. ¿Al norte y al este? En el Distrito del Puerto.



GUARDIAS DE TRÁFICO

Durante las horas punta y en zonas congestionadas como el gran óvalo que rodea al mercado, puede que veas a algún miembro de los Vigilantes de la Ciudad haciendo funciones de guardia de tráfico. Estos últimos dan paso a los vehículos con unos banderines azules y les ordenan parar con otros de color amarillo. También suelen hacerse notar usando los silbatos que llevan consigo. Cuando oigas su sonido, mira hacia el guardia por si te está dando las indicaciones a ti. Si no lo haces, no solo puedes provocar un accidente, sino también terminar arrestado.

ÓMNIBUS

Estos altos vehículos solo pueden verse, creo, en Waterdeep. Ideado por exiliados lantaneses hace un siglo, el ómnibus es un carruaje largo con ventanas y bancos para sentarse que dispone de asientos al aire libre en su techo, elemento que permite ver mejor por encima del tráfico y que permite que los cocheros de todos estos vehículos se perciban de forma más adecuada entre sí. Puedes entrar en este artilugio por la parte de atrás cuando para o reduce su velocidad lo suficiente como para poder subir el primer escalón con seguridad.

Siempre hay un cobrador al fondo de la zona inferior de los asientos al que habrás de pagar (normalmente entre 2 y 4 puntas). Puedes elegir sentarte abajo, a cubierto, o subir por una escalera de caracol al techo del ómnibus. La mayoría de estos carruajes recorren las principales avenidas que discurren de norte a sur, pero algunos rodean el mercado e, incluso, unos pocos transitan por las calles que van de este a oeste en zonas más modestas. Recuerda que cuando los ómnibus están muy solicitados, como, por ejemplo, si llueve, nieva o hay algún acontecimiento en el Campo del Triunfo, se dan las condiciones perfectas para que en ellos actúen los carteristas.

CARRUAJES DE ALQUILER

Si deseas trasladarte con relativa comodidad y ser el dueño de tu destino, solo tienes que levantar la mano con decisión y dar una voz a cualquier cochero que no lleve pasajeros. Estos elegantes vehículos negros de dos ruedas permiten a dos personas viajar holgadamente (quizás a cuatro, si eres bastante delgado y de confianza) mirando en el sentido de la marcha. El cochero del carruaje de alquiler se sienta en el pescante trasero superior y dirige a los caballos con unas largas riendas y un látigo unido a una vara. La tarifa debe acordarse al iniciar el trayecto y pagarse por adelantado, aunque rara vez el precio pasará de la media docena de esquiras.

LOS IMPÁVIDOS AGUNDINOS

Los nativos de la Ciudad de los Esplendores son famosos por su paciencia ante las ofensas. Un agundino expresa con franqueza sus sentimientos a modo de advertencia, así que uno escuchará “no le veo a eso la gracia por ningún lado, amigo”, dicho de forma amable, antes de encontrarse con la verdadera reacción iracunda. Algunos visitantes malinterpretan este carácter como cobardía o ignorancia (“¡el muy imbécil no se daba cuenta de que lo estaba insultando!”). Aquellos que cometen semejante equivocación acaban sorprendidos y arrepentidos.

La mayoría de los habitantes de Waterdeep tampoco se atemorizan con facilidad, a menos que se enfrenten a la magia o algún monstruo. Si un guerrero fanfarrón los amenaza, es bastante probable que lo miren con calma o incluso con desdén. “Los únicos mortales a los que temen los agundinos son los lores y algunos magos desequilibrados”, suele repetir Durnan a menudo a aquellos que se sorprenden por la indiferencia con la que los habituales del Portal Bostezante se mueven en torno a la entrada abierta a Undermountain que tienen al lado. “Y solo cuando han incurrido en la ira de los mencionados”.

CARRUAJES DE LUJO

Los pudientes, o aquellos que quieren un transporte de lujo durante la jornada, pueden alquilar un carruaje de lujo. Muchos de ellos son tan elegantes como los que usa la nobleza. Hasta ocho pasajeros pueden disfrutar de su cómodo interior acabado en seda. Las tarifas y servicios varían, pero generalmente acuerdas alquilar el vehículo, los servicios del cochero y de cualquier mozo o guarda durante un día completo.

VIAJAR EN INVIERNO

Los habitantes de Waterdeep se quedan en casa a menudo durante los meses más fríos, sobre todo cuando llueve o nieva. El tránsito de mercancías y viajeros que llega a la ciudad se ralentiza al máximo durante el invierno y, por consiguiente, el tráfico disminuye y los ómnibus y carruajes de alquiler son más escasos. Afortunadamente, la Compañía de Carreteros y Cocheros trabaja codo con codo con el Gremio de Ruederos y el Gremio de Fabricantes de Carros y Coches de Caballos para adaptar los ómnibus y carruajes de alquiler para que puedan funcionar como trineos, así que habrá algunos disponibles incluso con mal tiempo.



NOBLEZA

Mientras que en Waterdeep puedes encontrar a diplomáticos enanos de Gauntlgrym, sátrapas de Amn, duquesas de Tethyr o thanes de los norteños, los nobles sobre los que realmente necesitas saber son los de la propia urbe. Setenta y ocho líneas nobiliarias familiares se concentran en la Ciudad de los Esplendores, muchos de cuyos linajes se remontan en el tiempo hasta su fundación. Se han escrito libros sobre familias concretas (historias de sus logros y cómo se han imbricado en los entramados de riqueza y mecenazgo que destacan entre las actividades de los nobles), por lo que intentar describir estos detalles queda más allá del alcance de un compendio breve como este. Puedo, sin embargo, atreverme a proporcionarte las herramientas para reconocer e interactuar con la alta alcurnia.

DETECTAR A UN NOBLE

A la nobleza de Waterdeep se le otorga el derecho a portar armas. En el Código Legal de la ciudad esto significa no solo la capacidad de llevar un arma, sino el derecho a poseer hasta setenta soldados equipados. Estos últimos siempre visten los colores de una casa y sus “armas de gracia”, un dispositivo heráldico que a menudo se acopla en un escudo, como broche de capa, o se coloca en el casco. A otras personalidades de la urbe, incluso a los dignatarios extranjeros, se les permite tener solo a dieciséis guerreros armados. Además, las leyes contra la suplantación de aquellos empleados por los nobles tienen como resultado que otros mercenarios y guardaespaldas deban ataviarse a menudo con ropajes sencillos para no ser confundidos con la guardia de una casa. Por ello, la primera pista de que podrías estar en presencia de un noble es que tengas a la vista un gran número de soldados uniformados y armados.

Muchos nobles, especialmente los jóvenes que buscan divertirse, viajan sin un séquito de soldados o solo en compañía de otros de su clase. Si este es el caso, sabrás que estás en presencia de la nobleza debido a las muestras de deferencia que otros les ofrecen. Síguelos el juego y todo debería ir bien.

Pero, sobre todo, sé educado. Dirígete siempre a un noble reconocido como “lord” o “lady”. Es costumbre dirigir una leve reverencia o un gesto con la cabeza a los miembros de

UNAS PERSONAS MARAVILLOSAS

Siempre que estés en una urbe bulliciosa, es probable que te encuentres con unas gentes maravillosamente variadas. Escucharás palabras en idiomas totalmente desconocidos para ti y olerás platos de deliciosa y extraña comida. Waterdeep es la ciudad de las ciudades en cuanto a semejantes delicias. Así, en poco tiempo, lo extraño se volverá familiar para ti y el extraño se convertirá en tu amigo.

Las personas de Waterdeep se encuentran entre sus más grandes maravillas. La moda, el civismo, el amor: todo ello se practica en la localidad con un arte y un entusiasmo poco común en otros lugares. Visita una sala de fiestas o un festival y compruébalo por ti mismo. Y no te pierdas a los artistas del transformismo, que divierten al público con su humor y sus canciones. Decir “fabuloso” ni siquiera se acerca a calificarlo, sobre todo cuando realzan el espectáculo con magia.

La ciudad es también un refugio para quienes tienen su propia definición de lo que significa ser un hombre o una mujer, aquellos que trascienden el género, como hacen los mismos dioses, y aquellos que redefinen por completo quiénes son. ¡Qué confianza! Nunca me canso de verlo. He visto a personas en Waterdeep cuyas vidas son más mágicas que cualquier maravilla posible conseguida mediante conjuros.

la nobleza en cada encuentro y despedida. La obsequiosidad y el servilismo son comportamientos que los agundinos desprecian, pero también debes tener cuidado y no actuar de una forma demasiado familiar, jactanciosa o irrespetuosa cuando estés en presencia de algún noble. Aunque este tipo de comportamiento no es un crimen, y las leyes en contra de los duelos impiden que un noble inicie una confrontación armada directa, las familias ilustres de Waterdeep tienen un inmenso poder en la ciudad, a menudo en lugares inesperados. Muchas poseen influencia en naciones tan distantes como Calimshan y Cormyr. Ten la seguridad de que cualquier afrenta hacia uno de ellos no será olvidada o perdonada con facilidad.

Si no estás seguro de si alguien pertenece a la nobleza, dirígete al caballero como “señor” o a la dama como “buena señora”. No lo ofenderás y, generalmente, un noble te corregirá cortésmente en cuanto a su verdadero título.

LOS NOBLES Y EL MECENAZGO

Los nobles en Waterdeep promueven e invierten en todo tipo de negocios, tanto en la ciudad como en el extranjero, así como en las muchas formas de expresión del arte. Gastan su dinero en financiar celebraciones, organizar competiciones en el Campo del Triunfo, reparar los templos y santuarios de la urbe y apoyar proyectos cívicos, eventos de los gremios y actos benéficos como el entierro de personas fallecidas desconocidas. Sus motivaciones son múltiples, pero con sus acciones, no importa la razón, se ganan la lealtad y el respeto de aquellos que se benefician de su generosidad.

Buscar el patrocinio de un noble sin haber sido presentado a esa persona se considera un insulto, por lo que primero debes granjearte la amistad de alguien que esté a sus órdenes o en su círculo de influencia. Hacerlo así no te garantiza el éxito final, ya que se puede desperdiciar mucho tiempo y dinero tratando de ganarse el favor del conocido de un noble que resulte no tener escrúpulos o que por alguna otra razón sea de poca ayuda. Mi consejo es hacer algo que llame su atención, sean cuales sean tus intenciones. De este modo, alguien de entre las familias nobles de Waterdeep mostrará interés tarde o temprano.

INVESTIGA LAS CONEXIONES DEL NOBLE

En palabras de aquel pendenciero conocido mío de los Valles: “Antes de pavonearte entre las gallinas, asegúrate de conocer primero a los otros gallos”. Este colorido aforismo es útil en relación con los asuntos de la nobleza, ya que al interactuar con uno de sus miembros estarás tratando al mismo tiempo con toda su familia, así como con toda una red de socios comerciales y aliados. Esa situación puede ponerte en una posición incómoda si desconoces las conexiones del noble.

GREMIOS Y LEY DE GREMIOS

No hay aspecto de la vida en la Ciudad de los Esplendores que no quede afectado por, al menos, uno de sus más de cuarenta gremios. Prácticamente todas las profesiones tienen una de estas organizaciones asociada, por lo que no hay casi ningún ciudadano de la urbe que no pertenezca a una o más de estas asociaciones o que no trabaje para alguien que sí lo haga. Como visitante de Waterdeep debes saberlo, no sea que tengas un encontronazo con la “Ley de Gremios”. Esta última no forma parte, técnicamente, del Código Legal de Waterdeep, pero los gremios aparecen mencionados en los documentos legales más antiguos que se conservan, escritos por el propio Ahghairon, y las normas de dicha ley son respetadas por las sabias gentes de la localidad.

Los gremios se toman sus leyes en serio, al igual que los miembros de los Vigilantes de la Ciudad y los magistrados. Si haces caso omiso de las tradiciones de estas organizaciones, te espera no solo el desprecio público, sino también una visita de los agentes de la ley. Además, muchos de estos grupos poseen sus propios códigos para acusar, enjuiciar y castigar, tales como:

- A un miembro del Gremio de Panaderos que venda pan mal horneado se le empapará de agua y se le cubrirá con su propia harina.
- Interrumpir a un miembro del Gremio de Bufones provocará que la parte transgresora de la ley sea abucheada en público por no menos de cuatro miembros de dicha asociación durante un período de cuatro días.
- A cualquier barco que descargue sus bodegas sin la debida vigilancia o ayuda del Gremio de Barqueros, se le incautará su carga o esta será arrojada a las aguas del puerto.

Muchos gremios tienen códigos que se entremezclan entre sí, lo que complica aún más las cosas para los forasteros. En Neverwinter, si quieres construir un edificio, simplemente compras el terreno y pagas a los trabajadores para que lo construyan. En Waterdeep, debes consultar primero al Gremio de Cartógrafos y Topógrafos para ver la asignación de la parcela y, posteriormente, volver para que dibujen o aprueben los planos de construcción. El Gremio de Fontaneros y Cimentadores debe despejar y preparar el lugar, solo después de lo cual podrás contratar a miembros del Gremio de Carpinteros, Techadores y Escayolistas para que construyan la estructura.

Por otra parte, el trabajo no estará completo hasta que los miembros del Gremio de Maestros Talladores y el

Gremio de Canteros, Mamposteros, Alfareros y Ceramistas diseñen y elaboren cualquier elemento decorativo de madera, piedra o cerámica; luego, la Más que Meticulosa Orden de Hábiles Herreros y Metalúrgicos fabricará e instalará todas las bisagras de las puertas. Si el edificio se va a conectar a las alcantarillas o al suministro de agua de la ciudad, el Gremio de Fontaneros y Cimentadores deberá volver para realizar esa tarea. ¿Quieres instalar ventanas acristaladas? Para eso, necesitarás contratar a integrantes del Gremio de Sopladores de Vidrio, Cristaleros y Fabricantes de Lentes.

Si haces cualquier negocio en la urbe que no sea comprar bienes y servicios, te recomiendo encarecidamente que busques un procurador local y pagues para que te guíe a través del proceso. No existe ningún gremio de abogados, así que asegúrate de que eliges a alguien que venga bien recomendado por personas en las que confíes. Para conocer las peculiaridades de las normas de cualquier gremio, consulta a quien esté de servicio en la sede de esta asociación o pregunta a alguno de sus miembros veteranos.

Dicho esto, trabajar en una profesión relacionada con un gremio sin ser miembro de ese grupo no es ilegal. Los integrantes de cada asociación no tienen ningún recurso legal para interferir en el trabajo de alguien que elige no unirse a la organización. Pero si mercadeas o llevas un negocio sin hacerte miembro del gremio apropiado, correrá la voz y encontrarás que tu dinero no vale para comprar los productos o servicios de aquellos que sí sean miembros de estas asociaciones. Puesto que ese grupo incluye a casi todo el que vende artículos de primera necesidad para vivir, u ofrece cobijo a cambio de dinero, los beneficios de unirse a un gremio se volverán obvios con rapidez para aquellos que se despisten en cuanto a este particular.

CAE LA NOCHE EN WATERDEEP



LOS DISTRITOS DE WATERDEEP

Los recién llegados a la Ciudad de los Esplendores quedan sorprendidos a menudo por la importancia que sus habitantes dan a los distritos. En otras poblaciones, como Puerta de Baldur o Neverwinter, los distritos quedan delimitados por muros o ríos. Pero en Waterdeep, uno puede ir de uno a otro cruzando una calle, hecho que ofrece a los cocheros de los

HABLA COMO UN NATIVO

Los muchos modismos y expresiones del argot de los ciudadanos de Waterdeep darían para escribir un libro entero, pero aquí explico algunos que, de otra forma, podrían resultar engañosos.

“Aficionado, más que maestro” y “de donde no hay, no se puede sacar”

Estos modismos se han rastreado hasta Ahghairon, quien en sus estudios de magia sentenció con humildad: “Yo no soy ningún mago; soy más un aficionado que un maestro de la magia; Parece que de donde no hay, no se puede sacar”. Ahora sirven como expresión de falsa modestia aplicada a cualquier habilidad o arte, no solo al uso de la magia.

“Dientespostizos”, “puñosfáciles”, “clavahojas” y “ciquibailes”

A quienes se jactan de sus habilidades marciales, pero luego se amilanán en las peleas, o carecen de habilidades de verdad se les llama “dientespostizos”. En contraste, en Waterdeep encuentras a los “puñosfáciles” (patanes fáciles de provocar para armar una gresca), “clavahojas” (mercenarios cortados en mil batallas, contratados como secuaces) y los “ciquibailes” (atracadores y ladrones).

“Gran cabalgada” y “última cabalgada”

Para un comerciante de caravanas, un arriero o un agricultor de las tierras que rodean la Ciudad de los Esplendores, así como para cualquier ciudadano que monte por deporte, por diversión, para cazar o practicar la cetrería, la tarde es la “gran cabalgada” y el ocaso es la “última cabalgada”.

“¿Quién es el mayor ladrón?”

Tuezaera Hallowhand fue una famosa “gata solitaria”, una ladrona afincada en Waterdeep; en el año 1200 CV, desapareció repentinamente y se cree que sufrió un violento final. En una ocasión robó a un mago y dejó esto escrito en una pared, con la yema de un dedo mojado en su vino tinto favorito: “Yo robo cosas. Tú robas la libertad con tus conjuros. ¿Quién, de entre nosotros, es el mayor ladrón?”. Los agundinos utilizan ahora esta frase cuando discuten sobre todo tipo de temas al comparar quién ha hecho mayor mal.

“¿Tolera el espejo tu reflejo?”, “¿lanzas sin pensar?” o “¿coges sin saber lo que cuesta? ¡Entonces no eres nada!”

En una ocasión, Laeral Silverhand, por aquel entonces la primera maga de Waterdeep al estar casada con Khelben Arunsun “Vara Negra”, reprendió públicamente a un mago demasiado ambicioso de la Orden Vigilante de Magos y Protectores; lo hizo con estas palabras: “Si lanzo mis conjuros sin pensar en las consecuencias, no soy nada. Si arrebató vidas pero no tengo en cuenta el coste, no soy nada. Si robo al abrigo de la noche y no veo las caras de desolación a la mañana siguiente, no soy nada. Si emito decretos como gobernante, pero no me ocupo de ninguna de las otras responsabilidades del trono, no soy nada. Y si hago todo lo anterior en nombre de la Orden Vigilante, soy menos que nada. ¿Tolera el espejo tu reflejo?”.

Estas despectivas palabras se recuerdan y utilizan casi a diario en Waterdeep, incluso un siglo después.

carruajes de alquiler momentos de diversión cuando turistas ignorantes les solicitan que los lleven a un distrito contiguo.

Cada distrito tiene su propia historia, leyendas y tradiciones, basadas en quienes vivieron allí en el pasado, en eventos famosos o infames y en las cosas extrañas que continúan sucediendo. Por ejemplo, los niños (e incluso algunos adultos) saltan sobre un pie cuando cruzan el callejón de Asmagh, en el Distrito del Castillo. ¿Por qué? Bueno, Asmagh fue un boticario que envenenó a muchos pacientes; luego los enterró de pie bajo esta calle, al abrigo de la noche. Pero lo descubrieron, y algunos dicen que se sacaron ochenta cuerpos de los que había debajo de los anchos adoquines del callejón. Aunque esto sucedió hace ya más de un siglo, los niños aún cantan una canción cuando pasan por esta calle: “Salta en los adoquines, una y otra vez, cabezas y muertos bajo tus pies”. Cuando vayas por el camino del Guerrero o la calle de la Plata, presta atención a los divertidos gritos de los más jóvenes y prueba tú mismo.

Estas historias y tradiciones compartidas aportan a cada distrito una cultura diferente, así como una distinción en clase y en riqueza. Con todo, nada ayuda más a los residentes a identificarse con sus distritos que los festivales y los deportes. Casi cada raza y desfile de la ciudad ofrece una oportunidad para hacer una competición entre los distritos como parte de las festividades. Durante esos días, los hogares y negocios exhiben los colores de sus distritos, pasean a sus mascotas y entonan entusiastas canciones para celebrar el lugar donde viven. Si te quedas en la localidad al menos durante un mes, seguro que verás alguna versión de este despliegue de espíritu cívico.

DISTRITO MARÍTIMO

El Distrito Marítimo se alza orgulloso en las tierras que se elevan sobre la sombra del ocaso proyectada por el monte Waterdeep. Los ricos y los poderosos (o los que desean verse a sí mismos de tal manera y pueden pagar el alquiler) residen o regentan sus negocios aquí. Cuando los caudillos y los piratas de la primitiva ciudad de Profundas Aguas consiguieron suficiente oro, construyeron fortalezas sobre lo que solían ser praderas azotadas por los vientos procedentes del mar. Aún se pueden ver los restos de algunos de esos viejos castillos incorporados a las casas palaciegas de las familias nobles que moran en el Distrito Marítimo. Para una mejor perspectiva general de las deslumbrantes casas rodeadas de muros ajardinados, dirígete hacia donde se cruzan la calle Diamante y la calle Delzorin, cerca de la Casa de las Maravillas de Mystra; una vez allí, simplemente, date la vuelta.

Los colores del Distrito Marítimo en las competiciones son el azul y el dorado. Su mascota es un león de mar, una combinación imaginaria de pez y felino. Hay una leyenda muy arraigada, pero de una falsedad patente, que dice que la famosa Puerta del León del Campo del Triunfo está hecha con las fauces abiertas de uno de estos felinos marinos. Los diseños arquitectónicos para las puertas muestran que esto es falso, hecho que puede comprobarse en la Casa de los Mapas, la sede del Gremio de Cartógrafos y Topógrafos, en el Distrito del Castillo.

Los lugares de obligada visita en el Distrito Marítimo comienzan, por supuesto, con el Campo del Triunfo, pero apenas cruzando la calle se encuentra la no menos fabulosa Casa de los Héroes, el mayor templo de la ciudad. Dedicado a Tempus, sus numerosas y grandiosas salas homenajean a los campeones de la población, tanto en la batalla como en el deporte. Los vencedores de las competiciones de los distritos realizan el desfile de la victoria por aquí, a menudo llevados a hombros o en volandas sobre las cabezas de la muchedumbre. Es algo que no deberías perderte.



JUSTICIA RÁPIDA

También has de visitar la Casa de las Maravillas. Es sin duda el santuario más espléndido del mundo dedicado a los dioses de la magia, con Mystra a la cabeza, por supuesto. Aunque sus ornamentadas torres, brillantes mosaicos y despliegues mágicos atraerán tu atención, no dejes de mirar también las humildes violetas que crecen en medio de semejante ostentación. Estas delicadas flores eran las favoritas de Ahghairon y se plantan por todo el templo en su memoria.

Los otros dos santuarios del distrito son igual de impresionantes, pero en otros sentidos. La hermosísima Casa de la Luna tiene la torre más alta de todos los templos de la ciudad, que sobresale unos setenta y cinco pies sobre la calle. En su cúspide, los sacerdotes de Selûne disfrutan de la luz de la luna sin importar la estación. La Casa de las Manos Inspiradas, consagrada a Gond, representa una experiencia menos apacible en conjunto. Allí, todas las grandes e innovadoras mentes de la urbe inventan y experimentan procurando crear de todo, desde máquinas voladoras hasta bisagras más resistentes para puertas. Pero no esperes un museo de maravillas como el que se puede visitar en Puerta de Baldur. En este lugar, “trabajar es la forma de adorar a Gond”, como cualquier integrante del santuario podrá decirte.

Si buscas la buena fortuna, debes visitar con toda seguridad la Torre de la Suerte, un complejo consagrado a Tymora. La “torre” en cuestión es en realidad un atrio con muchos pilares ingeniosamente techado con cristal. Bajo el techo, una escultura de bronce de una diminuta Tymora, representada como una niña sonriente, parece saltar desde lo más alto de una asombrosa fuente. Para presentar tus respetos y pedir un deseo, acércate a la fuente por una calzada y lanza tu moneda a la diosa. Si te las apañas para hacerla caer en su mano abierta, habrás conseguido su favor.

Si necesitas refrescarte durante tus travesías, o tal vez arreglarte antes de una reunión importante o una salida nocturna, visita a los devotos de Sune en el Templo de la Belleza. Sus baños públicos de mármol y sus salones llenos de espejos están abiertos desde antes del amanecer hasta después del ocaso. No se cobran honorarios por estos servicios, ni por los consejos o la ayuda de los numerosos y amables asistentes del lugar, pero se anima a los visitantes a hacer donaciones.

Hay dos parques en el Distrito Marítimo que también podrían ser dignos de tu tiempo. Los Santuarios de la Naturaleza, a tan solo una manzana de distancia de la Torre de la Suerte, son unos resplandecientes jardines dedicados a dioses de la naturaleza como Mielikki y Silvanus. Este vergel está cerrado para todos, excepto para los residentes del Distrito Marítimo. Sin embargo, desde el enrejado de hierro que lo rodea, puedes vislumbrar los magníficos templetes, las estatuas y las fuentes de su interior. El Jardín de los Héroes es el único espacio verde de la urbe que está abierto al público, además de la Ciudad de los Muertos, pero se sitúa escondido tan al norte del Distrito Marítimo que recibe pocos visitantes. Es una pena, porque las hermosas esculturas de este exuberante lugar retratan a muchas de las figuras señeras en la historia de la ciudad.

Dudo si mencionar un último lugar del Distrito Marítimo, aunque no revelaré dónde se encuentra, por razones que pronto se harán evidentes. Se trata de una casa que no tiene ni ventanas ni puertas. No puedes verla desde la calle, de modo que los que vivan cerca no hablarán de su existencia a nadie. Sabrás que estás cerca cuando veas las baldosas azules en las travesías y los muros que conducen a una angosta calle que discurre por debajo de los edificios de las inmediaciones. Por las noches, estos azulejos brillan tenuemente

con la luz azul de un fuego fatuo. Puedes acceder al Callejón Azul, que es como se conoce a este lugar, por más de una ruta, pero hay escasísimas formas de salir. La mayoría de los que entran ya no vuelven. Si ves baldosas azules, date la vuelta y aléjate antes de que sea demasiado tarde.

DISTRITO NORTE

Gran cantidad de nobles viven en el Distrito Norte, pero el carácter de este último es más pacífico que el del Distrito Marítimo. Aunque alberga tabernas y tiendas para todos los gustos, el tenor de la zona tiende a ser reservado y cortés. La mayor parte de las calles están llenas de hileras de casas habitadas por familias de gente próspera dedicada a negocios, inversiones y servicios públicos. Cada una de estas personas es lo suficientemente adinerada como para emplear a uno o dos sirvientes o, al menos, se esfuerzan en aparentarlo.

Para experimentar lo mejor posible la vida del Distrito Norte, ve allí antes del alba, compra un periódico y siéntate en un café con vistas a la calle. Observa cómo el distrito cobra vida pausadamente a tu alrededor. Al principio, será tan silencioso que podrás escuchar la forma en que la vecina de una vía más arriba abre su ventana para que entre el aire fresco y aclara su garganta. Más tarde, comenzará el canto de los pájaros y, poco después, oirás y verás cómo llegan los ómnibus cargados de sirvientes. No se trata de los criados internos habituales en las casas nobles, sino de personas contratadas para venir a trabajar durante una jornada. La mayoría de ellos proceden de zonas menos prósperas de la ciudad, por lo que acuden con sus herramientas del oficio y lucen las vestimentas habituales: lavanderas y cocineros de blanco, deshollinadores y criadas de negro, lacayos y niñeras de gris, jardineros de verde y tutores de estudio de azul.

Cuando esta servidumbre se separa para llamar a las puertas y comenzar con su trabajo, los residentes del distrito salen,

TEMPLOS PRINCIPALES DE WATERDEEP

Deidad o deidades	Nombre del templo	Ubicación
Gond	Casa de las Manos Inspiradas	Distrito Marítimo
Ilmater	Hospicio de San Laupsenn	Distrito Norte
Lathander	Espiras de la Mañana	Distrito del Castillo
Mielikki y Silvanus	Santuarios de la Naturaleza	Distrito Marítimo
Mystra	Casa de las Maravillas	Distrito Marítimo
Oghma	Fuente del Conocimiento	Distrito del Castillo
Selûne	Torre de la Luna	Distrito Marítimo
Sune	Templo de la Belleza	Distrito Marítimo
Tempus	Casa de los Héroes	Distrito Marítimo
Todas las deidades	Casa de las Manos Sagradas	Distrito Norte
Todas las deidades elfas	Templo de los Seldarine	Distrito del Castillo
Tymora	Torre de la Suerte	Distrito del Castillo
Tyr	Salones de la Justicia	Distrito del Castillo
Umberlee	Espira de la Reina	Playa
Yelmo	Salón de Yelmo	Distrito Sur

despidiéndose cariñosamente de esposas e hijos. Sus pasos resuenan por las aceras o les conducen hasta ruidosos carruajes de alquiler. En tan solo una hora, el Distrito Norte volverá a la vida, ruidoso; luego quedará de nuevo en silencio, hasta que en las últimas horas del día el proceso se revierta cuando sus habitantes retornen del trabajo y los sirvientes se vayan.

La zona más animada, y quizás la más bella, del distrito es el Mirador del Acantilado. Aquí, la meseta sobre la que se encuentra Waterdeep presenta precipicios tan pronunciados y altos que la muralla de la urbe se interrumpe a ambos lados. Algunas de las residencias, tabernas y posadas más lujosas de la Ciudad de los Esplendores se asientan a lo largo de este espacio, con terrazas y balcones que permiten contemplar las hermosas vistas de la campiña oriental. Sin embargo, no necesitas pagar sus elevados precios, ya que una pasarela pública que recorre el borde del acantilado ofrece a los viandantes la ocasión de disfrutar ampliamente de la panorámica.

Los colores del Distrito Norte son el verde y el naranja. Su mascota es una elegante paloma blanca, a la que se representa en pleno vuelo. Muchas de sus casas disponen de palomares en sus azoteas, de manera que las grandes bandadas de pájaros que sobrevuelan esta zona de la ciudad al amanecer y al anochecer son dignas de ver.

DISTRITO DEL CASTILLO

El Distrito del Castillo es el corazón y la mente de Waterdeep, si no su alma. Alberga a las fuerzas militares, los juzgados, el gobierno y el mercado de la población, que resulta ser la plaza de abastos de mayor tamaño de todas las urbes del norte. Abarca los muelles de la Marina de la Ciudad en el Gran Puerto y todo el monte Waterdeep. Además, reúne seis estatuas andantes, numerosos templos y muchos otros lugares de referencia.

El Castillo Waterdeep se alza sobre el resto de la localidad en un pronunciado risco que se extiende desde la montaña y sus torres se elevan cientos de pies hacia el cielo. A muchos les sorprende saber que no es aquí donde residen los gobernantes de Waterdeep, ni desde donde se gobierna la ciudad. El castillo fue y es un reducto de última defensa en caso de que la población sea atacada, pero, durante más de un siglo, el gobernante de Waterdeep ha ocupado el palacio de Waterdeep, también conocido como el palacio de Piergeiron; así lo siguen llamando los ciudadanos más vetustos y longevos (muchos elfos, inclusive).

Aunque no es tan grande como el castillo, el palacio es mucho más cómodo y está profusamente decorado. Cuenta con muchas cámaras para los funcionarios gubernamentales, maestros de los gremios y nobles, que las usan para reuniones y procedimientos judiciales. Si tienes motivos para que te inviten (¡no por la fuerza, espero!) a reunirte con los lores enmascarados o con la lord público de Waterdeep, es probable que el encuentro tenga lugar en la sala de audiencias del palacio. Allí, podrás presenciar el antiguo y humilde trono en el que Ahghairon se sentó por vez primera hace tanto tiempo.

Muchos otros edificios del distrito están dedicados a asuntos de la urbe, incluidos varios juzgados para los magistrados y los cuarteles de la Guardia de la Ciudad. Numerosas construcciones del distrito son oficinas y salas de reuniones para propietarios de negocios, procuradores, editores y similares, ya que el Distrito del Castillo tiene la población residente más pequeña de todos los distritos.

Puedes hallar muchos puntos de interés en esta zona de la ciudad, además de seis de las estatuas andantes (que se describirán más adelante en este breve compendio por capítulos). Difícilmente podrías visitarlos todos en un solo día, pero los siguientes lugares son altamente recomendables.

La torre Vara Negra es una mancha negra y achaparrada en este, por lo demás, hermoso distrito. Por más humilde que parezca el edificio, mirarlo durante demasiado tiempo puede darte una sensación de mareo y de que estás siendo observado, casi como si la misma torre hubiera puesto un ojo invisible e iracundo sobre ti. Tal vez creas que estoy fantaseando. Bueno, ¡ve y compruébalo tú mismo!

En el extremo opuesto de la montaña, cerca del Puerto Naval, se encuentra la mansión de Mirt. En tiempos fue una resplandeciente torre con aspecto de fortaleza, pero la han mejorado notablemente gracias a modas arquitectónicas más delicadas desde el regreso de su antiguo propietario, que estuvo ausente durante mucho tiempo.

Mirt tiene una increíble historia en común con Durnan, el propietario del Portal Bostezante. Juntos, descendieron al “Pozo”, como se conocía antiguamente a Undermountain. Waterdeep solía arrojar criminales a este lugar, abandonándolos para que murieran horriblemente en sus mazmorras. Durnan y Mirt entraron en las profundidades por voluntad propia; y no solo eso, sino que volvieron cargados de tesoros. Ambos usaron la magia para alargar sus vidas, pero finalmente sus caminos se separaron. Mirt continuó con una vida de aventuras, mientras que Durnan construyó la taberna conocida como el Portal Bostezante sobre el pozo y, ahora, casi dos siglos después, cobra dinero a los que descienden por este. ¡No es mala forma de separar a los tontos de su dinero!

Las gloriosas Espiras de la Mañana, consagradas a Lathander, conforman uno de los santuarios más bellos de Waterdeep. Pero el Templo de los Seldarine, dedicado a todos los dioses elfos y también en este distrito, no le va a la zaga. El camino que recorre el paseo del monte Melodía, un túnel excavado en el monte Waterdeep y que llega hasta a la

Academia de Música y Otras Artes del Nuevo Olamn, es una maravillosa excursión para hacer durante el día. El Mercado ofrece una ingente variedad de escenas, olores y sonidos entre los que la gente podría perderse durante una decana. Igualmente, la Fuente del Conocimiento es un templo consagrado a Oghma, sí, pero también la biblioteca más grande de la ciudad. Allí pueden consultarse títulos que han sido escritos durante eras, bajo la atenta mirada de los sacerdotes del santuario. Por resumir (si es que soy capaz de conseguir que esta sección del compendio lo sea), el Distrito del Castillo ofrece demasiadas maravillas como para enumerarlas todas aquí.

Los colores del Distrito del Castillo son el azul y el morado. Su mascota es un grifo dorado, que es como se representa típicamente. Los colores se han tomado prestados de la bandera de la urbe y, por supuesto, hacen referencia la Caballería Grifo. Los campeones del distrito salen a menudo de entre las filas de la Guardia, la Marina o la Caballería. Aunque a menudo tienen ventaja en carreras y competiciones, las hordas de seguidores que los vitorean a rabiar son, naturalmente, mucho más reducidas que las de otros distritos.

DISTRITO COMERCIAL

¡Comprar, comprar y comprar sin parar! ¡O comer y más comer! ¡O beber hasta no poder más! ¡O lujosas habitaciones, o arte del bueno o fiestas legendarias! El Mercado del Distrito del Castillo es la plaza de abastos más grande de la ciudad, pero el Distrito Comercial es como un pueblo mercantil en sí mismo, que tiene con facilidad tres veces el tamaño de dicho mercado.

Este distrito bulle de actividad día y noche, tanto en las calles como sobre las pasarelas balconadas que recorren las manzanas en todo su trazado, las cuales se encuentran en

EL SEÑORIAL, IMPOLUTO Y BIEN DEFENDIDO DISTRITO DEL CASTILLO



ocasiones hasta a cinco pisos de altura. Los carteles de las tiendas parecen saltar de los edificios, cuyos muros laterales están cubiertos de anuncios que compiten por atraer la atención de todas las miradas. Tiendas de guantes, zapaterías, joyerías, perfumerías, florerías, pastelerías, tabernas, cafés, teterías, posadas, casas adosadas, internados, oficinas, academias de baile, tiendas de comestibles, de cerámica, de armaduras, etc. Todo lo que no sea ilegal lo podrás hallar en el Distrito Comercial. Incluso si lo que buscas está prohibido, es probable que el Distrito Comercial también sea el lugar idóneo para conseguirlo. Sin embargo, sé discreto. Los Vigilantes de la Ciudad tienen una fuerte presencia en este distrito, con patrullas ordinarias y con oficiales que trabajan de incógnito.

Al ser un lugar de tanta actividad comercial, muchos gremios tienen sus sedes en este distrito. Cabe destacar la Casa de la Luz, sede del Gremio de Candeleros y Faroleros. En el exterior del edificio, hay una montaña de cera del tamaño de un carro, con cientos de mechas que permanecen encendidas día y noche, a la que continuamente se le van añadiendo nuevas velas. Dentro, los mejores trabajos del gremio están expuestos para su venta, incluyendo no solo velas de diferentes colores, lámparas y lámparas de araña, sino también construcciones hechas de cera dedicadas a todo tipo de temáticas, desde personajes de prestigio hasta dragones o complejas y abstractas celosías; todo ello convertido en velas de fantasía.

Los lanzadores de conjuros deberían tener cuidado en la plazuela del Toro Blanco. Hace mucho tiempo, este espacio fue un lugar de pastoreo para el ganado donde nació un ternero albino. El dueño del animal construyó la taberna del Toro Blanco, que prosperó en el mismo emplazamiento durante años y terminó dando nombre a la zona. Sin embargo, ahora no encontrarás la cantina. Desapareció, totalmente destruida durante una infame batalla de conjuros entre el archimago Thongalar el Poderoso y el malvado mago Shile Rauretilar y sus aprendices. Durante la tormenta de magia que se abatía sobre el lugar, tanto Shile como sus discípulos perecieron, pero, además, el tejido de la Urdimbre se rasgó, hasta tal punto que Azuth, el dios de los magos, se vio obligado a aparecer para poner orden. Se dice que volvió a entretejer la realidad y la Urdimbre, aunque todavía queda una arruga en el tejido. Hasta nuestros días, los conjuros que se lanzan en la plazuela del Toro Blanco a veces salen mal, por lo que está prohibido tanto su uso como el de objetos mágicos en la zona.

El Distrito Comercial se identifica con los colores verde y púrpura. Su mascota es el mimeto. Esta tradición surgió, dicen, porque cuando se hubo de elegir mascota por primera vez, el Distrito Comercial escogió un cofre de oro como la suya y fueron el hazmerreír de los ciudadanos de los otros distritos durante un tiempo por no haber designado una criatura. Ahora, cada cuatro años, el distrito anuncia un nuevo objeto como mascota, declarando que es la nueva forma adoptada por el mimeto. La naturaleza de la elección es blanco de gran cantidad de especulaciones y rumores hasta el día de su anuncio. Después, durante meses, la mascota es excusa para todo tipo de bromas en Waterdeep. Gnomos de las rocas y magos consiguen hacer que fauces ilusorias salgan disparadas de versiones reales del objeto, mientras que los artesanos crean hermosas imitaciones en forma de tarta o en papel, que resultan fáciles de aplastar cuando se perciben como reales; y todo en esa línea. En el momento de redactar este compendio, al mimeto se le ha dado la forma de una jarra.

DISTRITO SUR

Se llama Distrito Sur, no Distrito Meridional. Los habitantes de Waterdeep son un poco puntillosos con esto, por lo que si insistes en referirte a él como Distrito Meridional, te corregirán o pasarás por idiota. El nombre deriva no solo de su

ubicación al sur de la urbe, sino de los habitantes del sur que se asentaron en este distrito cuando la población creció. Hoy en día, la zona aún acoge a la mayoría de los comerciantes ambulantes que visitan la ciudad, de manera que está conformado por muchos enclaves, manzanas y calles ocupados principalmente por ciudadanos cuya ascendencia se puede rastrear hasta otros reinos.

Uno puede disfrutar aquí de los más deliciosos manjares de los medianos, escuchar a los mejores cantantes de música calishita y examinar las obras más impresionantes creadas por manos enanas. No obstante, el primer desafío es encontrar donde están estas exquisiteces. El Distrito Sur ha sido durante mucho tiempo un barrio de trabajadores que aprovisionaban a los viajeros, por lo que sus gentes han adoptado la costumbre arquitectónica de construir sus casas y negocios sobre establos o alrededor de patios de posadas, cerca de donde se guardan las caravanas de carromatos.

Los residentes del Distrito Sur están orgullosos de su legado como viajeros nómadas y gente trabajadora, por lo que no debería sorprender a nadie que su mascota sea una mula. En las banderas que exhiben en las competiciones aparece este belicoso animal piafando sobre un campo de gules y blanco, colores que representan la sangre y las lágrimas que la gente de este distrito ha vertido durante sus labores.

Sin ser un punto de referencia propiamente dicho, la Esfera de la Luna merece, no cabe duda, una visita. No se trata de una estructura, sino un acontecimiento que sucede durante cada luna llena, cuando un campo esférico de luz azul brillante aparece en el espacio conocido como el Jardín Danzante. Cualquier criatura que entra en la esfera encuentra que puede volar en su interior con simplemente desearlo. Durante siglos, los habitantes de Waterdeep han aprovechado estos eventos sobrenaturales para desarrollar un estilo único de danza volante, pero los aficionados entusiastas no son bienvenidos, salvo en ciertas ocasiones, cuando la luna llena aparece a la luz del día.

Incluso sin luna llena, merece la pena visitar el Jardín Danzante por ver la sala de celebraciones que se sitúa al lado, la Bailarina de Jade. Durante las apariciones de la Esfera de la Luna, algunas personas saltan a veces al campo mágico desde los balcones de esta taberna de tres plantas, que también es salón de baile y posada. Sin embargo, el lugar toma su nombre de una peculiar bailarina que hay allí dentro, más que los que están afuera, en el jardín. La "Bailarina de Jade" es una estatua de jade de una mujer de ocho pies que cobra vida por arte de magia y danza para los clientes; en ocasiones también sirve para sacar a los parroquianos ebrios del local. Elminster me ha informado de que, a pesar de su destreza y su belleza en apariencia frágil, la Bailarina de Jade es tan poderosa como un gólem de piedra. Así que disfruta del espectáculo, pero no te vengas demasiado arriba.

DISTRITO DEL PUERTO

Este distrito fue considerado durante mucho tiempo el más peligroso de la ciudad, pero el Distrito de la Explanada tiene ahora ese título. No me cabe duda de que los habitantes del Distrito del Puerto se alegran de ello, porque, a decir verdad, en algunos aspectos esta zona nunca ha merecido su mala reputación.

Es cierto que, dejando a un lado el Distrito de la Explanada, esta es la zona donde reside la mayoría de pobres de Waterdeep. Sí, aquí viven algunas de las personas menos ilustradas de la urbe. Y no es menos cierto que la mayoría de sus tabernas son frecuentadas por bebedores habituales y que hay demasiadas posadas que cobran por horas. Pero todos deben admitir esto: los residentes del Distrito del Puerto a menudo trabajan más duro cuanto más duras son sus condiciones de vida.



LA CIUDAD DE LOS MUERTOS

Almacenes, casas pobres y edificios de apartamentos predominan en gran parte de la zona. Las calles son empinadas en su trazado y pocas disponen de espacio en sus lados para los transeúntes. Pasear por el distrito sin un guía puede ser un periplo desconcertante. Salvo en las inmediaciones de los muelles, es raro ver carteles de comercios y anuncios de ningún tipo; los almacenes y otras empresas no tienen a menudo ningún rótulo en absoluto. O bien sabes adónde vas y tienes razones para estar allí o estás perdido y lo más probable es que te conviertas en blanco de carteristas o algo peor.

Las farolas no duran mucho en el Distrito del Puerto. Roban o rompen sus velas, aceites y cristales con demasiada frecuencia. El Gremio de Candeleros y Faroleros las repara con poco entusiasmo al comienzo de cada estación, pero, durante la mayor parte del año, los vecinos se ven obligados a portar sus propias fuentes de luz cuando transitan por estas calles por las noches.

Los colores del Distrito del Puerto son el granate y el naranja. Su mascota es un pez espada que siempre se ha representado en color verde por razones que ya no se recuerdan. Sus habitantes se toman muy en serio las competiciones y con frecuencia reclutan a sus campeones de entre los marineros que llegan a la ciudad (algunos dicen que recurren a piratas, pero eso es pura calumnia). Surgen frecuentes quejas de que estos hombres y mujeres son más ciudadanos del mar que del propio Distrito del Puerto. Sin embargo, si se registran con un magistrado y pagan sus impuestos, son tan bienvenidos para competir como cualquier residente permanente de Waterdeep.

LA CIUDAD DE LOS MUERTOS

Podría escribir un libro sobre la Ciudad de los Muertos. Es un lugar fascinante, lleno de historia y objeto de numerosas leyendas. Pero, por desgracia, habría pocos compradores de la *Guía de Volo para la Ciudad de los Muertos*, ya que sería de interés sobre todo para los agundinos, y de este tema son unos íntimos conocedores.

La Ciudad de los Muertos no es un aburrido cementerio. Se trata de un amplio parque de verdes colinas, extensos campos floridos, bosquecillos de árboles y arbustos artísticamente ubicados, hermosas esculturas, arquitectura asombrosa y caminos de grava que lo atraviesan de formas sugerentes. Hace mucho tiempo, los ciudadanos de Waterdeep abandonaron en gran medida la práctica de enterrar a sus muertos; dándoles en su lugar sepultura en mausoleos. Durante siglos, los panteones más importantes del lugar han estado conectados a un espacio extradimensional donde se lleva a los fallecidos para llorarlos y enterrarlos.

Aquellos que pueden permitírselo honran la memoria de sus difuntos con estatuas, convirtiendo así a la Ciudad de los Muertos en un museo al aire libre que alberga algunas de las esculturas más asombrosas, inquietantes, tristes e increíblemente misteriosas jamás hechas en mármol o bronce. Los nobles y los comerciantes acaudalados han competido para erigir las mejores lápidas para sus muertos, lo que ha llevado a que exista una numerosa variedad de estilos y conceptos creados por los artistas más hábiles.

Una de las paradas más impresionantes del cementerio es el Monumento a los Guerreros. Este intrincado conjunto escultórico de sesenta pies de alto representa a un círculo de mujeres y hombres machacando a trolls, orcos, hobgoblins,

osgos y bárbaros, quienes caen reculando en torno a los guerreros. Sobre todos ellos, un jinete de grifos ataca a lanzazos a un caballero esquelético cuya coraza lleva el símbolo de Myrkul, el dios de los muertos. Pero estas estatuas son también una fuente; ¡de las heridas de estos combatientes emanan chorros de agua! No trates de imaginarlo, ve a verlo; contéplalo como lo hacen los ciudadanos de Waterdeep: mete en la mochila un festín para tomarlo allí, al aire libre, a medio día. Después, pasea dejándote rodear por la belleza del lugar.

LA CIUDAD EXTRAMUROS

Waterdeep ofrece más que solo los distritos existentes de sus murallas para adentro. Si sientes la necesidad de visitar los alrededores de la ciudad, esto es lo que debes saber.

DISTRITO DE LA EXPLANADA

Este distrito fue en tiempos pasados un descampado para caravanas situado entre las dos murallas más septentrionales de Waterdeep. Se quiso mantener libre de asentamientos para que sirviera como campo de batalla en tiempos de guerra. Sin embargo, al establecerse allí los refugiados de varios desastres tras prohibirse su entrada a los ricos distritos del norte, la zona ha crecido hasta convertirse en una ciudad sin ley en sí misma.

Aunque no es un distrito oficial de la urbe, al Distrito de la Explanada se lo trata comúnmente como si lo fuera. Los Vigilantes no hacen la ronda en esta zona, no obstante, y muchos crímenes quedan sin investigar. La Guardia de la Ciudad vigila el Distrito de la Explanada desde las murallas que lo rodean, pero sus miembros solo se involucran cuando la gente que entra y sale sufre algún tipo de amenaza.

La zona es un sindiós enfangado, poblado por la gente más pobre y por aquellos que sacan tajada de la desesperación de esas personas. No dispone de sistema de alcantarillado y el Gremio de Barrenderos no presta servicio allí, hecho que se hará evidente para tu nariz a poco que te aventures en el lugar. No te recomiendo pasar más tiempo aquí que el que necesites para ir de una puerta a la siguiente.

El Gremio de Carniceros regenta varios mataderos, casas de ahumado e instalaciones de curtido de pieles en esta zona.

LAS MARAVILLAS DEL SUGIERERRUTAS

El lugar donde la Carretera Alta y el camino del Dragón se encuentran al sur de la ciudad recibe el nombre de Sugiererrutas. En el centro de la encrucijada hay un poste alto de señalización del que cuelgan flechas apuntando hacia el puerto y hacia cada una de las puertas de la urbe. Creado por la Orden Vigilante de Magos y Protectores y financiado por los comerciantes locales, el poste indicador orienta a los viajeros, por medio de la magia, hacia lugares lejanos y bien conocidos; para ello solo deben pronunciar los nombres de dichas localizaciones en un cristal instalado en el poste. La magia del Sugiererrutas escribe el destino en la flecha adecuada del poste señalizador e indica, en millas, la distancia existente entre el lugar y Waterdeep. Así, dependiendo de su destino, el directorio orientará a los viajeros hacia el puerto o hacia la puerta más adecuada que les conduzca al norte, este o sur.

Por desgracia para los recién llegados, el Sugiererrutas no sirve para la búsqueda de lugares dentro de la Ciudad de los Esplendores. Sin embargo, encontrarás un buen número de emprendedores cerca de la encrucijada que aprovecharán este hecho para ofrecerte sus servicios como guías de la urbe. Aunque a buen seguro algunos reputados miembros de este grupo lo harán por un precio justo, muchos ciudadanos sin ánimo de lucro te orientarán también con facilidad si simplemente se lo pides con cortesía.

Son negocios ruidosos que han sido empujados fuera de la ciudad propiamente dicha. Un consejo: hacer buenas migas con un tipo corpulento que sea bueno con el cuchillo es una de tus mejores defensas dentro del Distrito de la Explanada. El otro lugar donde podrías pedir ayuda es en la taberna Fin de Turno, una popular parada para los miembros de la Guardia de la Ciudad que están fuera de servicio, situada en la esquina de la calle Fin de Turno con el Pasaje Cubierto. Aunque los guardias pudieran no estar dispuestos a hacerlo, tu estatus como visitante de Waterdeep técnicamente les obliga a ayudarte para que llegues a la urbe intramuros sano y salvo.

DESPEÑADERO

Esta zona de pastizales y pequeñas áreas boscosas al este de la ciudad supone una comunidad rural centrada en la agricultura y la ganadería y que abastece a los viajeros. Allí también se levanta un gran y bien protegido campo de entrenamiento gestionado por la Guardia de la Ciudad, así como una granja-prisión de los Vigilantes (llamada Guardagranjas), donde los condenados por delitos menores trabajan para pagar sus deudas con la urbe. Muchos gnomos y medianos viven en esta región, por lo que la mayoría de los edificios están contruidos en relación con su estatura.

Dos familias nobles poseen propiedades en Despeñadero. La Villa Amcathra se utiliza para el hospedaje y doma final de los caballos criados en la ciudad de Amphail, muchos de los cuales se venden a la Guardia de la Ciudad. Igualmente, la casa noble de Hothemer tiene una finca donde sus miembros llevan a cabo negocios relacionados con el comercio por tierra, fuera del alcance de los interventores de Waterdeep.

Si visitas esta zona, te recomiendo la Huerta de Frutales y Destilería de Hidromiel de Snobeedle, una propiedad regentada por los medianos Snobeedle. Cuenta con una taberna muy agradable y una tienda que han adecuado para clientes de mayor tamaño, de manera que allí puedes escoger tú mismo la fruta cuando está en temporada.

UNDERMOUNTAIN

Muchos en la ciudad se regodean relatando las historias de esta legendaria mazmorra situada debajo de la Ciudad de los Esplendores, pero aquí te ofrezco las verdades básicas.

Bajo la meseta de Waterdeep se encuentra la mazmorra más grande y profunda del mundo. Se extiende por el subsuelo de la urbe y se dice que tiene hasta a veinte niveles de profundidad. Los enanos Melairkyn fueron los primeros en excavar los túneles que se convertirían en Undermountain, aunque también se comenta que los drows hicieron lo propio desde abajo. Todos estos subterráneos fueron dominados, modificados y ampliados por el mago loco Halaster y sus aprendices, de quienes se cree que habitan en las mazmorras aún hoy día. Lo que los arrastró a las profundidades de la tierra sigue siendo un misterio, pero la fascinación que genera Undermountain son cantos de sirena que aún atraen a muchos. Si quieres ver a los aventureros descender hacia las profundidades, o quizás echar un vistazo a algunos que vuelven con tesoros increíbles, visita el Portal Bostezante, en el Distrito del Castillo.

MARAVILLAS DE LA CIUDAD

La descripción de cada uno de los valores que hacen que a Waterdeep se la denomine la Ciudad de los Esplendores requeriría todo el papel de una biblioteca. Esta pequeña guía por capítulos no puede abarcarlos todos, por más experiencia literaria que tenga su autor. Sin embargo, me esforzaré en ilustrarte acerca de varios lugares de interés que no he mencionado anteriormente y en ampliar algunos previamente presentados.



LA CABALLERÍA GRIFO DURANTE UNA DE SUS PATRULLAS

COMODIDADES

No encontrarás ninguna urbe en toda la Costa de la Espada, o en el Norte, la mitad de civilizada que Waterdeep. No es solo el imperio de la ley lo que la convierte en lo que es, sino también las comodidades que la vida aquí puede proporcionar.

En la mayoría de los otros pueblos y ciudades, ya empiezas la mañana de mala manera al tener que llevar tus desechos nocturnos abajo, para depositarlos fuera. Sin embargo, en Waterdeep muchos edificios están conectados directamente a las alcantarillas. Se pueden encontrar instalaciones públicas para aquellos que viven cerca del Mercado, del Campo del Triunfo o de las plazas más grandes de la ciudad. En aquellas zonas sin acceso fácil al alcantarillado o a los retretes públicos, los miembros del Gremio de Barrenderos hacen múltiples rondas al día, recogiendo orina y excrementos por separado, para su uso en la industria y la agricultura, respectivamente. Ten por seguro que en Waterdeep siempre tendrás un orinal en el que hacer tus necesidades.

Toma nota también de lo limpias que se conservan las calles. Este mantenimiento se debe en gran parte al arduo trabajo del Gremio de Barrenderos. Se les puede ver a cualquier hora del día trabajando con sus escobas y carros por toda la urbe; también durante algunas horas tras el ocaso, eliminando no solo el estiércol de los animales sino también otros desechos. Este servicio es gratuito para todos, ya que se paga con los impuestos que se generan para la ciudad, aunque si hay una cantidad atroz de basura para recoger, este gremio lo repercutirá en una factura aparte.

Otro servicio que pronto apreciarán los visitantes es el sistema de agua de Waterdeep. Gracias a fuentes y pozos

públicos situados por toda la ciudad, hay agua limpia en abundancia. Muchos edificios disponen de sus propias bombas para extraerla directamente del suministro local e, incluso, algunos poseen grifos que vierten el agua con solo girar una llave. Este lujo es posible gracias a la inventiva de los siervos de Gond, la tecnología del Gremio de Fontaneros y Cimentadores y la magia que la Ciudad de los Esplendores heredó de los elfos illefarni.

Waterdeep es también una urbe luminosa. Conjuros de *llama permanente* iluminan muchos carteles y farolas en las áreas más ricas de la ciudad. En otros lugares, el Gremio de Candeleros y Faroleros mantiene las calles iluminadas (salvo el Distrito de la Explanada y las zonas más peligrosas del Distrito del Puerto). Pero no solo eso; cientos de *globos flotantes* recorren la Ciudad de los Muertos durante la noche y se esparcen por toda la población cada mañana. Y ese no es el típico comportamiento de los *globos flotantes*, ¿te lo garantizo!

Por último, ninguna ciudad del mundo es tan cultivada como Waterdeep. Los sacerdotes de la Fuente del Conocimiento de Oghma ofrecen clases gratuitas para aprender a leer a todos aquellos que lo deseen, de manera que la urbe cuenta con más de treinta periódicos, además de imprentas de libros y editoriales. Hay grandes anuncios impresos en papel pegados en las paredes de los callejones y ciertos negocios pagan para anunciar sus servicios repartiendo octavillas. En las ventanas de la mayoría de los restaurantes puedes hallar menús impresos que se entregan a quienes comen dentro. Es cierto que verás menos material de lectura en el Distrito de la Explanada y en el Distrito del Puerto, pero este hecho solo resulta llamativo por su abundancia en el resto de los distritos.

LA CABALLERÍA GRIFO

Waterdeep no posee las legendarias naves voladoras de Halruaa, pero sí puede desplegar una fuerza de defensa aérea. Unos valientes guerreros de la Guardia de la Ciudad despegan desde el Pico del Nido del Águila del monte Waterdeep y cabalgan sobre temibles grifos que han sido criados y entrenados para ese propósito. Cada uno de los jinetes lleva en su equipo un *anillo de caída de pluma*, no solo para evitar una muerte accidental, sino para poder realizar asombrosas proezas acrobáticas en el aire.

Tanto en las exhibiciones marciales como en combates reales contra amenazas voladoras como mantícoras, arpías y magos proscritos, ¡es cierto que los estos caballeros se lanzan desde sus monturas al vacío! Durante un impactante momento caen a plomo, cerniéndose sobre sus objetivos a una velocidad increíble. Sus oponentes rara vez ven llegar el letal ataque, distraídos como están por otros jinetes montados en grifos. Cuando el peligro ha pasado, los caballeros que van en caída libre se detienen repentinamente en el aire, flotando como plumas hasta que sus compañeros grifos se acercan y pueden recuperar las riendas. Trabajando en equipo de esta manera, los miembros de la Caballería Grifo pueden eliminar rápidamente cualquier amenaza a la ciudad e, incluso, atrapar el cuerpo del delincuente antes de que se estrelle contra los tejados.

Los jinetes de la Caballería Grifo están entrenados para permanecer por encima de los tejados, no porque teman chocar con torres o veletas, sino porque el olor de tanta carne de caballo en las calles a veces puede hacer que sus monturas enloquezcan.

LAS ESTATUAS ANDANTES

Hace más de un siglo, solo una de estas ocho esculturas gigantes era visible junto a la falda norte del monte Waterdeep, en un acantilado llamado el Salto de la Gaviota. Con sus noventa pies de altura, parecía un hombre calvo mirando hacia el mar. Eventos posteriores (que se analizarán a continuación) hicieron que se transformara en la estatua conocida hoy en día como el Sahuagin Humillado.

Cuando la Plaga de Conjuros se apoderó de la Ciudad de los Esplendores en 1385 CV, aparecieron de pronto seis esculturas más en la urbe, vagando y causando estragos incluso mientras el Sahuagin Humillado permanecía inmóvil. Las autoridades y los ciudadanos de Waterdeep lograron detener a tres de estas nuevas estatuas, rompiendo a la Espadachina y al Hombre Halcón y hundiendo al Atrapadioses en la calle hasta la cintura. Luego, misteriosamente, la rabia devastadora desapareció de todas las esculturas y se detuvieron tan rápido como habían comenzado a moverse. Tsarra Chaadren, la Vara Negra en ese momento, no pudo ordenarlas que regresaran a sus anteriores escondites en el Plano Etéreo. Por tanto, la ciudad fue reparada y se construyó alrededor de ellas. Mucho más tarde, en 1479 CV, la octava estatua, el Grifo, emergió del Plano Etéreo para defender la Torre de Ahghairon contra una intrusión. Se quedó allí durante un tiempo antes de volar hasta su posición actual cerca del Pico del Nido del Águila, en el monte Waterdeep. Una vez más, esta actividad pareció estar fuera del control de la Vara Negra. Por suerte, todas las esculturas andantes han estado inactivas durante más de una década, sirviendo solo como hermosos y ciclópeos recordatorios del poder de Waterdeep.

EL ATRAPADIOSES SE DIVISA A LO LEJOS



EL ATRAPADIOSES

Esta es quizás la estatua andante más famosa de la ciudad gracias a su dramática pose, su cercanía al mercado y la magia evidente de su existencia. La escultura representa a un hombre musculoso aunque impasible, con su pierna izquierda hundida en la calle hasta la cadera, resultado de un conjuro lanzado por la Vara Negra durante el arranque destructor sucedido en la Plaga de los Conjuros. La mano izquierda y el pie derecho hacen fuerza contra el suelo como si intentara librarse. Su brazo derecho se alza hacia el cielo y sobre la palma de su mano abierta flota una esfera de piedra. Su mirada se alza hacia esta última y una pátina de excrementos de pájaro en torno a sus ojos le da una apariencia lacrimógena.

Por toda la estatua, subiendo por su pecho y sobre sus rodillas y hombros, se ha construido un edificio de apartamentos que lleva el nombre de “el Atrapadioses”. La propietaria del inmueble es Aundra Blackcloak, una huraña hechicera a la que rara vez se ve por la ciudad, salvo cuando se asoma a la puerta tallada en la esfera flotante, que le sirve como hogar. En las raras ocasiones que quiere reunirse con personas de la urbe (normalmente para comprar sustancias extrañas con fines mágicos), aparece sin previo aviso en balcones o tejados después del ocaso. Sin embargo, es educada en los negocios y paga con buen dinero. Nunca confía en nadie ni habla de sus cosas. De hecho, si alguien que no sea ella ha visto alguna vez el interior de su hogar esférico, no ha dicho nada públicamente al respecto.

EL GRIFO

La estatua andante llamada el Grifo tiene la forma de la bestia que le da su nombre. Como está apoyada en las cuatro patas, todo su lomo está a 20 pies del suelo, por lo que resultaría una montura apta para un gigante de las tormentas. Aunque se ha mostrado capaz de volar, con las plumas de granito de sus alas extendidas como las de un pájaro, el Grifo se limita ahora a adoptar una pose altiva cerca del Pico del Nido del Águila, en la cima del monte Waterdeep, mirando hacia el sureste sobre el Distrito del Puerto. Los recién llegados a veces dan por hecho que es un monumento a la Caballería Grifo de la Ciudad de los Esplendores, pero los agundinos conocen la verdad.

EL SAHUAGIN HUMILLADO

Durante años, la única escultura andante visible de la Corona del Norte fue conocida simplemente como “la estatua andante”. Se erguía al pie del monte Waterdeep, cerca del comienzo de la calle Julthoon. Mas tarde, tras su decisivo papel en la defensa de la ciudad contra una invasión de sahuagins en 1370 CV, Khelben Vara Negra dio a la escultura la forma de un sahuagin. Ahora está inclinada hacia la Casa de los Héroes, rodilla en tierra, como gesto de obediencia a la urbe y reconocimiento del sacrificio de todos los que lucharon por Waterdeep durante esa guerra.

EL GRAN BORRACHO

Esta estatua andante dejó de arrasar todo a su paso cuando llegó a la altura del Mercado, donde se tambaleó y se sentó en un edificio. Cuando se quedó quieta, sus brazos cayeron inertes a los costados y su cabeza se inclinó hacia adelante sobre el pecho, dando la impresión de que se había quedado dormido. La enorme hacha de guerra de piedra de la escultura aún queda cerca, con su mango enhiesto y su hoja medio enterrada en los adoquines. Los escombros de la construcción aplastada fueron reconvertidos hace mucho tiempo en una amplia escalinata de piedra (con barandillas y una rampa por donde caen rodando a menudo

los borrachuzos) que asciende desde el adoquinado hasta el regazo de la estatua. Ese regazo ahora alberga una taberna de dos plantas, también realizada a partir de los escombros, llamada la Jarra de Gralkyn. La postura como inconsciente de la escultura y la taberna en su regazo hicieron que el Gran Borracho resultara un nombre natural para esta.

LA DAMA SOÑADORA

Esta bella dama causó un tremendo caos cuando estuvo activa. La escultura tiene la apariencia de una elfa cuyos cabellos y ropajes parecían flotar con naturalidad mientras caminaba por la ciudad durante la Plaga de Conjuros. Cuando las estatuas andantes se detuvieron, esta cayó de costado, tomando la apariencia de la titánica escultura de una dama noble dormida en su jardín.

EL CABALLERO HONORABLE

El Caballero Honorable es la escultura de un guerrero que viste armadura de placas y porta un escudo y una espada larga. Cuando las estatuas andantes se detuvieron, hizo una reverencia ante aquellos 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 parado, encarado al suroeste, hacia el puerto, y mirando al mundo entero como si fuera el guardia de un castillo en posición de descanso. La postura que adoptó llevó a que se recibiera su nombre, y los ciudadanos de los distritos meridionales la miran con respeto.

EL HOMBRE HALCÓN

Esta escultura parece un ser alado y con cabeza de ave rapaz; por eso los locales la llaman el Hombre Halcón. Puedo contar que, de hecho, recuerda mucho a un aarakocra, una de esas personas pájaro que, se dice, viven en los montes de las Estrellas del Bosque Alto. Las alas de la estatua están bien plegadas contra su espalda y nunca se han desplegado, generando incertidumbre sobre su capacidad de volar. Fue derribada mientras extendía la devastación por la ciudad y ahora está marcadamente inclinada hacia el noreste debido a que le falta el pie derecho, que se le arrancó para usarlo como material de construcción junto con su brazo derecho. Su brazo izquierdo se extiende hacia el norte, con la palma de la mano hacia el frente, como si con su gesto estuviera diciendo “detente”.

El cuerpo de la escultura ha sido vaciado y reconvertido en una atalaya que comparten varios inquilinos adinerados; oficialmente se la conoce como torre Sparaunt en honor a su propietario. La mano izquierda de la estatua se extiende hacia el norte sobre un patio, donde se encuentra la entrada de un túnel tallado en el brazo. Los residentes y visitantes pueden tocar un timbre en el patio y un guardia que vigila identificará al recién llegado y hará descender una escala de cuerda reservada para los inquilinos e invitados (o una silla encordada que se ha fabricado para quienes estén enfermos o vengán cargados con objetos pesados).

LA ESPADACHINA

Esta estatua parece casi idéntica a la del Honorable Caballero, a excepción de su forma femenina y su yelmo sin visera. Fue derrotada durante la Plaga de Conjuros tras sembrar el caos y causar una verdadera matanza. Los residentes del Distrito Norte de Waterdeep canalizaron gran parte de su consternación y su frustración ante la devastación desmantelando la escultura, de modo que diferentes fragmentos de ella se encuentran desperdigados por todo el Distrito Norte, ya sea como parte de edificios o de estatuas independientes.

La cabeza de la Espadachina se asienta entre unos altos árboles en el centro de una manzana del Distrito Norte, delimitada por la calle de Hassantyr, la calle de Tarsar,

el camino de Whaelgond y la calle Ussilbran. El centro de su mandíbula y de su boca ha sido reemplazado por una puerta que conduce a la tienda conocida como los Hallazgos de Thort. Undevvur Thort es un viejo aventurero

CALLEJONES INFAMES

Waterdeep tiene tantos callejones como gatos hay en Puerta de Baldur y, como es natural, cada uno tiene su nombre y su historia. Aquí te dejo algunos que tal vez desees visitar o que deberías conocer para evitarlos.

Paseo de Ruid. Esta corta avenida que va desde el Plaza de la Caravana hasta la Muralla del Troll en el Distrito Sur está encantada por el fantasma encapuchado del mago Ruid, cuyo toque provoca letales escalofríos a quienes se topan con él durante las noches brumosas. Todos los intentos de desterrar o expulsar al espíritu han fracasado. Aquellos valientes que se atreven a desafiar su sobrenatural acecho y permiten a Ruid pasar a través de ellos averiguan un hecho secreto sobre alguien o algo de su vida, si es que sobreviven.

Callejón Brindul. Aquí tiene su guarida la Mano que Canta, un fantasma mágico con una boca en la palma de su mano. Se cuenta que el espíritu arrebató aquellos objetos de valor de los que se encapricha, en especial los mágicos, cuando los detecta, y ocasionalmente ataca a los transeúntes en la oscuridad, estrangulándolos o provocándoles caídas fatales. La mayoría de las veces, sin embargo, no es consciente de la presencia de aquellos que no le molestan o le persiguen. Así, la Mano que Canta continúa su cantar inquietante de fragmentos de viejas baladas y canciones de amor de la Costa de la Espada mientras deambula durante la noche.

Callejón de Muchosgatos. Este pasaje atraviesa dos manzanas de la ciudad y gira hacia el interior de una tercera, pasando entre y (en su mayor parte) paralela a calle Julthoon y al camino de los Comerciantes, en el Distrito Norte. Es, como era de esperar, hogar de muchos gatos que se alimentan de las sobras de las carnicerías de los alrededores, pero también es conocido por las numerosas cabezas de personas y animales talladas en piedra que adornan sus edificios. Varias personas que han atravesado a solas el callejón sostienen que algunas de las cabezas les han susurrado mensajes crípticos.

Callejuela Miragond. Ubicada en la entrada sur de la Casa de las Manos Inspiradas, en el Distrito Marítimo, esta calleja sirve como zona de pruebas de aquellos inventos que se consideran demasiado peligrosos como para probarlos dentro del templo. Por lo general, a los lugareños no les preocupan los riesgos y los presencian mientras vendedores de comida ambulantes se pasean entre ellos.

Callejón de Pharra. A este callejón del Distrito Marítimo se le puso el nombre en honor a la primera líder de la Casa de las Maravillas, pero es más célebre por su Círculo de Cráneos. Este poco frecuente e impredecible encantamiento toma la forma de siete calaveras que orbitan en el aire y discuten las unas con las otras susurrándose al oído los sucesos de la ciudad. Si se les interrumpe, su reacción puede variar entre, según dicen, mostrarse de utilidad y enzarzarse en una descarga de conjuros letales.

Callejón de las Tres Dagas. Esta calleja del Distrito del Puerto sufre una maldición mágica que hace que tres dagas aparezcan en el aire y ataquen a los viandantes. Estas armas se lanzan en picado y sobrevuelan al objetivo, tratando de asesinarlo varias veces antes de desaparecer de nuevo. Este efecto mágico, resultado del conjuro de un mago muerto hace mucho tiempo, no ha podido ser disipado a pesar de todos los intentos llevados a cabo. Algunos lugareños se jactan de la cantidad de veces que han cruzado el callejón y vivido para contarlos, pero la aparición de las dagas es una cuestión por completo azarosa e impredecible. Así que hazme caso y no pongas a prueba el favor de Tymora.

que suele apoyarse en un bastón (que, algunos lugareños insisten, es más que un bastón). Vive en el pequeño comercio, cuyos numerosos niveles, escaleras y rellanos llenan el interior vacío de la cabeza, que está abarrotado de curiosidades que los aventureros y otros viajeros han ido vendiendo a Thort. Estos artículos llevan pequeñas placas que los identifican (o al menos ofrecen suposiciones sobre sus orígenes y propósitos), escritas con la hermosa caligrafía de Thort. Los nobles y ricos comerciantes que desean complementos para sus fiestas temáticas se deleitan a menudo alquilando algunas de las mercancías de Thort como decoración y, además, muchos sabios alquimistas y magos lo visitan regularmente en busca de elementos potencialmente útiles.

FESTIVIDADES DE LA CIUDAD

En muchos momentos del año, casi ninguna decana transcurre en Waterdeep sin que se escenifique algún rito, carrera o ceremonia de orgullo cívico. Aquí resumo brevemente los acontecimientos más celebrados del calendario, desde el primero de Martillo hasta los últimos de Noctario.

1 DE MARTILLO: ESCUDO DE INVIERNO

Marcando el inicio del nuevo año, esta celebración se trata de un señalado día no laborable en el que la gente bebe sidra caliente y caldos (a menudo mezclados con aderezos especiados buenos para la salud y para tener visiones) y se queda en casa. Los agundinos relatan historias sobre todo lo que les interesó o fue importante para ellos durante el año recién terminado y hablan de aquello que pretenden hacer o de lo que deberían ocuparse en el año entrante; también de cosas “sobre las que todo el mundo debería estar ojo avizor”.

Estas charlas derivan inevitablemente en discusiones sobre la política, las guerras y las intenciones de los gobernantes. Normalmente se consultan mapas y, de hecho, por todos es sabido que tener y consultar un mapa durante el Escudo de Invierno da buena suerte. Por ello, las ventas de mapas se disparan durante la decana previa a esta festividad.

14 DE ALTURIAK: EL GRAN DELEITE

Dirigido por el clero de Sune, Sharess y Lliira, el Gran Deleite es un día de baile, música y atracones de dulces de todo tipo, desde chocolate hasta caramelos de mentardiente roja. Aunque algunos de los bailes son subidos de tono y orientados al espectáculo, también destacan especialmente las grandes danzas en círculo, que tienen lugar en la calle y son adecuadas para cualquier edad. Todos los bailes terminan al anochecer, momento en el que bardos y juglares actuarán en los “festines de amor” de las familias. Las parejas, o aquellas personas que deseen convertirse en una, se escabullirán para besarse, intercambiar promesas y pequeñas muestras de afecto (a menudo anillos bendecidos por el clero con oraciones de fidelidad). Incluso si no tienes pareja, puedes disfrutar un poco del baile y la comida de esta bonita tradición. Es posible que la noche sea fría, pero tu corazón se mantendrá caliente.

1 DE CHES: MAREA DE RHYESTER

Esta festividad recibió su nombre en honor al primer profeta de Lathander, Rhyester, un joven ciego cuya ceguera fue curada por las luces del alba, en este mismo día, hace más de siete siglos. Ese acontecimiento sagrado ocurrió en las proximidades de Silverymoon, pero Lathander ha tenido durante largo tiempo un templo mucho mayor en Waterdeep, con una cantidad de devotos acorde. Los fieles se ponen atuendos brillantes con las tonalidades del amanecer y se

cubren un ojo hasta el siguiente alba en honor a Rhyester. Si quieres sentirte integrado con los lugareños, échale un vistazo a cualquiera de los celebrantes que veas y guíñale un ojo. Grandes amistades han nacido con mucho menos.

19 DE CHES: EL DÍA FEÉRICO

Se cree que el velo entre este mundo y el reino feérico del Feywild se debilita durante este día. Aunque este fenómeno se toma con cautela en las áreas rurales (la gente evita los bosques, deja ofrendas de comida en sus umbrales y cosas por el estilo), en Waterdeep es una ocasión para beber, cantar y bailar. Los adinerados organizan bailes de disfraces en los que no falta detalle, mientras los más modestos lucen trajes populares hechos por ellos mismos y van puerta a puerta, consiguiendo entrar brevemente a las fiestas a cambio de interpretar alguna canción o entremés. Todos adoptan el aspecto de seres feéricos y las de los supuestos gobernantes del Feywild, como la reina Titania, Oberon y Hyrsam, el Príncipe de los Locos. Aquellos inclinados a permanecer ajenos ante tal frivolidad harían bien en quedarse en casa, porque los celebrantes harán todo lo posible por sacar una sonrisa de todos aquellos a los que se encuentren.

21-30 DE CHES: ESTELA MARINA

Este festival gira en torno al océano, al comercio marítimo y a los dioses del mar, la navegación y el clima. Abarca la última decana de Ches e incluye varias regatas, el Baile de los Navieros, que se celebra en la Casa de los Navieros, y las galas patrocinadas por los gremios en la sala de celebraciones llamada la Copa de Cobre. Según la costumbre, los ganadores de las diversas competiciones no conservan sus trofeos y ganancias, sino que los entregan a los sacerdotes de Umberlee en la Espira de la Reina, su templo ubicado en la playa, junto a la entrada este del Gran Puerto, al final del festival.

Los dos últimos días de la Estela Marina llega el momento de la Verbena de la Buena Mar. Durante este tiempo tienen lugar numerosos banquetes a base de mariscos, el puerto se llena de pétalos de flores y la Guardia de la Ciudad va de taberna en taberna recogiendo ofrendas para Umberlee. También aparecen cepillos para las colectas en los multitudinarios encuentros de la verbena. Al atardecer del último día, el dinero recogido se guarda en cofres y se deposita en la parte más profunda del puerto.

Esta festividad ha existido en varios formatos desde que se selló aquí la primera transacción comercial hace más de dos milenios, de manera que una incontable montaña de riquezas continúa hundida en lo que se ha pasado a llamar el Escondite de Umberlee. La zona es vigilada de cerca por guardianes sirénidos cuyas órdenes vigentes son matar a cualquiera que intente perturbar el lugar. Abundan los rumores de que los cofres tienen guardas mágicas. Otra historia habla de unos ladrones que robaron parte del tesoro hace años y trataron de salir de la ciudad con subterfugios, solo para ver cómo se formaba una tormenta tan pronto como su barco abandonaba el puerto. Una ola gigante con la forma de una mano lanzó a los ladrones por la borda, pero la nave y sus tripulantes se salvaron.

1-10 DE TARSAHK: MAREA DE WAUKEEN

Este festival reúne desde hace mucho un buen número de festividades antiguas bajo un solo nombre, extendiendo esas celebraciones hasta convertirlas en un periodo vacacional que dura una decana. Entre los rituales en honor a la diosa de la riqueza y el comercio están los siguientes:

Caravanas (1 de Tarsahk). Este dadivoso día de fiesta conmemora la tradicional llegada a la ciudad de las primeras caravanas de la temporada. Muchos padres esconden

regalos para sus hijos en sus hogares y les dicen a los pequeños que los ha dejado el viejo Carvas, un mítico vendedor ambulante que vino con la primera caravana que entró en Waterdeep y que traía su carromato cargado de juguetes para que los disfrutaran los más jóvenes.

Noche Dorada (5 de Tarsahk). Esta festividad se celebra en honor del dinero y del oro, de modo que muchos comercios permanecen abiertos durante toda la noche haciendo ofertas de medianoche y otras promociones. Algunos celebrantes y clientes se maquillan con polvos de oro y usan monedas a modo de joyas.

Asambleas de los Gremios (7 de Tarsahk). Durante esta fiesta, los miembros de los gremios se reúnen en sus sedes para el anuncio de sus nuevas políticas y para celebrar los trabajos que se han realizado durante el año. Estos encuentros culminan en una celebración de gala y un baile, patrocinados por varias de estas asociaciones. Estos festejos duran desde el ocaso hasta el amanecer y se extiende por varias partes de la urbe: el Mercado, el Oratorio, el Campo del Triunfo y todas las áreas entre estos.

Leiruín (10 de Tarsahk). En tiempos pasados, Waukeen atrajo a Leira, la diosa de las ilusiones y los engaños, cuando esta intentaba engañarla al cerrar un trato y la enterró bajo una montaña de oro fundido como castigo. Para conmemorar dicho acontecimiento, Leiruín es el día en el que los miembros de los gremios pagan sus cuotas anuales y los maestros de dichas asociaciones se reúnen con los lores de Waterdeep y renuevan sus estatutos durante un año más.

6-9 DE MIRTUL: EL ARADO Y PASTOREO

Las áreas rurales que rodean la ciudad observan este día festivo en el sentido tradicional de compartir las actividades de arar los campos y mover (o “pastorear”) al ganado. Sin embargo, dentro de la urbe, la fiesta se celebra con una serie de carreras. Estas últimas, a pie, a caballo y de cuadrigas, se llevan a cabo en cada distrito y, posteriormente, los ganadores de cada uno de ellos compiten en el Campo del Triunfo. Si realmente quieres ver cómo cobra vida un distrito, no hay mejor momento. Escoge tu favorito, vístete con sus colores y ponte a animar junto a sus residentes. Mejor aún, si te da la vena aventurera, ¡regístrate en tu distrito preferido y compite! ¿Quién sabe? Tu nombre o tu rostro podrían tener pronto su lugar en la Casa de los Héroes.

1 DE KYTHORN: MAREA DE TROLLS

Durante este día se conmemora la victoria de Waterdeep en la Segunda Guerra Troll. Los niños corren por la ciudad actuando como si fueran trolls, golpeando las puertas y gruñendo, desde la salida del sol hasta el anochecer. Se espera que los propietarios de viviendas y tiendas les den dulces, frutas o pequeñas fruslerías. Es habitual que aquellos que no ofrezcan nada se conviertan en blanco de alguna broma pesada al caer la noche. Estas suelen ser típicamente “zarpazos de troll” en puertas y ventanas. Aquellos con peores intenciones cantan con voces chirriantes a primeras horas de la madrugada y lanzan huevos crudos contra las ventanas, a los letreros y a las cabezas de aquellos que intentan detenerlos. Ten a mano algunos caramelos o algunos rollitos dulces y te asegurarás una noche tranquila.

14 DE KYTHORN: DÍA DE LA CASA GREMIAL

Este es un día dedicado a las ferias de muestras. La mayoría de las tiendas están cerradas y la venta callejera suspendida para todo el mundo, salvo para unos pocos vendedores ambulantes de alimentos. Durante el Día de la Casa Gremial se celebran los frutos del trabajo de todos con presentaciones de nuevas mercancías, innovaciones, accesorios y

carteles que ensalzan el alcance y la calidad de los servicios y productos de los miembros del gremio. Estas ofertas normalmente adoptan la forma de brillantes exposiciones, pero estas asociaciones a veces también patrocinan breves puestas en escena u otros entretenimientos (malabaristas, cantantes, espectáculos de magia presentados por magos de segunda y cuentacuentos profesionales) en los que se reparten premios o muestras gratis. Muchos gremios intentan captar nuevos miembros durante este tiempo. El Día de la Casa Gremial es un excelente momento para explorar las mercaderías de la ciudad. No importa si no puedes pagar lo que ves, porque no podrás comprarlo durante esa jornada de todos modos.

20 DE KYTHORN: BAJADRAGÓN

Este día de Kythorn se celebra con hogueras y rituales para “amansar” o “hacer bajar” a los dragones. En la Ciudad de los Esplendores, esta festividad se expresa en forma de desfiles centrados alrededor de efigies construidas con madera y tela y rellenas de paja. A cada una de estas imágenes se le asigna un nombre y se le da un aspecto extraño de la tradición para representar a uno de los pocos dragones a los que la urbe se ha enfrentado a lo largo de su historia. Tras hacerlo desfilar hasta a una plaza cercana donde la bestia fue derrotada o repelida, la enorme efigie acaba siendo pasto de las llamas.

El apogeo de la celebración llega al quemar la efigie de Kistarianth el Rojo en las estribaciones del monte Waterdeep. Una versión dracolich de Kistarianth se lleva luego a lo alto de las colinas y arde también. Estos actos simbolizan la derrota de Kistarianth, primero por el paladín Athar y, nuevamente, décadas más tarde, por su hijo, Piergeiron. La tradición dicta que los ganadores de las carreras que tienen lugar durante el Arado y Pastoreo adoptan el papel de cazadragones. El campeón de la carrera de cuadrigas representará a Athar y el vencedor de la de caballos hará el papel de Piergeiron.

1 DE FLAMAREGIA: DÍA DE LOS FUNDADORES

Este día conmemora el nacimiento de la ciudad. El Campo del Triunfo es el lugar donde unas imágenes ilusorias representan una crónica de la historia de Waterdeep, pero también donde tienen lugar exhibiciones militares por parte de la Guardia y otros participantes de mérito. Muchos salones de celebraciones patrocinan concursos de disfraces por el Día de los Fundadores, otorgando premios a quienes lleven las mejores recreaciones del atuendo de personajes históricos.

Aunque tiempo atrás se prohibió por frívola y molesta, se ha restablecido la costumbre de ocultar el Castillo Waterdeep con una ilusión. Varios magos se unen para producir el efecto, que transforma el castillo, en apariencia, en la antigua fortaleza de troncos de Nimoar. La ilusión suele durar desde el mediodía hasta la puesta del sol (a menos que alguien tenga la audacia y el poder arcano para disiparla) y es considerada un impresionante trabajo con artes mágicas.

3-5 DE FLAMAREGIA: SORNYN

Sornyn es una fiesta dedicada a Waukeen y a Lathander. Se usa para planificar negocios, cerrar tratados y acuerdos y recibir enviados de tierras desconocidas y de enemigos tradicionales. Se bebe mucho vino durante estos tres días hasta que, como dice el dicho, “mi enemigo es como mi familia”. Si eres un recién llegado a la ciudad, esta festividad es una excelente oportunidad para que encuentres nuevos socios de negocios o para que obtengas apoyo financiero para algún proyecto. Firmé el contrato para escribir la *Guía de Volo para Waterdeep* durante una cálida noche de Sornyn, hace muchos años, así que, ¿quién sabe dónde te llevará tu propia iniciativa?

7 DE FLAMAREGIA: LA NOCHE DE LLIIRA

Aunque originalmente era celebrada solo en Waterdeep, esta festividad se ha extendido por toda la Costa de la Espada. Hace poco, su popularidad recibió un espaldarazo debido a la costumbre iniciada en Puerta de Baldur de lanzar fuegos artificiales de *polvo de humo*, adquiridos todos en la Pirotecnia de Felogyr de esa población y, por supuesto, manipulados únicamente por la Guardia de la Ciudad. Este festival, que dura toda la noche, honra a la Señora de la Alegría con bailes en las calles y a cubierto por toda la ciudad. Se consumen brebajes de color rosa, que van desde saludables zumos hasta letales bebidas alcohólicas de alta graduación. Las detonaciones y los restallidos de las explosiones de *polvo de humo* se suceden durante toda la noche, así que más te vale mantenerte despierto y pasarla junto a los lugareños disfrutando del espectáculo.

1 DE ELEASIS: DÍA DE AHGHAIRON

A lo largo de este día se llevan a cabo muchos pequeños rituales dedicados a honrar al primero de los lores públicos. Los señores de Waterdeep brindan por Ahghairon y la Orden Vigilante, y los maestros gremiales, por su parte, devuelven el brindis a los lores en nombre de Ahghairon. Los plebeyos dejan violetas (las flores favoritas del famoso mago) alrededor de la torre de Ahghairon, en su estatua de la Ciudad de los Muertos y sobre los altares de la Casa de las Maravillas. Los bardos interpretan tonadas en honor al mago por toda la urbe. El lord público visita tabernas y posadas de todo Waterdeep para dar sus parabienes a todo el mundo: ofrece breves discursos, brinda a la memoria de Ahghairon e invita a rondas de bebida, a la comida o al alojamiento. Ni que decir tiene que estos establecimientos están generalmente llenos durante todo el día.

21 DE ELEINT: ESPADAS BRILLANTES

Durante este día, la Guardia, la Armada y los Vigilantes de la Ciudad, todos en deslumbrante armonía, realizan desfiles, hacen demostraciones de sus habilidades marciales y llevan a cabo batallas simuladas. Aquellos que deseen unirse a sus filas tendrán la oportunidad de probar sus aptitudes, normalmente con armas de madera de práctica, en torneos contra soldados veteranos. Los fabricantes y distribuidores de equipo bélico venden sus productos abiertamente en los mercados. Los más expertos pueden lanzar o hacer malabares con las armas para demostrar sus habilidades, mientras que los distritos compiten en combates de lucha libre y boxeo. La parte más esperada de la fiesta es cuando los caballos se retiran del Campo del Triunfo y de las calles circundantes para que la Caballería Grifo pueda realizar sus exhibiciones aéreas sobre las multitudes que se encuentran dentro del estadio. Los miembros de la Orden Vigilante enfrentan a dicha caballería contra enemigos ilusorios con los que luchar, permitiendo a los jinetes de los grifos enzarzarse en emocionantes batallas, a la vista de todo el mundo.

3 DE MARPENOTH: DÍA DE LAS MARAVILLAS

En esta fiesta se hace la presentación de los imaginativos inventos de Gondar y se los puede ver desfilar por la ciudad. Estos dispositivos van desde algo tan humilde como unas nuevas bisagras para armarios hasta grandiosos autómatas mecánicos que caminan o ruedan. No obstante, no hay invención sin fracaso, lo que significa que raro es el año que no sucede algún llamativo contratiempo durante la celebración. La silla voladora de Marchell fue una de las pifias más recientes: un aparato que funcionaba de maravilla al subir, pero que no era capaz de descender. Marchell fue rescatado por la Caballería Grifo, pero su invento siguió a la deriva y no se volvió a ver nunca más.



EL DÍA DE LAS MARAVILLAS

7 DE MARPENOTH: STONESHAR

Stoneshar es una festividad dedicada a todas las religiones durante la cual las personas se esfuerzan por no estar ociosas. Incluso se alienta a los niños a jugar cavando hoyos, creando castillos de arena o fabricando maquetas rudimentarias.

Los ciudadanos de Waterdeep consideran Stoneshar el mejor día para iniciar la construcción de un edificio, ya sea excavando el sótano o poniendo los cimientos. El saber popular dice que las bendiciones caen durante un año sobre las obras de quienes emprenden nuevos proyectos en Stoneshar, mientras que aquellas personas que no hacen nada constructivo durante esta jornada ya pueden prepararse para les llueva toda clase de desgracias durante el año en curso.

10 DE MARPENOTH: REINO DEL DESGOBIERNO

Pisándole los talones a Stoneshar llega el Reino del Desgobierno. Este día honra a Beshaba, la diosa del infortunio. Se espera que los ciudadanos desconfíen, rompan juramentos e ignoren el orden habitual de las cosas, siempre y cuando no se infrinjan realmente las leyes y no se cree ningún problema que no se pueda arreglar luego. Durante el Reino del Desgobierno, los nobles sirven la comida a sus sirvientes, los niños toman el control de las escuelas, los sacerdotes rinden culto a los enemigos de sus deidades y cualquiera que lo desee puede participar en algún asunto gremial. Hay bromas de todos y para todos, desde sencillos timos hasta otras que requieren de una planificación más elaborada. El ocaso pone fin a las festividades, de manera que la mayoría de la gente se pasa gran parte de la noche limpiando y reordenando las cosas para el día siguiente. Muchos visitantes se niegan a participar, pero a menudo hacerlo atrae el infortunio más

que lo evita. Por temor a contagiarse de la mala suerte de los escépticos, los agundinos hacen todo lo posible por evitar trabar conversación con alguien de quien se sabe que no ha participado o, incluso, no tratan con ellos de ninguna manera hasta el Día de los Dioses.

15 DE MARPENOTH: DÍA DE LOS DIOS

Esta festividad conmemora el aniversario del fin de la Guerra de los Dioses en 1358 CV, cuando las divinidades de Faerûn regresaron a los cielos. Numerosos santuarios privados se abren al público y muchas personas lucen los símbolos sagrados de sus deidades preferidas. Hay una tradición en Waterdeep durante esta fiesta que limita estrictamente el uso de lo arcano, en recuerdo a la magia salvaje, forjada durante la Era de los Trastornos. Aunque no está totalmente prohibido, el lanzamiento de conjuros solo se permite en defensa propia o en casos de extrema necesidad.

Por la noche, este día festivo se torna solemne y serio, cuando muchos de los agundinos ofrecen plegarias como agradecimiento por la vida que llevan bajo el influjo de sus dioses. La Caballería Grifo enciende una inmensa hoguera en la cima del monte Waterdeep en honor a las deidades caídas y resucitadas de Myrkul, Cyric, Kelemvor, Mystra, Yelmo y Ao, que aparecieron en ese lugar. En agradecimiento por su defensa durante la invasión de Myrkul y los incendios que se extendieron por los distritos Sur, del Puerto y del Castillo, el Día de los Dioses es también el “Día de honrar a los Vigilantes y a la Guardia” oficioso en Waterdeep. Participa si quieres entregándoles pequeños regalos y parabienes, pero ten en cuenta que cualquier obsequio cuyo valor sea mayor de unas pocas puntas podría interpretarse como un soborno.

30 DE MARPENOTH: LA NOCHE DEL MENTIROSO

Este día sagrado rinde homenaje a Leira y a Máscara. Para aplacar a esas deidades y evitar llamar su atención, ciudadanos de toda condición se ponen máscaras y disfraces (mágicos o no) para ocultar su identidad y jugar a que son otras personas diferentes. Los estilos de máscara que se ven normalmente incluyen el símbolo de la máscara negra de Máscara y la cara espejada de los sacerdotes de Leira. Sin embargo, no hay límites a la hora de escoger qué disfraz ponerse. De hecho, cuanto más elaborado y extravagante resulte, más famoso será quien lo lleve.

Las festividades comienzan por la noche, momento en el que los vecinos colocan velas dentro de calabazas huecas o con caras talladas. Cada calabaza representa a una persona que lleva puesta una máscara, mientras que la luz interior representa la verdad de su alma. Mientras la vela siga encendida, las mentiras que diga o las cosas embarazosas que haga no mancillarán la reputación de ese individuo, por lo que las celebraciones a menudo devienen por momentos en un hedonismo anárquico.

Se dice que el infortunio sobrevendrá a cualquiera que regrese tras la celebración y encuentre su calabaza apagada, así que compra una vela de buena calidad y pon tu calabaza fuera del alcance del viento. Apagar la vela de otra persona a propósito o aplastar su calabaza es tabú y se corre el riesgo de sufrir la ira de ambos dioses; aun así, es algo que ocurre.

Engaños y bromas de todo tipo son comunes durante esta noche, en la que la gente solo espera mentir y hacer el tonto. Es un día en el que abundan los carteristas, por lo que pocos llevan mucho dinero consigo, ya que suelen ponerlo a buen recaudo la noche anterior. En vez de dinero, las personas llevan sus bolsillos y bolsas del cinto llenos de caramelos. Era tradición que un carterista robara los caramelos y dejara una prenda a cambio (un juguete pequeño, una figurita de colores de papiroflexia o algo similar), pero con los años esto ha cambiado y ahora los adultos intercambian caramelos entre sí y simplemente se los dan a los niños que se los piden.

Por costumbre, no se hacen tratos ni se firman acuerdos durante la Noche del Mentiroso porque nadie confía en que las partes se avendrán a cumplirlos. Ilusionistas y magos escénicos (ya sea a través de habilidades mágicas o entrenadas) hacen rondas para actuar en fiestas privadas (se les paga por adelantado el día anterior) o para hacer representaciones en espacios públicos, con la esperanza de que un buen espectáculo les garantice una comida y, tal vez, un lugar en alguna celebración privada en el futuro.

UKTAR: LA CONSAGRACIÓN DE SELÛNE

En la noche de Uktar en la que la luna esté completamente llena, los ciudadanos de Waterdeep celebran la Consagración de Selûne. La diosa es el foco de las plegarias durante toda la fase de luna llena, por supuesto, pero el elemento principal durante esta noche es una procesión de adoradores que parte de la Casa de la Luna al amanecer y baja al puerto. Allí, la alta sacerdotisa empuña la *Varita de las Cuatro Lunas* en una ceremonia en la que se bendice a todos los navegantes. Se dice que esta reliquia sagrada es la maza que Selûne usó en su primera batalla contra Shar y en otra ocasión en una pelea contra su hermana durante la Era de los Trastornos. Milagrosamente reapareció en la Ciudad de los Esplendores tras la Guerra de los Dioses y ha sido desde entonces la canalizadora de muchos signos divinos. Puedes contemplarla en la Casa de la Luna durante las otras épocas del año, pero solo desde lejos, ya que está bien protegida.

Si tienes suerte, podrás ver llorar a la *Varita de las Cuatro Lunas*. Se dice que las gotas son las lágrimas de Selûne que se manifiestan en la maza de vez en cuando y que son recogidas por las sacerdotisas para su uso en pociones que pueden sanar, curar la licantrópia y utilizarse como agua bendita.

20 DE UKTAR: LA ÚLTIMA GAVILLA

A veces llamado el “Frugal Festín”, este festejo se lleva a cabo para celebrar lo conseguido durante el año. Entre los vecinos se intercambian pequeños obsequios, tradicionalmente barricas pequeñas de cerveza, frascos de conservas o pescados y carnes ahumados. También se reúnen las “últimas cartas” para que los capitanes de los barcos y los mercaderes de caravanas se las lleven. Las llaman así porque son las últimas en salir de la ciudad antes de que viajar se vuelva complicado. De las muchas celebraciones de Waterdeep, esta es quizás la más tranquila y relajante. Considera la idea de gastar un poco más en una buena comida y disfrútala junto a aquellos que te rodean, ya sean tus seres queridos o las personas que están al otro lado del salón en la posada.

II DE NOCTAL: CAZAAULLIDOS

En honor a Malar, los miembros de la Guardia de la Ciudad salen extramuros en grupos durante este día para dar caza a las amenazas conocidas que acechan a granjeros y viajeros, incluyendo a los salteadores, lobos, osos lechuza, ogros y los trolls que frecuentan los caminos y la naturaleza salvaje. Por lo general, estas expediciones no duran más de una decana. Durante ese mismo período de tiempo, los Vigilantes de la Ciudad se dedican con más celo a su propia búsqueda de malhechores dentro de las murallas de la urbe. Si tienes alguna razón para pensar que tu reputación pueda estar en entredicho a ojos de la ley, evita estar en Waterdeep durante al menos una decana tras Cazaauullidos.

Al no poder salir a cazar de verdad, los niños de Waterdeep se pasan el día de Cazaauullidos participando en cacerías simuladas con adultos disfrazados de monstruos y juegan a erradicar a estos depredadores.

20 DE NOCTAL: SIMRIL

Cuando llega el crepúsculo de este día, la gente sale a buscar estrellas concretas que dieron suerte a sus antepasados o que se asociaron a sus propios nacimientos. Luego intentan mantenerse despiertos hasta el amanecer, festejando al aire libre en torno a las hogueras, cantando y degustando bebidas calientes. Las noches nubladas a menudo atraen a multitudes mayores que las despejadas, ya que se piensa que vislumbrar tu estrella a través de la bruma es una bendición de Tymora. Dentro de los edificios, los sirvientes mantienen los fuegos avivados y se afanan en cocinar para mantener saciados a los que festejan durante toda la noche y hasta bien entrada la mañana del día siguiente. Si no tienes una estrella propia en particular, encontrarás a muchos proveedores de mapas estelares dispuestos a decirte cuál es la tuya, según tu lugar y fecha de nacimiento, y te indicarán hacia dónde mirar por una esquirra o dos.

UNAS PALABRAS DE DESPEDIDA

Bueno, amable lector, has llegado al final de mi compendio. Si aún estás por llegar a la ciudad, sus maravillas te aguardan. Pero si estás leyendo esto tras sus muros, por favor, deja a un lado esta guía por un momento para experimentar la urbe. Puede que incluso veas a un autor extraordinariamente bien parecido trabajando con ahínco, reseñando alguna de las tabernas de Waterdeep. Si lo ves, te saludo de antemano: “¡Bien hallado! Los autógrafos son siete puntas”.

APÉNDICE A: OBJETOS MÁGICOS

Este apéndice describe nuevos objetos mágicos que aparecen en la aventura y que se presentan aquí en orden alfabético.

Varios de estos objetos se encuentran en posesión de PNJ específicos:

- Aurinax posee el *bastón del dragón de Ahghairon*.
- Jalester Silvermane tiene una *insignia de los Vigilantes*.
- Jarlaxle Baenre posee un *brazal de dagas*, una *pluma de convocar diatryma*, un *parche ocular de truhan* y un *anillo de adivinación de la verdad*.
- Meloon Wardragon tiene a *Filozul*.
- Vajra Safahr posee la *Vara Negra*.

ANILLO DE ADIVINACIÓN DE LA VERDAD

Anillo, infrecuente (requiere sintonización)

Mientras uses este anillo, tendrás ventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) para saber si alguien te está mintiendo.

ATAVÍOS DE LORD

Objeto maravilloso, muy raro (requiere la sintonización de una criatura humanoide)

Los lores enmascarados de Waterdeep visten este conjunto cuando se reúnen unos con otros. Esta vestimenta hace que cada uno de ellos sea indistinguible de los demás. Estos atavíos están compuestos por tres piezas: un yelmo, un amuleto y una túnica, que funcionan como un único objeto mágico cuando se visten juntas, pero solo dentro de la Ciudad de los Esplendores y sus cloacas. La sintonización con el conjunto se realiza como si se tratase de un solo elemento.

Yelmo de lord. Este yelmo cerrado te cubre la cabeza y oculta tu cara. Unas pantallas sobre los ojos ayudan a ocultar tu identidad sin cegarte. Mientras lleves puesto este objeto, tu voz se verá mágicamente alterada para sonar sin género definido y, además, serás inmune a la magia que permite a otras criaturas leer tus pensamientos, por lo que no podrán averiguar si estás mintiendo, conocer tu alineamiento o saber qué tipo de criatura eres. El resto solo podrá comunicarse telepáticamente contigo si tú se lo consientes.

Amuleto de lord. Este amuleto lleva el blasón de Waterdeep. Funciona como un *amuleto a prueba de detección y localización*.

Túnica de lord. Esta elegante túnica actúa como un *anillo de libertad de acción*; crea la ilusión de que tienes un cuerpo humano andrógino corriente de 6 pies de alto.

BASTÓN DEL DRAGÓN DE AHGHAIKON

Bastón, legendario (requiere sintonización)

Mientras sostienes el *bastón del dragón de Ahghairon*, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra los conjuros y las armas de aliento de los dragones, así como las armas de aliento de otras criaturas del tipo dragón (como los dragones tortuga).

La criatura del tipo dragón que toques con este objeto podrá moverse por la ciudad de Waterdeep haciendo caso omiso de la *guarda del dragón de Ahghairon* (consulta “La Guarda del dragón de Ahghairon”, en la página 6). Este efecto durará hasta que la criatura sea tocada de nuevo por el bastón o hasta el momento que hayas preestablecido al otorgarle dicho beneficio.

Este objeto dispone de 10 cargas. Mientras lo empuñas, puedes gastar 1 carga como acción para lanzar desde este el conjuro *detectar magia*. Si señalas a un dragón como objetivo del conjuro, este tendrá desventaja en su tirada de salvación. Cada día, al amanecer, el bastón recuperará 1d10 cargas gastadas.

BRAZAL DE DAGAS VOLADORAS

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este brazal parece tener unas estilizadas armas atadas a él. Como acción, puedes extraer dos dagas mágicas del objeto y lanzarlas inmediatamente, realizando un ataque a distancia con cada arma. Cualquiera de estas dagas desaparecerá si no la lanzas de inmediato y, además, se desvanecerá justo después de haber impactado o errado. El brazal nunca se queda sin dagas.

ATAVÍOS DE LORD



FILOAZUL

Arma (hacha de guerra), legendaria (requiere sintonización)

Forjada por el archimago Ahghairon, esta hacha de guerra inteligente fue diseñada para defender Waterdeep. Su actual portador es un exmiembro de la Fuerza Gris llamado Meloon Wardragon (mira el apéndice B), pero el arma está buscando a un nuevo dueño.

Filoazul tiene una sólida empuñadura de acero macizo grabada con runas diminutas envueltas en piel de dragón azul y con un zafiro estrellado engastado en el pomo. La cabeza del hacha está forjada a partir de una aleación de plata, electro y acero, por lo que sus filos brillan constantemente con una iridiscencia azul marino.

Recibes un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. El conjuro de *escudo* no proporciona ninguna defensa contra el hacha, que atravesará la barrera de fuerza mágica del conjuro.

Cuando impactes a un infernal o a un muerto viviente con el arma, unas frías llamaradas azules emanarán de su hoja, infligiendo 2d6 de daño radiante adicional al objetivo.

Lanzar el hacha. El hacha de guerra dispone de 3 cargas. Mientras estés sintonizado con ella puedes gastar 1 carga para hacer un ataque a distancia con el arma, lanzándola como si tuviera la propiedad arrojadiza, con un alcance normal de 60 pies y un alcance largo de 180 pies. Golpee o falle, el hacha retornará hacia ti al final del turno en curso, volviendo a tu mano abierta o a tus pies dentro de tu espacio (a tu elección). Cada día, al amanecer, el arma recuperará todas las cargas gastadas.

Iluminación. Mientras sostengas el hacha, puedes utilizar una acción para hacer que esta emita un resplandor azul o para anular el mismo. Este halo generará luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue otros 30 pies más allá.

Consciencia. *Filoazul* es un arma consciente legal neutral, con Inteligencia 12, Sabiduría 15 y Carisma 15. Posee audición y visión en la oscuridad hasta 120 pies.

El hacha se comunica telepáticamente con su portador y puede hablar, leer y entender común. Tiene una voz tranquila y delicada. Puede sentir la presencia de criaturas no legales hasta a 120 pies de distancia.

Personalidad. *Filoazul* ha jurado proteger Waterdeep y desea que la esgrima una persona observante de la ley dispuesta a darlo todo por la defensa de la ciudad. El arma es paciente y se tomará su tiempo para encontrar al portador ideal.

Si alguien intenta usar a *Filoazul* contra la voluntad de esta, el hacha podrá volverse diez veces más pesada de lo normal y adherirse mágicamente a cualquier objeto o superficie de tamaño Mediano o mayor con la que entre en contacto. Una vez lo haga, será imposible cogerla. Se necesitará nada menos que un conjuro de *deseo* para separar el arma del elemento o la superficie a la que se haya adherido sin destruir uno u otro, aunque el hacha puede optar por finalizar el efecto en cualquier momento.

INSIGNIA DE LOS VIGILANTES

Objeto maravilloso, raro (requiere la sintonización de alguien nombrado por la lord público de Waterdeep)

Una *insignia de los Vigilantes* se otorga solo a aquellos que se han ganado la confianza del lord público de Waterdeep. Este objeto, al que acompaña el rango de capitán de los Vigilantes de Waterdeep, incluye el emblema de la Ciudad de los Esplendores y debe lucirse o transportarse en el equipo.

Mientras llevas puesta insignia obtienes un bonificador de +2 a la CA, siempre y cuando no uses escudo.

Si este objeto se encuentra a más de 5 pies de distancia de ti durante más de 1 minuto, se desvanecerá y reaparecerá inofensivamente en una superficie situada a 5 pies o menos de la lord público. Mientras portes la insignia, la lord público conocerá su ubicación, siempre y cuando ambos estéis en el mismo plano de existencia y tu sintonización con dicho objeto no se haya interrumpido.

Usando una acción, la lord público puede tocar la insignia e interrumpir tu sintonización con esta.

PÁJARO DE PAPEL

Objeto maravilloso, infrecuente

Después de escribir un mensaje de cincuenta palabras o menos en esta hoja de pergamino mágica y pronunciar el nombre de una criatura, este objeto se plegará de forma asombrosa hasta convertirse en un pájaro de papel Diminuto y volará hasta el destinatario cuyo nombre acabas de decir. El receptor deberá estar en el mismo plano de existencia que tú o, de lo contrario, el ave se convertirá en cenizas en pleno vuelo.

El pájaro es un objeto que tiene 1 punto de golpe, Clase de Armadura 13, una velocidad volando de 60 pies, destreza 16 (+3) y una puntuación de 1 (-5) en todas las demás características, además de ser inmune a los daños de veneno y psíquico.

Viajará hasta aterrizar a 5 pies o menos de su destinatario, yendo por la ruta más directa. Una vez allí se convertirá en una hoja de pergamino no mágica e inanimada que solo podrá abrir el destinatario designado. Si los puntos de golpe o la velocidad del pájaro se ven reducidos a 0, o si se le inmoviliza de alguna manera, se transformará en cenizas.

Los pájaros de papel vienen normalmente en cajas pequeñas y planas que contienen 1d6 + 3 hojas de pergamino.

INSIGNIA DE LOS VIGILANTES





PÁJARO DE PAPEL

PARCHE OCULAR DE TRUHAN

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras llevas puesto este parche ocular, obtienes los siguientes beneficios:

- Tendrás ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.
- Si posees el rasgo Sensibilidad a la Luz Solar, este no te afectará.
- Eres inmune a la magia que permite a otras criaturas leer tus pensamientos o averiguar si estás mintiendo. Además, los demás solo podrán comunicarse telepáticamente contigo si tú lo consientes.

PIEDRA DE GOLORR

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

La *Piedra de Golorr* es un pedrusco brillante de color gris verdoso que cabe en la palma de una mano. El objeto es en realidad un aboleth llamado Golorr, transformado por medios mágicos en una piedra.

Propiedades aleatorias. La *Piedra de Golorr* tiene las siguientes propiedades, que habrás de establecer tirando en las tablas de la sección “Artefactos”, en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*:

- 1 propiedad beneficiosa menor.
- 1 propiedad perjudicial menor.

Conocer las leyendas. La *Piedra de Golorr* dispone de 3 cargas y recupera 1d3 cargas cada día, al amanecer. Mientras sostienes este objeto, puedes gastar 1 de sus cargas para lanzar el conjuro *conocer las leyendas*.



LA PIEDRA DE GOLORR

Si usas la piedra para utilizar *conocer las leyendas*, te comunicarás directamente con el aboleth, que compartirá su conocimiento contigo. La criatura no te puede mentir, pero la información que te ofrezca será a menudo críptica o vaga.

El aboleth sabe dónde se encuentra el refugio secreto de lord Neverember. También está al corriente de que se necesitan tres llaves para abrir la bóveda y que un dragón dorado llamado Aurinax mora en el lugar y custodia sus tesoros.

Recuerdos fallidos. Cuando finalice tu sintonización con la *Piedra de Golorr*, debes realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16. Si no la superas, todos los recuerdos transmitidos por este objeto y el hecho de que lo poseste se desvanecerán de tu memoria. Un conjuro de *levantar maldición* centrado en ti tendrá una probabilidad del 20 % de recuperar estos conocimientos olvidados. En cambio, un conjuro de *restablecimiento mayor* lo hará de manera automática.

Consciencia. La *Piedra de Golorr* es un objeto mágico consciente legal malvado con Inteligencia 18, Sabiduría 15 y Carisma 18. Tiene audición y visión en la oscuridad hasta un alcance de 120 pies. Puede comunicarse telepáticamente con la criatura con la que está en sintonía, siempre que esta comprenda al menos un idioma. Además, el aboleth averiguará los más íntimos deseos de cualquiera que se comunique telepáticamente con la piedra.

La *Piedra de Golorr* tiene hambre de información y prefiere no estar en las garras de ninguna criatura durante demasiado tiempo. Cada vez que este objeto desea un nuevo propietario, exige ser entregado a otra criatura inteligente lo antes posible. Si se ignoran sus demandas, intentará tomar el control de su propietario (mira “Objetos mágicos conscientes”, en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*).

Personalidad. La *Piedra de Golorr* posee un intelecto alienígena dominante y hambriento de conocimiento. El aboleth se ve a sí mismo como un dios inmortal y eterno.

Destruir la piedra. Mientras está en forma de piedra, el aboleth no se considera una criatura y no está sujeto a los efectos que deben tener a criaturas como objetivo. La *Piedra de Golorr* es inmune a todo tipo de daño. Lanzar un conjuro de *antipatía/simpatía* sobre este objeto lo destruirá si se selecciona el efecto de antipatía y el conjuro se orienta a repeler aberraciones. Cuando se emplea el conjuro de esa manera, la piedra se transforma en una mucosidad y queda destruida. Golorr, el aboleth, aparece en un espacio desocupado situado a 30 pies o menos de los restos del pedrusco. Esta aberración se sentirá ultrajada por la destrucción de la piedra y atacará a todas las criaturas que pueda ver.

PLUMA DE CONVOCAR DIATRYMA

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este brillante y enorme objeto está confeccionado a partir de la pluma de una diatryma (pronunciado [diatríma]), un ave de gran tamaño, colorida y no voladora, nativa del Underdark. Si utilizas una acción para pronunciar la palabra de activación y arrojas este objeto a un amplio espacio vacío en el suelo situado a 5 pies o menos de ti, este se convertirá en una diatryma durante un periodo de hasta 6 horas. Transcurrido este tiempo, volverá a su forma de pluma. También retornará a esta forma si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si empleas una acción para usar la palabra de activación de nuevo mientras tocas al ave.

Una vez devuelta la diatryma a su forma de pluma, la magia del objeto no puede volver a utilizarse hasta pasados 7 días.

La diatryma usa el perfil de un **pico de hacha**, salvo que su pico inflige daño perforante en vez de daño cortante. La criatura es amistosa contigo y con tus compañeros y, además, puede usarse como montura. Entiende tus idiomas y obedece tus órdenes verbales. Si no les das ningún mandato, el ave se defenderá de las criaturas hostiles, pero no realizará ninguna otra acción.

POLVO DE HUMO

Objeto maravilloso, infrecuente

El *polvo de humo* es un explosivo mágico que se utiliza sobre todo para propulsar una bala a través del cañón de un arma de fuego. Se almacena en barriles de madera herméticos o en pequeños paquetes impermeables de cuero. Cada uno de estos últimos contiene suficiente *polvo de humo* como para hacer cinco disparos, mientras que un barril alberga suficiente como para quinientos disparos.

Si el *polvo de humo* se incendia, se cae o es manipulado con torpeza, explota e inflige daño de fuego a todas las criaturas u objetos que se encuentran a 20 pies o menos del mismo: 1d6 si es un paquete y 9d6 si es un barril. Superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 reduce este daño a la mitad.

Lanzar un *disipar magia* sobre el *polvo de humo* lo vuelve permanentemente inerte.

VARA NEGRA

Bastón, legendario (requiere la sintonización del heredero del título de Vara Negra, que debe ser un mago)

La *Vara Negra* es un bastón consciente con runas talladas y finas vetas de plata. Es el símbolo de la figura del Vara Negra, el mago de más alto rango de Waterdeep. Actualmente, como legítima propietaria del objeto, Vajra Safahr es la única que puede sintonizarse con él. Sin embargo, la vara puede elegir a un nuevo propietario (mira "Personalidad", más adelante).

La *Vara Negra* tiene las propiedades mágicas de un *bastón de poder* (consulta el *Dungeon Master's Guide*), además con los siguientes añadidos.

Animar las estatuas andantes. Puedes gastar 1 o más cargas de la vara como acción para animar o desactivar una o más de las esculturas protectoras de Waterdeep (mira el apéndice B), pero debes estar en la ciudad para utilizar esta propiedad. Puedes animar o desactivar una estatua por cada carga que gastes. Cualquier escultura animada obedece los mandatos telepáticos del espíritu de Khelben Arunsun, que está atrapado dentro de la vara (mira "Personalidad", más adelante). Una estatua andante queda inanimada si se desactiva o si la vara se rompe.

Disipar magia. Puedes gastar 1 de las cargas del objeto como acción adicional para lanzar *disipar magia* sobre una criatura, un objeto o un efecto mágico que puedas tocar con la punta de la vara. Si el objetivo no se presta al conjuro voluntariamente, o se trata de un objeto en posesión de esta criatura, deberás golpearla con un ataque cuerpo a cuerpo usando la *Vara Negra* antes de poder gastar la carga para usar el conjuro.

Drenar magia. Esta propiedad afecta solo las criaturas que utilizan espacios de conjuro. Cuando golpees a un objetivo que cumpla este requisito con un ataque cuerpo a cuerpo realizado con la *Vara Negra*, podrás gastar una de las cargas como acción adicional, sin lanzar un conjuro, haciendo que la criatura pierda el uso de un espacio de conjuro del nivel más alto que posea. Si el objetivo ya ha gastado todos sus espacios de conjuro, no ocurrirá nada. Los espacios de conjuro que se pierdan de esta manera se recuperarán cuando la criatura lleve a cabo un descanso largo, como siempre.

Maestro de los encantamientos. Cuando lanzas un conjuro de encantamiento de nivel 1 o superior mientras sostienes la vara, puedes realizar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 + el nivel del conjuro. Si la superas, lanzas el conjuro sin gastar un espacio de conjuro.

Consciencia. La *Vara Negra* es un arma consciente de alineamiento neutral, con Inteligencia 22, Sabiduría 15 y Carisma 18. Tiene audición y visión en la oscuridad hasta un alcance de 120 pies y puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura que la porte.

Personalidad. En el interior de la vara están atrapados los espíritus de todos los Varas Negras anteriores. Su creador, Khelben Arunsun, es la personalidad dominante entre ellos. Al igual que Khelben, este objeto es muy taimado y manipulador. Prefiere aconsejar a su dueño sin ejercer un control absoluto. El objetivo principal de la vara es proteger Waterdeep y a su lord público, que actualmente es Laeral Silverhand. Su objetivo secundario es ayudar a que su portador se haga más poderoso.

En el caso de que el titular del cargo de Vara Negra ya no cumpla con los deseos del bastón, este dejará de funcionar hasta que encuentre a un heredero digno, alguien cuya lealtad a la Ciudad de los Esplendores sea irrefragable.

Trampa espiritual. Cuando el Vara Negra muere, su espíritu queda atrapado en el bastón junto con los de los anteriores poseedores de este título (un Vara Negra cuyo espíritu se encuentra confinado en este objeto no puede ser alzado de entre los muertos).

Destruir la vara liberaría a aquellos atrapados en su interior. En ese caso, el espíritu de Khelben podría refugiarse dentro de cualquier trozo que quedara de entre los restos del bastón. El trozo que lo contuviera tendría la propiedad Consciente del objeto, pero ninguna de sus otras propiedades. Mientras exista este fragmento de la vara, el espíritu de Khelben puede hacer que el bastón se reconstruya por completo cuando desee. Cuando el objeto esté completo de nuevo, los espíritus de los Varas Negras anteriores volverán a quedar atrapados dentro de la misma otra vez.

APÉNDICE B: MONSTRUOS Y PNJ

Este apéndice describe a varios personajes no jugadores y monstruos que desempeñan algún papel en el transcurso de la aventura. Estas criaturas se presentan a continuación en orden alfabético.

AHMAERGO

Ahmaergo, lacayo del Xanathar, siente fascinación por los minotauros. Aunque civilizado en apariencia, el enano escudo es tan retorcido y corrupto como el peor de los diablos. Sin embargo, también muestra una lealtad inquebrantable hacia su señor contemplador.

Después del contemplador, Ahmaergo es el miembro más influyente del Gremio del Xanathar.

AMMALIA CASSALANTER

La presumida señora de la casa Cassalanter se ha educado en las artes arcanas. Al igual que su marido Victorio, adora a Asmodeo. Cuando eran jóvenes, la pareja firmó un contrato con el archidiablo. En este, ofrecieron las almas de sus hijos a cambio de poder, buena salud y una vida longeva. El alma de Osvaldo, su primogénito, les fue arrebatada de inmediato y el chico quedó transformado en un diablo de las cadenas.



AHMAERGO

AHMAERGO

Humanoide Mediano (enano), legal malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 143 (22d8 + 44)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +9, Con +6

Habilidades: Atletismo +9, Intimidación +5, Percepción +6

Resistencia a daño: veneno

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 16

Idiomas: común, enano, infracomún

Desafío: 9 (5.000 PX)

Resistencia Enana. Ahmaergo tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser envenenado.

Indomable (2/Día). El enano puede volver a realizar una tirada de salvación que haya fallado. Estará obligado a quedarse con el resultado de la nueva tirada.

Tomar Aliento (se recarga tras un descanso corto o largo).

Ahmaergo puede recuperar 20 puntos de golpe utilizando una acción adicional.

ACCIONES

Ataque múltiple. El enano realiza tres ataques con su hacha a dos manos.

Hacha a dos manos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (1d12 + 5) de daño cortante, más 7 (2d6) de daño cortante si a Ahmaergo le quedan más de la mitad de sus puntos de golpe máximos.

Ballesta pesada. Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 100/400 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d10 + 2) de daño perforante.

AMMALIA CASSALANTER

Humanoide Mediana (humana), legal malvada

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 45 (10d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +4

Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Historia +6, Perspicacia +4, Persuasión +5

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: Percepción pasiva 11

Idiomas: común, dracónico, elfo, infernal

Desafío: 5 (1.800 PX)

Lanzamiento de Conjuros. Ammalia es una lanzadora de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *amistad, mano de mago, mensaje, reparar*
Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago, hechizar persona, proyectil mágico*

Nivel 2 (3 espacios): *inmovilizar persona, invisibilidad, sugestión*

Nivel 3 (3 espacios): *acelerar, bola de fuego, don de lenguas*

Nivel 4 (3 espacios): *confusión, piel pétrea*

Nivel 5 (1 espacio): *inmovilizar monstruo*

ACCIONES

Bastón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 2 (1d6-1) de daño contundente, o 3 (1d8-1) de daño contundente si se usa a dos manos.

Las almas de los más jóvenes, los mellizos Terenzio y Elzerina, les serán reclamadas cuando estos cumplan nueve años. Una cláusula en el contrato permite a los Cassalanter recuperarlas, pero para hacerlo necesitan conseguir ingentes cantidades de dinero y llevar a cabo el sacrificio masivo de un montón de pobres desgraciados. Mientras Victorio va a la caza del alijo de oro escondido de Dagult Neverember, Ammalia hace planes para organizar un banquete con comida envenenada durante la celebración del Día de los Fundadores.

Lady Cassalanter posee exqu岸itos modales y es una persona cultivada, viajada y excepcionalmente sagaz. Se la conoce especialmente por sus dotes negociadoras. Su afición es la lepidopterología, por lo que en su hacienda tiene un hermosísimo jardín de mariposas. Sus hijos más pequeños juegan en el lugar bajo su supervisión.

APRENDIZ DE MAGO

Estos aprendices son lanzadores de conjuros arcanos novatos que sirven a magos más experimentados o van a clases. Realizan trabajos serviles, como cocinar y limpiar, a cambio de iniciarse en los caminos de la magia.

APRENDIZ DE MAGO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 9 (2d8)
Velocidad: 30 pies

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

Habilidades: Conocimiento Arcano +4, Historia +4
Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)
Desafío: 1/4 (50 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El aprendiz es un lanzador de conjuros de nivel 1. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego*, *reparar*, *prestidigitación*
Nivel 1 (2 espacios): *disfrazarse*, *escudo*, *manos ardientes*

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +2 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 2 (1d4) de daño perforante.

ASALTACONDENAS, LOS

Los Asaltacondenas fueron cinco aventureros sin escrúpulos aficionados a saquear guaridas de liches (llamadas “condenas” por algunos). Abandonaron esa forma de vida para unirse a la Red Negra y llegaron a Waterdeep hace tres años, con el plan de ayudar a los Zhentarim a afianzarse en la ciudad. En aquellos días forjaron alianzas con varios nobles y gremios y se enfrentaron a otros, mientras se defendían constantemente de los espías de los Arpistas.

DAVIL STARSONG

Dentro de la división de Waterdeep de la Red Negra, Davil ostenta el título de maestro de las oportunidades y la negociación porque se le da bien detectar propuestas de negocio lucrativas y hace amigos con suma facilidad.

Al igual que muchos elfos solares, Davil tiene facilidad para la magia y está dotado de esa clase de paciencia que suele acompañar a una vida longeva. A diferencia de la mayoría de los de su raza, eso no le hace pretencioso o distante ni por asomo. Tiene una habitación en el Portal Bostezante y realiza todos sus negocios en la taberna del establecimiento. Cierra los tratos con gracia y aplomo, incluso cuando está ebrio, y usa un laúd elfo como canalizador mágico.

DAVIL STARSONG

Humanoide Mediano (elfo), neutral

Clase de Armadura: 15 (camisa de malla)
Puntos de golpe: 82 (15d8 + 15)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +5, Car +6
Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Historia +6, Interpretación +6, Percepción +4, Perspicacia +4
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: común, dracónico, elfo, enano
Desafío: 6 (2.300 PX)

Linaje Feérico. Davil tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y no se le puede dormir usando la magia.

Lanzamiento de Conjuros. El elfo solar es un lanzador de conjuros de nivel 12. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de bardo:

Trucos (a voluntad): *burla dañina*, *ilusión menor*, *mano de mago*, *reparar*

Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas*, *disfrazarse*, *dormir*
Nivel 2 (3 espacios): *corona de la locura*, *invisibilidad*, *sugestión*
Nivel 3 (3 espacios): *indetectable*, *don de lenguas*, *recado*
Nivel 4 (3 espacios): *compulsión*, *libertad de movimiento*, *polimorfar*
Nivel 5 (2 espacios): *dominar persona*, *restablecimiento mayor*
Nivel 6 (1 espacio): *baile irresistible de Otto*

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Davil puede poner a los personajes en contacto con otros líderes de la división de Waterdeep de la Red Negra; o sea, con Istrid Horn (si necesitan un préstamo), Skeemo Weirdbottle (si buscan magia), Tashlyn Yafeera (si precisan de armas o mercenarios) y Ziraj el Cazador (si quieren un asesino altamente cualificado).

ISTRID HORN

Istrid está considerada como la maestra del comercio y las finanzas de la Red Negra en Waterdeep. La enana escudo opera un negocio de préstamos ilegales desde un almacén fuertemente custodiado del Distrito del Puerto. Ofrece préstamos a aquellos que necesitan dinero. Sus tipos de interés son comparables a los de sus competidores (incluyendo las familias nobles de banqueros como los Cassalanter y los Irlingstar), pero las penalizaciones de Istrid por no cumplir con los pagos de los préstamos son duras.

ISTRID HORN

Humanoide Mediano (enano), neutral malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 117 (18d8 + 36)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Con +5, Sab +6

Habilidades: Intimidación +4, Religión +3

Resistencia a daño: veneno

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, enano

Desafío: 8 (3.900 PX)

Resistencia Enana. Istrid tiene ventaja en las tiradas de salvación contra envenenamiento.

Lanzamiento de Conjuros. La enana escudo es una lanzadora de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (a voluntad): *luz, llama sagrada, piedad con los moribundos, reparar*

Nivel 1 (4 espacios): *escudo de fe, favor divino, palabra de curación, saeta guía*

Nivel 2 (3 espacios): *arma espiritual, arma mágica, inmovilizar persona, restablecimiento menor, silencio*

Nivel 3 (3 espacios): *caminar sobre el agua, disipar magia, espíritus guardianes, manto del cruzado, revivir, señal de esperanza*

Nivel 4 (3 espacios): *destierro, guardián de la fe, libertad de movimiento, piel pétrea*

Nivel 5 (1 espacio): *curar heridas en masa, golpe flamígero, inmovilizar monstruo*

ACCIONES

Ataque múltiple. Istrid realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Maza a dos manos. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 8 (2d6 + 1) de daño contundente.

Sentir tesoros (3/Día). La enana escudo localiza por medios mágicos metales preciosos y piedras, tales como monedas y joyas, que se encuentren a 60 pies de ella o menos.

Es devota de Vergadain, el dios enano de la riqueza y la suerte. Le gusta tener a otros en deuda con ella, por lo que emplea a matones y asesinos para hacer los cobros de sus préstamos. Si estos recursos resultan insuficientes, Istrid puede llamar a sus antiguos compañeros de aventura para que le echen una mano.

SKEEMO WEIRDBOTTLE

Skeemo se convirtió en el maestro mago de la Red Negra en Waterdeep y montó una tapadera en el Distrito Comercial bajo la forma de una angosta y pequeña tienda llamada Brebajes Weirdbottle. La mayoría de sus pociones y elixires son no mágicos, pero los que elabora para sus amigos zhents sí lo son.

Skeemo puede añadir a sus credenciales ser un “super-ventas”, ya que sus servicios han sido requeridos por la casa Gralhund y por los agentes de la Red Negra leales a Manshoon. El gnomo de las rocas utiliza *pájaros de papel* (mira el apéndice A) para enviar mensajes a sus amigos, los nuevos y los viejos.

TASHLYN YAFEERA

Tashlyn (mira su perfil un poco más adelante) es la maestra de armas y mercenarios de los Zhentarim en Waterdeep. Su papel consiste en proporcionar armaduras, armas y entrenamiento a las espadas a sueldo que trabajan para la Red Negra.

SKEEMO WEIRDBOTTLE

Humanoide Pequeño (gnomo), neutral malvado

Clase de Armadura: 12 (15 con armadura de mago)

Puntos de golpe: 72 (16d6 + 16)

Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +4

Habilidades: Conocimiento Arcano +6, Historia +6,

Interpretación +5, Percepción +4

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: abisal, común, gnomo, infracomún

Desafío: 6 (2.300 PX)

Astucia Gnomo. Skeemo tiene ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra la magia.

Lanzamiento de Conjuros. El gnomo es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego, luz, mano de mago, prestidigitación*

Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago, detectar magia, escudo, proyectil mágico*

Nivel 2 (3 espacios): *paso brumoso, sugestión*

Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego, contrahechizo, volar*

Nivel 4 (3 espacios): *invisibilidad mejorada, tormenta de hielo*

Nivel 5 (1 espacio): *cono de frío*

ACCIONES

Daga. Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño perforante.



LOS ASALTACONDENAS (DE IZQUIERDA A DERECHA):
DAVIL STARSONG, ISTRID HORN, TASHLYN YAFEERA,
SKEEMO WEIRDBOTTLE Y ZIRAJ EL CAZADOR

TASHLYN YAFEERA

Humanoide Mediana (humana), neutral

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 149 (23d8 + 46)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +8, Con +6

Habilidades: Atletismo +8, Intimidación +5, Percepción +6

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: común

Desafío: 9 (5.000 PX)

Indomable (2/Día). Tashlyn puede volver a realizar una tirada de salvación que haya fallado. Estará obligada a quedarse con el resultado de la nueva tirada.

Tomar Aliento (se recarga tras un descanso corto o largo).

Tashlyn puede recuperar 20 puntos de golpe utilizando una acción adicional.

ACCIONES

Ataque múltiple. Tashlyn realiza tres ataques con su espadón o con su arco corto.

Espadón. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño cortante, más 7 (2d6) de daño cortante si a Tashlyn le quedan más de la mitad de sus puntos de golpe.

Arco corto. Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante, más 7 (2d6) de daño perforante si a Tashlyn le quedan más de la mitad de sus puntos de golpe máximos.

ZIRAJ EL CAZADOR

Humanoide Mediano (semiorco), neutral malvado

Clase de Armadura: 17 (armadura de cuero +2)

Puntos de golpe: 153 (18d8 + 72)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Sab +5, Car +5

Habilidades: Atletismo +7, Intimidación +5, Sigilo +7, Supervivencia +5

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: común, orco

Desafío: 8 (3.900 PX)

Lanzamiento de Conjuros. Ziraj es un lanzador de conjuros de nivel 10. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de paladín:

Nivel 1 (4 espacios): *castigo atronador*, *orden imperiosa*, *protección contra el bien y el mal*

Nivel 2 (3 espacios): *castigo marcador*, *hallar corcel*

Nivel 3 (2 espacios): *castigo cegador*, *disipar magia*

ACCIONES

Ataque múltiple. El semiorco realiza tres ataques con su guja o con su arco largo de gran tamaño.

Guja. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 9 (1d10 + 4) de daño cortante.

Arco largo de gran tamaño. Ataque con arma a distancia: +7 a impactar, alcance 150/600 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

Aspecto Aterrador (se recarga después de un descanso corto o largo). La magia confiere a Ziraj un aspecto amenazante. Todas las criaturas que se encuentren a 30 pies o menos del semiorco deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o quedarán asustadas por el cazador durante 1 minuto. Si un enemigo asustado termina su turno situado a más de 30 pies de distancia de Ziraj, dicha criatura podrá repetir la tirada de salvación, dejando de padecer el efecto si la supera.

La útil tapadera de Tashlyn es servir como guardaespaldas de Vorondar Levelstone, un magistrado enano destinado en la Puerta Sur. Le cae bien el toga negra y ha conseguido ganarse su confianza, lo que le ha permitido alcanzar el rango de capitán en la Guardia de la Ciudad. Desde esa posición, vigila el tráfico que atraviesa la puerta y se asegura de que sus asociados de la Red Negra puedan entrar y salir con libertad.

Nacida en el seno de una acaudalada familia de Calimshan, Tashlyn tiene un complejo de superioridad sin parangón. De genio vivo, odia rehuir una pelea y respeta a cualquiera que pueda superarla en combate cuerpo a cuerpo.

ZIRAJ EL CAZADOR

Ziraj es un cazador semiorco que porta un descomunal arco con el que dispara flechas igualmente grandes. Es el maestro del asesinato de la Red Negra. Si Ziraj sale a liquidar a alguien, es porque alguno de sus amigos (Davi, Istrid, Skeemo o Tashlyn) se lo ha pedido. Los personajes podrían convertirse en la presa de este cazador o, al contrario, el semiorco podría acudir en su ayuda para acabar con algún enemigo común. Es un tipo fuerte y de pocas palabras.

Los Vigilantes de la Ciudad han recibido informes de una figura que frecuenta los tejados de Waterdeep; una sombra enorme que se apostea y observa, descarga una lluvia de muerte en forma de largas flechas negras y se escabulle sin siquiera un susurro. Su procedencia, si es que tiene un hogar, sigue siendo un misterio, al igual que lo es dónde va a aparecer a continuación.

Tesoro. Ziraj lleva una *armadura de cuero +2* y porta un arco largo de gran tamaño. Esta arma única solo puede ser usada por una criatura Mediana o de mayor tamaño que tenga una Fuerza de 18 o superior. El arco dispara flechas más largas de lo normal que infligen un daño penetrante igual a 2d6 más el modificador de Fuerza del portador. Su alcance es igual al de un arco normal.

AURINAX

Aurinax es un dragón de oro adulto que puede ignorar la *guarda del dragón de Ahghairon* a voluntad (revisa “La guarda del dragón de Ahghairon”, en la página 6) y que reside en la ciudad. Maaril, el último archimago que esgrimió el *bastón del dragón de Ahghairon*, era amigo de Aurinax e invitó al dragón a alojarse con él en la Torre Dragón de la urbe. Poco antes de la Plaga de Conjuros, Maaril se volvió loco y abandonó la Ciudad de los Esplendores, confiando el *bastón del dragón de Ahghairon* a Aurinax (consulta el apéndice A para saber más sobre este objeto mágico).



AURINAX EN FORMA DE ENANO

Cuando Dagult Neverember se convirtió en el lord público de Waterdeep, llegó a un acuerdo con el dragón. Según pactaron, Aurinax podría quedarse el *bastón del dragón de Ahghairon* a cambio de custodiar una cámara secreta situada debajo de la urbe. Cuando Neverember finalmente sacara el tesoro del lugar, Aurinax y el *bastón del dragón* podrían volver a la Torre Dragón. Hasta el momento nadie ha aparecido para llevarse el tesoro, por lo que el fiel dragón de oro ha continuado en la bóveda. La cámara está protegida contra la magia de escudriñamiento, pero, además, no queda nadie en Waterdeep que conozca a Aurinax o el paradero del *bastón del dragón*.

PERFIL

Aurinax es un **dragón de oro adulto**. A menudo asume la forma de un anciano enano de oro, llamado Barok Clanghammer, que usa el *bastón del dragón* como apoyo al caminar.



BARDO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 15 (camisa de malla)

Puntos de golpe: 44 (8d8 + 8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Des +4, Sab +3

Habilidades: Acrobacias +4, Interpretación +6, Percepción +5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: dos cualesquiera

Desafío: 2 (450 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El bardo es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de bardo:

Trucos (a voluntad): *amistad, burla dañina, mano de mago*

Nivel 1 (4 espacios): *dormir, hechizar persona, heroísmo, ola atronadora, palabra de curación*

Nivel 2 (3 espacios): *hacer añicos, invisibilidad*

Canción de Descanso. El bardo puede interpretar una canción durante un descanso corto. Cualquier aliado que la escuche recupera 1d6 puntos de golpe adicionales si gasta alguno de sus Dados de Golpe para recuperar puntos de golpe al final de dicho descanso. El bardo también puede conferirse este beneficio a sí mismo.

Mofa (2/Día). El bardo puede utilizar una acción adicional durante su turno para apuntar a una criatura que se encuentre a 30 pies o menos. Si el objetivo puede oírle, deberá superar una tirada de salvación de Carisma CD 12 o sufrirá desventaja en sus pruebas de característica, tiradas de ataque y tiradas de salvación hasta el comienzo del siguiente turno del bardo.

ACCIONES

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

Arco corto. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño perforante.

BARDO

Los bardos son poetas, narradores y animadores de gran talento que van de un sitio a otro, de modo que habitualmente pueden encontrarse actuando en tabernas o en compañía de alocadas bandas de aventureros, mercenarios agresivos o adinerados mecenas.

BARNIBUS BLASTWIND

Barnibus trabaja para la Orden Vigilante de Magos y Protectores investigando crímenes en los que se ha hecho uso de la magia. Siempre hosco y reservado, solo confía en Saeth Cromley, un sargento retirado de los Vigilantes de la Ciudad que le ayuda en muchos de sus casos.

Barnibus, un soltero empedernido, tiene una pequeña y bien cuidada propiedad, heredada de su abuela, en el Distrito Marítimo. Cuando no está cumpliendo con la Orden Vigilante pasa sus días leyendo y escribiendo libros en su biblioteca.

Barnibus usa conjuros que lo ayudan a investigar los crímenes, extraer secretos de las mentes de los sospechosos y localizar a personas desaparecidas. Encuentra que la violencia es algo espantoso y nunca usaría su magia para infligir daño a otros, ni siquiera a aquellos que se lo causaran a él.

BARNIBUS BLASTWIND

Humanoide Mediano (humano), legal bueno

Clase de Armadura: 10 (13 con *armadura de mago*)

Puntos de golpe: 24 (7d8–7)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (–1)	10 (+0)	9 (–1)	17 (+3)	15 (+2)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +5, Sab +4

Habilidades: Conocimiento Arcano +5, Investigación +7, Percepción +4, Perspicacia +6

Sentidos: Percepción pasiva 14

Idiomas: común, dracónico, enano, mediano

Desafío: 2 (450 PX)

Equipo Especial. Barnibus lleva consigo una *varita de detección mágica*.

Lanzamiento de Conjuros. Barnibus es un lanzador de conjuros de nivel 7. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *guardia de cuchillas, luz, mano de mago, mensaje*

Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago, entender idiomas, escudo, identificar*

Nivel 2 (3 espacios): *detectar pensamientos, sugestión*

Nivel 3 (3 espacios): *clarividencia, recado*

Nivel 4 (1 espacio): *esfera elástica de Otiluke, localizar criatura*

ACCIONES

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +2 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) de daño perforante.

DURNAN

Durnan es el propietario y gerente del Portal Bostezante. Aunque tiene el aspecto de un hombre de mediana edad cuyos mejores días ya quedaron atrás, posee una mente despierta y todavía puede blandir una espada cuando es necesario. No le gusta hablar de su pasado y no revelará ninguna información acerca de su época como aventurero.

Si a Durnan le quedan parientes vivos, no habla de ellos. Rara vez dice dos palabras cuando una le basta. Tiene un oscuro sentido del humor y no se apiada de quienes se arriesgan a adentrarse en Undermountain.

DURNAN

Humanoide Mediano (humano), neutral

Clase de Armadura: 16 (malla élfica)

Puntos de golpe: 144 (17d8 + 68)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Fue +8, Con +8

Habilidades: Atletismo +8, Percepción +5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: común, enano

Desafío: 9 (5.000 PX)

Equipo Especial. Durnan esgrime una *espada de hoja afilada* (espadón) llamada Criptaoscura. Calza *botas de zancadas y brincos*, viste una *malla élfica* y lleva puesto un *anillo de retorno de conjuros*.

Indomable (se recarga después de un descanso largo). Durnan puede volver a realizar una tirada de salvación que haya fallado. Estará obligado a quedarse con el resultado de la nueva tirada.

Retorno de Conjuros. Mientras lleve puesto su *anillo de retorno de conjuros*, Durnan tendrá ventaja en las tiradas de salvación contra cualquier conjuro que le tenga a él como único objetivo (salvo si está dentro de un área de efecto). Además, si obtiene un 20 en la tirada de salvación y el conjuro es de nivel 7 o inferior, este no solo no tendrá efecto en él; por el contrario, se volverá contra el lanzador, usando el espacio del conjuro, la CD de salvación, el bonificador de ataque y la aptitud mágica del propio lanzador.

ACCIONES

Ataque múltiple. Durnan realiza cuatro ataques con armas cuerpo a cuerpo.

Criptaoscura. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño cortante. Si el objetivo es un objeto, el impacto inflige 16 de daño cortante en lugar de 11. En cambio, si es una criatura y ha obtenido un 20 natural en la tirada de ataque, el blanco sufrirá 14 de daño cortante adicional y Durnan deberá tirar otro d20. Si vuelve a sacar otro 20 natural, amputará una de las extremidades del objetivo, o alguna otra parte de su cuerpo si la criatura no tiene extremidades.

Ballesta doble. *Ataque con arma a distancia:* +6 a impactar, alcance 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d10 + 2) de daño perforante.

Guarda a Criptaoscura, su espadón mágico, al alcance de la mano, bajo la barra, y con este es capaz de cortar mesas por la mitad si así lo desea. También puede sacar una ballesta doble (es una ballesta pesada de alcance reducido pero que dispara dos virotes al mismo objetivo). Aun así, cuando se ve envuelto en una pelea, prefiere los puños o una buena jarra voladora.

Durnan no se aventura lejos del Portal Bostezante muy a menudo y, de hecho, echa mano de sus empleados para que le hagan los recados cuando es necesario. El día que se levanta con el pie derecho, es posible que desaliente a los “donnadies” de adentrarse en Undermountain, si le caen bien y cree que no van a sobrevivir. También puede recomendar a los aventureros que hablen con alguno de los parroquianos habituales de la taberna que crea que pueden ayudarles u ofrecerles información útil.

ESPADACHÍN

Los espadachines son unos incorregibles seductores que viven bajo sus propios códigos de honor. Anhelan la fama, sus citas románticas son frecuentes y se ganan la vida como piratas y corsarios; rara vez se quedan en un lugar durante demasiado tiempo.

ESPADACHÍN

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no legal

Clase de Armadura: 17 (armadura de cuero)

Puntos de golpe: 66 (12d8 + 12)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Habilidades: Acrobacias +8, Atletismo +5, Persuasión +6

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 3 (700 PX)

Pieligeros. El espadachín puede, en cada uno de sus turnos, usar una acción adicional para Destrabarse o Escondarse.

Defensa Elegante. Mientras el espadachín vaya con armadura ligera o sin armadura, y siempre sin escudo, podrá sumar su modificador de Carisma a la CA.

ACCIONES

Ataque múltiple. El espadachín realiza tres ataques: dos con su estoque y uno con su daga.

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

Estoque. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

ESTATUAS ANDANTES DE WATERDEEP

Diseminadas a lo largo y ancho de la Ciudad de los Esplendores hay ocho esculturas enormes que pueden defender la urbe si algún gran peligro la acecha. Debido a que son tan destructivas, las estatuas andantes solo se utilizan para defenderse de ejércitos y enemigos en apariencia insuperables.

Cada estatua tiene un nombre y una apariencia únicos (consulta “Las estatuas andantes”, en la página 182), pero en cuanto a sus perfiles son similares. La escultura conocida como la Espadachina está demasiado estropeada como para animarla. Solo el portador de la *Vara Negra* (mira el apéndice A) puede activar a las otras siete.

Puntos de referencia. A lo largo de los años, los ciudadanos de Waterdeep han levantado estructuras en torno y sobre varias de las estatuas creyendo que son poco más que puntos de referencia en los tiempos que corren. En su estado inanimado, las esculturas representan poco peligro para ellas. No obstante, las construcciones adheridas a una estatua andante quedarán destruidas en la primera ocasión que sea activada.

Naturaleza artificial. Una estatua andante no necesita respirar, comer, beber o dormir.

ESTATUA ANDANTE DE WATERDEEP

Autómata Gargantuesco, sin alineamiento

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)

Puntos de golpe: 314 (17d20 + 136)

Velocidad: 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	8 (-1)	27 (+8)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Tiradas de salvación: Con +14

Inmunidad a daño: frío, fuego, psíquico, veneno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos no realizados con armas de adamantina

Inmunidad a estados: asustado, aturrido, cansancio, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado

Sentidos: visión verdadera 120 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: —

Desafío: 18 (20.000 PX)

Derrumbe del Coloso. Cuando la estatua tenga 0 puntos de golpe, se derrumbará y quedará destruida. Todas las criaturas que estén en el suelo a 30 pies o menos de la estatua cuando se desmorone, deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 22, recibiendo 22 (4d10) de daño contundente si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Forma Inmutable. La estatua es inmune a cualquier conjuro o efecto que intente alterar su forma.

Resistencia Mágica. La estatua tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Monstruo de Asedio. La estatua inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

ACCIONES

Ataque múltiple. La estatua realiza dos *ataques cuerpo a cuerpo*.

Golpe. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +16 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 29 (3d12 + 10) de daño contundente.

Pedrada. *Ataque con arma a distancia:* +16 a impactar, alcance 200/800 pies, un objetivo. **Impacto:** 43 (6d10 + 10) de daño contundente.

EXPERTO EN ARTES MARCIALES

Los expertos en las artes marciales son monjes disciplinados que han recibido un entrenamiento intensivo en el combate cuerpo a cuerpo. Unos protegen los monasterios, mientras que otros viajan por el mundo buscando la iluminación o nuevas formas de combate que dominar. Algunos se convierten en guardaespaldas, ofreciendo sus aptitudes para la lucha y su lealtad a cambio de comida y alojamiento.

FLOON BLAGMAAR

Floon, nacido en Waterdeep y al comienzo de la treintena, es un tipo bien parecido aunque no muy lúcido. Solía trabajar como chico de compañía en salas de fiesta, aunque en la actualidad está desempleado. Hace varios meses, se topó con un noble casado en medio de un asunto indiscreto, de modo que ahora vive del generoso soborno que le pagan por guardar silencio.

Debido a que tiene amigos repartidos por toda la ciudad, Floon pasa la mayor parte del tiempo bebiendo y de juerga. Va tirando gracias a su apariencia, pero no sabe qué hacer con su vida y, además, ha mostrado poco interés en trabajar para mantenerse.

EXPERTO EN ARTES MARCIALES

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 16

Puntos de golpe: 60 (11d8 + 11)

Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

Habilidades: Acrobacias +5, Perspicacia +5, Sigilo +5

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 3 (700 PX)

Defensa sin Armadura. Si el experto no lleva armadura ni porta un escudo, podrá sumar el modificador de Sabiduría a su CA.

ACCIONES

Ataque múltiple. El experto realiza tres ataques sin armas o tres ataques con dardos.

Ataque sin armas. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 7 (1d8 + 3) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, el experto en artes marciales puede escoger uno de estos efectos adicionales:

- El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o se le caerá un objeto que sostenga (a elección del experto).
- El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o caerá derribado.
- El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o quedará aturrido hasta el final del siguiente turno del experto.

Dardo. *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 20/60 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d4 + 3) de daño perforante.

REACCIONES

Desviar proyectiles. Como respuesta a recibir el impacto de un ataque de arma a distancia, el experto desviará el proyectil. El daño que reciba del ataque se reducirá en 1d10 + 3. Si el daño queda reducido a 0, el experto atrapará el proyectil, siempre que sea lo suficientemente pequeño como para poder cogerlo con una mano y él tenga una libre.



PERFIL

Floon es un **plebeyo** humano illuskano caótico bueno con Inteligencia 7 (-2) y Carisma 13 (+1). Habla común.

GUARDIA DE LA CIUDAD

La Guardia de la Ciudad es el ejército de Waterdeep, encargado de proteger las murallas y las puertas de la urbe, los edificios gubernamentales, el puerto y al funcionariado. La Guardia también patrulla las carreteras que se dirigen a Amphail, Goldenfields y Daggerford.

RANGOS DE LA GUARDIA DE LA CIUDAD

Los miembros de la Guardia de la Ciudad tienen rangos. De inferior a superior, son estos:

Soldado

Sargento (armar)

Teniente (civilar)

Capitán (civilar mayor)

Diversos puestos de mando, algunos temporales (senescal del Castillo Waterdeep, defensor del puerto, maestre de las torres del norte, maestre de las torres del sur y maestro armero), y otras que se otorgan según sea necesario en tiempos de guerra (mano de los lores y campeón de los lores)

Alcaide de Waterdeep

El actual alcaide de Waterdeep es Elminster, que responde ante la lord público, Laeral Silverhand.

La Caballería Grifo es una sección especial de la Guardia de la Ciudad cuyos miembros son soldados veteranos entrenados para volar cabalgando sobre grifos.

PERFIL

Los soldados y sargentos de la Guardia de la Ciudad son **guardias**. Los miembros con rango de teniente o superior son normalmente **veteranos**.

JINETE DE LA CABALLERÍA GRIFO

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 17 (media armadura)

Puntos de golpe: 58 (9d8 + 18)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +4, Percepción +3, Trato con Animales +3,

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: uno cualquiera (normalmente común)

Desafío: 2 (450 PX)

ACCIONES

Lanza de caballería. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar (con desventaja contra un objetivo que esté a 5 pies o menos), alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d12 + 2) de daño perforante, u 11 (1d12 + 5) de daño perforante mientras cabalga.

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Ballesta ligera. *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño perforante.

REACCIONES

Caída de pluma. El jinete lleva un anillo mágico con el que puede conjurar *caída de pluma* sobre sí mismo una vez como reacción a una caída. Tras lanzar el conjuro, el anillo se convierte en no mágico.

Hlam

Este venerable monje humano vive en una cueva situada en la ladera del monte Waterdeep. Hlam es el gran maestro de la Orden de los Justos, un pequeño grupo monástico consagrado a Tyr. Los aspirantes a estudiantes acuden con regularidad para aprender el Camino de los Puños Sagrados, que combina la magia clerical con el entrenamiento de los monjes. Por lo general, regresan a la ciudad confundidos, magullados y sin ganas de volver de visita.

Cuando la cosa se pone fea, se puede pedir ayuda a Hlam. A veces ofrece sus perlas de sabiduría y en ocasiones baja desde su cueva para arreglar el problema con los puños. Puede aparecer en cualquier punto de la historia como un personaje útil, y los aventureros pueden visitarle en su cueva si necesitan guía o entrenamiento. La Orden del Guantelete lo considera un aliado incondicional.

Hlam es inmune a la enfermedad y no necesita comer ni beber. Aunque envejece, no padece ninguno de los achaques de la vejez.



Hlam

Humanoide Mediano (humano), legal bueno

Clase de Armadura: 22 (Defensa sin Armadura)

Puntos de golpe: 137 (25d8 + 25)

Velocidad: 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	24 (+7)	13 (+1)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +5, Des +12

Habilidades: Atletismo +5, Religión +7

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: asustado, envenenado, hechizado

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: todos los idiomas hablados

Desafío: 16 (15.000 PX)

Lanzamiento de Conjuros. Hlam es un lanzador de conjuros de nivel 5. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 18, +10 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (a voluntad): *guía, luz, llama sagrada, piedad con los moribundos*

Nivel 1 (4 espacios): *detectar el bien y el mal, escudo de fe, palabra de curación, santuario*

Nivel 2 (3 espacios): *calmar emociones, plegaria de curación, silencio*

Nivel 3 (2 espacios): *levantar maldición, protección contra energía, recado*

Evasión. Cuando Hlam esté sujeto a un efecto que le permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad del daño, no recibirá daño alguno si tiene éxito en la tirada de salvación, y solo la mitad si la falla. No podrá utilizar este atributo si está incapacitado.

Ataque sin armas mágico. Los ataques sin armas de Hlam son mágicos.

Defensa sin Armadura. Mientras el monje vaya sin armadura y sin escudo, podrá sumar su modificador de Sabiduría a la CA.

ACCIONES

Ataque múltiple. Hlam realiza tres ataques usando su ataque sin armas, dardos, o una combinación de ambos.

Ataque sin armas. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (1d10 + 7) de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, Hlam puede escoger uno de estos efectos adicionales:

- El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 18 o se le caerá un objeto que sostenga (a elección de Hlam).
- El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 18 o caerá derribado.
- El objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 o quedará aturdido hasta el final del siguiente turno de Hlam.

Dardo. *Ataque con arma a distancia:* +12 a impactar, alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d4 + 7) de daño perforante.

Palma estremecedora (Recarga 6). *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +12 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 18. Si la falla, quedará sus puntos de golpe se reducirán a 0. Si la supera, recibirá 55 (10d10) de daño necrótico.

Plenitud de cuerpo (se recarga tras un descanso largo). Hlam recupera 60 puntos de golpe.

REACCIONES

Desviar proyectiles. Como respuesta a recibir el impacto de un ataque con arma a distancia, Hlam desviará el proyectil. El daño que se recibía del ataque se reducirá en 1d10 + 27. Si el daño queda reducido a 0, Hlam atraparé el proyectil, mientras sea lo suficientemente pequeño como para que pueda cogerlo con una mano y él disponga de una libre.

Caída lenta. El monje reducirá el daño directo que reciba de una caída en 100.

ACCIONES LEGENDARIAS

Hlam puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una de ellas cada vez, y siempre al final del turno de otra criatura. Hlam recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Paso rápido. Hlam puede moverse a toda su velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

Ataque sin armas (cuesta 2 acciones). El monje realiza un ataque sin armas.

Invisibilidad (cuesta 3 acciones). Hlam se vuelve invisible hasta el final de su siguiente turno. El efecto terminará si ataca o lanza un conjuro.



HRABBAZ

Hrabbaz es un musculoso semiorco con labio leporino que sirve a lord y lady Gralhund como guardaespaldas. Sus modales son correctos y su indumentaria impecable, una apariencia encantadora que oculta el espíritu de un asesino. Aunque siente un gran respeto por lady Yalah Gralhund, tiene menos afecto a su malhumorado esposo, por lo que no le entristecería que alguien le bajara los humos a lord Orond.

HRABBAZ

Humanoide Mediano (semiorco), neutral malvado

Clase de Armadura: 12

Puntos de golpe: 112 (15d8 + 45)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +8, Con +6

Habilidades: Atletismo +8, Intimidación +4, Percepción +5

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15

Idiomas: común, orco

Desafío: 5 (1.800 PX)

Indomable (2/Día). Hrabbaz puede volver a realizar una tirada de salvación que haya fallado. Estará obligado a usar el resultado de la nueva tirada.

Aguante Incansable (se recarga tras un descanso corto o largo). Cuando los puntos del golpe del semiorco se reducen a 0 puntos de golpe, pero no muere inmediatamente, puede volver a tener 1 punto de golpe.

ACCIONES

Ataque múltiple. Hrabbaz realiza tres ataques con su lucero del alba.

Lucero del alba. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d8 + 5) de daño perforante, más 3 (1d6) de daño perforante si a Hrabbaz le quedan más de la mitad de sus puntos de golpe máximos.

JALESTER SILVERMANE

Hombre serio entrado en la veintena, Jalester es oriundo de la lejana tierra de Cormyr, donde se ganó las espuelas trabajando para una compañía de mercenarios llamada las Sombras de Acero. Hace unos años, Jalester abandonó los Valles y viajó hasta Waterdeep junto a varios de los otros miembros de este grupo, uno de los cuales, Faerrel Dunblade, se convertiría en su mejor amigo y en su amante.

El mago Elminster entabló amistad con los dos jóvenes y se los presentó a Laeral Silverhand, que los puso a trabajar como oficiales y espías. Jalester y Faerrel ayudaron a la lord público a destapar una conspiración para derrocar al gobierno, pero el segundo fue asesinado mientras ayudaba a llevar a los criminales ante la justicia. Jalester permaneció en la Ciudad de los Esplendores después de aquello, convirtiéndose en uno de los agentes de campo de Laeral al servicio de Waterdeep y de la Alianza de los Lores. Desde la muerte de Faerrel no ha tenido ninguna relación, pero ahora echa de menos el amor.

TESORO

Jalester lleva una *insignia de los Vigilantes* (consulta el apéndice A). Si pierde el objeto o se lo quitan, este regresará a Laeral Silverhand.

JALESTER SILVERMANE

Humanoide Mediano (humano), legal bueno

Clase de Armadura: 18 (cota de malla, *insignia de los Vigilantes*)

Puntos de golpe: 71 (13d8 + 13)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +4, Con +3

Habilidades: Atletismo +4, Supervivencia +4

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común, elfo

Desafío: 4 (1.100 PX)

Equipo Especial. Jalester lleva una *insignia de los Vigilantes*.

Tomar Aliento (se recarga tras un descanso corto o largo).

Jalester puede recuperar 16 (1d10 + 11) puntos de golpe utilizando una acción adicional.

ACCIONES

Ataque múltiple. Jalester realiza dos ataques con arma.

Espada larga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño cortante, o 7 (1d10 + 2) de daño cortante cuando se usa a dos manos.

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

REACCIONES

Contraataque. Cuando una criatura que pueda ver falle un ataque cuerpo a cuerpo contra él, Jalester podrá usar su reacción para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo contra dicha criatura. Si impacta, el objetivo recibirá 4 de daño adicional del arma.

JARLAXLE BAENRE

Jarlaxle es un espadachín drow extravagante e iconoclasta. Lidera una facción de renegados de su raza llamada Bregan D'aerthe, formada por drows varones marginados, la mayoría de ellos escogidos de casas que han sido destruidas o han caído en desgracia. Dotado de una gran inteligencia, sentido del humor, una poderosa habilidad con la espada y una amplia variedad de prácticos objetos mágicos, Jarlaxle se infiltró en la ciudad de Luskan, consiguió imponer allí cierto orden en el desorden imperante y se autodeclaró lord secreto de la urbe.

A Jarlaxle le gusta tejer una maraña de planes que desconcierte a sus enemigos, el último de los cuales consiste en legitimar a Luskan convirtiéndola en miembro de la Alianza de los Lores. La mala reputación de esta ciudad ha frustrado todos los intentos anteriores, ya que los actuales dirigentes de esta organización han expresado su oposición a la admisión de Luskan. Algunos han declarado con rotundidad que dicha ciudad nunca será bienvenida en la alianza. Sin embargo, Jarlaxle pretende persuadir a Laeral Silverhand, la lord pública de Waterdeep, para que apoye la causa de Luskan, incluso si eso implica perder a otros miembros de

la alianza en el proceso. Unir el destino de Luskan al de Waterdeep aumentaría el poder político y económico de Jarlaxle en la Costa de la Espada.

El espadachín drow ha llegado a la Ciudad de los Esplendores bajo la apariencia de un humano illuskano llamado Zardoz Zord. El "capitán Zord" es el director de la Feria de las Doncellas Marinas, un carnaval que recorre toda la Costa de la Espada en tres navíos: el *Cancamusa*, el *Rompecorazones* y el *Infernal* (todas palabras que describen a Jarlaxle). Pasa la mayor parte del tiempo a bordo del *Cancamusa*, su propio barco. Los otros dos veleros transportan a los miembros de la feria y las carrozas para los desfiles.

Jarlaxle ha forjado una alianza con Lantan (una isla situada al sur) y ha armado a sus lugartenientes de Bregan D'aerthe con armas de fuego lantanesas cuyo funcionamiento depende del *polvo de humo* mágico. También ha adquirido un submarino lantanés, el *Marpenoth Escarlata*. Esta última nave va acoplada, oculta, bajo el *Cancamusa*. Jarlaxle planea usar el submarino para escapar de Waterdeep en caso de que sus planes queden desbaratados.

El astuto drow se debe lealtad a sí mismo ante todo y en primer lugar, y luego a Bregan D'aerthe.

JARLAXLE BAENRE

Humanoide Mediano (elfo), caótico neutral

Clase de Armadura: 24 (armadura de cuero +3, Defensa Elegante)

Puntos de golpe: 123 (19d8 + 38)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	22 (+6)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +11, Sab +8

Habilidades: Acrobacias +11, Atletismo +6, Engaño +14, Juego de Manos +11, Percepción +8, Sigilo +16

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 18

Idiomas: abisal, común, dracónico, elfo, enano, infracomún

Desafío: 15 (13.000 PX)

Equipo Especial. Jarlaxle usa una *armadura de cuero* +3, un *sombrero de disfraz*, un *brazal de dagas voladoras* (mira el apéndice A), una *capa de invisibilidad*, un *parche ocular de truhan* (consulta el apéndice A) y un *anillo de adivinación de la verdad* (revisa el apéndice A). Esgrime un *estoque* +3 y lleva un *agujero portátil* y una *varita de telaraña*. Su sombrero luce una *pluma de convocar diatryma* (mira el apéndice A).

Evasión. Cuando Jarlaxle esté sujeto a un efecto que le permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad del daño, no recibirá daño alguno si tiene éxito en la tirada de salvación, y solo la mitad si la falla. No podrá utilizar este atributo si está incapacitado.

Linaje Feérico. Jarlaxle tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y no se le puede dormir usando la magia.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica innata de Jarlaxle es Carisma (salvación de conjuros CD 17, +9 para impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *luces danzantes*

1/Día cada uno: *fuego feérico*, *levitar* (solo sobre sí mismo), *oscuridad*

Resistencia Legendaria (1/Día). Jarlaxle puede elegir superar una tirada de salvación que haya fallado.

Maestro Sintonizador. El drow es capaz de sintonizarse hasta con cinco objetos mágicos y, además puede hacerlo con objetos mágicos que normalmente requieren la sintonización de un hechicero, brujo o mago.

Ataque Furtivo (1/Turno). Una vez por turno, Jarlaxle inflige 24 (7d6) de daño adicional a un objetivo al que impacte con un ataque con arma en cuya tirada de ataque tuviera ventaja. No necesita tener ventaja si un aliado no incapacitado del drow se encuentra a 5 pies o menos del objetivo y Jarlaxle no tiene desventaja en la tirada de ataque.

Defensa Elegante. Mientras Jarlaxle vaya con armadura ligera o sin armadura, y siempre sin escudo, podrá sumar su modificador de Carisma a la CA.

Sensibilidad a la Luz Solar. Cuando no esté usando su *parche ocular de truhan*, el drow tendrá desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

ACCIONES

Ataque múltiple. Jarlaxle realiza tres ataques con su *estoque* +3 o dos ataques con las dagas creadas por su *brazal de dagas voladoras*.

Estoque +3. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +14 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (1d8 + 9) de daño perforante.

Daga voladora. *Ataque con arma a distancia:* +11 a impactar, alcance 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d4 + 6) de daño perforante.

ACCIONES LEGENDARIAS

Jarlaxle puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una de ellas cada vez, y siempre al final del turno de otra criatura. El drow recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Paso rápido. Jarlaxle puede moverse a toda su velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

Ataque (cuesta 2 acciones). Jarlaxle realiza un ataque con su *estoque* +3, o dos ataques con las dagas creadas por su *brazal de dagas voladoras*.

LAERAL SILVERHAND

Anamanué Laeral Silverhand nació en el Año de la Capucha (765 CV), siendo la quinta de las siete hijas de la diosa Mystra. Las Siete Hermanas son unas bellezas poderosas e intemporales, y todas sienten inclinación hacia la magia arcana.

Hace mucho tiempo, Laeral gobernó un reino llamado Stornanter y obtuvo el título de Reina Bruja del Norte. Después de eso, lideró una banda de aventureros llamada los Nueve. Conoció y se casó con Khelben Arunsun, quien más tarde se convertiría en Vara Negra, el lord mago de Waterdeep. Después de que su esposo muriera, Laeral se retiró de la vida pública. Resurgió tras la Plaga de Conjuros y la Secesión, debilitada por la muerte, resurrección y ausencia del mundo de Mystra.

La magia de Laeral no es tan poderosa como lo fue en tiempos remotos, aunque ella hace todo lo posible por

ocultar este hecho. Solo Elminster, su fiel amigo y consejero, conoce el alcance de su decadencia. A pesar de sus merma- das habilidades, Laeral sigue siendo una maga formidable, lúcida y con una gran cantidad de magia a su disposición.

Hace unos años, Dagult Neverember fue revocado como lord público de Waterdeep. Laeral aceptó cubrir la vacante a regañadientes a petición de los señores enmascarados; desde entonces ha desempeñado esa labor. Inicialmente abrumada por las demandas de los nobles y los maestros de los gremios, posteriormente se ha adaptado muy bien a su nuevo papel. Usa su magia con moderación y confía en sus subordinados y sus asesores de confianza. En la medida que el tiempo se lo permite, le gusta disfrazarse y aventurarse fuera del palacio de Waterdeep, solo para aclarar las ideas o visitar a sus viejos amigos (y enemigos).

La relación de Laeral con Vajra Safahr, la actual Vara Negra, plantea desafíos. Por un lado, la lord público es mucho mayor, mucho más sabia y mucho más poderosa que Vajra,

LAERAL SILVERHAND

Humanoide Mediano (humano), caótico bueno

Clase de Armadura: 18 (*túnica del archimago*)

Puntos de golpe: 228 (24d8 + 120)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Int +11, Sab +11

Habilidades: Conocimiento Arcano +17, Historia +17, Percepción +11, Perspicacia +11, Persuasión +10

Resistencia a daño: fuego

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión verdadera 60 pies, Percepción pasiva 21

Idiomas: común, dracónico, elfo, enano, gigante, infernal

Desafío: 17 (18.000 PX)

Equipo Especial. Laeral viste una *túnica del archimago blanca* (con- templada en su perfil). Maneja una *espada larga lengua de fuego*.

Resistencia Mágica. Mientras lleva puesta su *túnica del archimago*, Laeral tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Lanzamiento de Conjuros. Laeral es una lanzadora de conjuros de nivel 19. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 21, +13 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *ilusión menor*, *luz*, *mano de mago*, *prestidigitación*, *rayo de escarcha*

Nivel 1 (a voluntad): *detectar magia*, *disfrazarse*, *escudo*, *proyector mágico*

Nivel 2 (a voluntad): *detectar pensamientos*, *invisibilidad*, *paso brumoso*

Nivel 3 (3 espacios): *contrahechizo*, *don de lenguas*, *recado*, *volar*

Nivel 4 (3 espacios): *destierro*, *esfera elástica de Otiluke*, *invisibilidad mejorada*

Nivel 5 (3 espacios): *cono de frío*, *enlace telepático de Rary*, *geas*

Nivel 6 (2 espacios): *globo de invulnerabilidad*, *sugestión en masa*

Nivel 7 (1 espacio): *rociada prismática*, *teletransporte*

Nivel 8 (1 espacio): *romper la mente*, *palabra de poder: aturdir*

Nivel 9 (1 espacio): *parar el tiempo*

ACCIONES

Ataque múltiple. Laeral realiza tres ataques con su *cabello plateado* y su *lengua de fuego*, combinándolos como quiera. Puede lanzar uno de sus trucos o un conjuro de nivel 1 antes o después de reali- zar estos ataques.

Cabello plateado. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +11 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d6) de daño de fuerza, y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 19 o quedará paralizado durante 1 minuto. La criatura podrá repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si la supera.

Lengua de fuego. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8 + 1) de daño cortante más 7 (2d6) de daño de fuego, o 6 (1d10 + 1) de daño cortante más (2d6) de daño de fuego cuando se usa a dos manos.

Fuego mágico (se recarga después de un descanso largo). Este fuego mágico plateado, que no desprende calor alguno, brota inofensivo de Laeral y la rodea hasta que queda incapacitada o hasta que usa una acción para apagarlo. La maga consigue uno de los siguientes beneficios, a su elección, que durará hasta que el fuego plateado se extinga:

- Respirar bajo el agua.
- Sobrevivir sin comida ni agua.
- Inmunidad a la magia que pudiera revelar sus pensamientos, su sinceridad, su alineamiento o el tipo de criatura que es.
- Resistencia al daño de frío, además de no sufrir daños por bajas temperaturas de hasta -45 grados centígrados.

Mientras el fuego plateado esté presente, Laeral tendrá las siguientes opciones como acción adicional:

- **Conjurar curar heridas.** El objetivo recupera 1d8 + 5 puntos de golpe. Después de que la maga realice esta acción, lanza un d6. Si sale un 1, el fuego plateado desaparecerá.
- **Conjurar revivir** sin componentes materiales. Después de que Laeral realice esta acción, lanza un d6. Si sale 1-2, el fuego pla- teado desaparecerá.
- **Libera una línea de fuego** plateado de 60 pies de largo y 5 pies de ancho, o un cono de fuego plateado de 30 pies. Los objetos que se encuentren dentro del área que no estén siendo vestidos o portados por nadie recibirán 26 (4d12) de daño de fuego. Todas las criaturas situadas en esta zona deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 21, sufriendo 26 (4d12) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. Des- pués de que Laeral realice esta acción, lanza un d6. Si sale 1-3, el fuego plateado desaparecerá.

LAERAL SILVERHAND



a quien considera una niña insegura. Además, Vajra está en posesión de la *Vara Negra*, que contiene el alma de Khelben Arunsun y las de todos los otros Varas Negras vinculadas a su interior. Laeral codicia la vara, ya que guarda la única reminiscencia de su marido. No sorprende, por tanto, que ambas magas se eviten la una a la otra tanto como les es posible.

Cuando la necesidad lo exige, Laeral puede ordenar a Vajra activar a la Fuerza Gris. Hasta que se da esa orden, este grupo no puede llevar a cabo operaciones en Waterdeep, aunque los espías de la maga le han comentado que la Vara Negra ha activado en secreto a miembros de la orden de élite y los ha enviado a realizar varias misiones no autorizadas. Laeral se resiste a hablar cara a cara con Vajra sobre ello y justifica su inacción diciéndose que está poniendo a prueba la competencia de la actual Vara Negra.

MANSHOON

El referido simplemente como “Manshoon” en esta aventura es un clon del antiguo archimago. Se infiltró en Waterdeep hace años y ha estado ocultándose en las torres Kolat desde entonces, en el Distrito Sur de la ciudad.

El Manshoon original fue uno de los fundadores de los Zhentarim. Malvado hasta la médula, hizo enemigos por todo Faerûn, incluidos otros poderosos magos como Khelben Arunsun y Elminster. Temiendo ser destruido por sus enemigos, Manshoon creó varios clones de sí mismo por medios mágicos, pero un percance hizo que todos ellos despertaran a la vez, momento en el que intentaron destruirse los unos a los otros en una serie de conflictos que pasaron a llamarse las Guerras Manshoon.

Ahora el Manshoon original está muerto y, por lo general, se cree que todos sus clones también fueron destruidos. Sin embargo, lo cierto es que al menos tres aún siguen vivos. El que se encuentra actualmente en Waterdeep escapó de la muerte escondiéndose en Undermountain, donde al final se topó con Halaster Blackcloak. Tras un breve duelo de conjuros, Halaster capturó a Manshoon y le amputó el brazo izquierdo a la altura del codo por razones que se desconocen. El clon finalmente escapó de su prisión y huyó de Undermountain, refugiándose en la ciudad que había en la superficie. Los intentos de regenerar mágicamente su extremidad cercenada fracasaron, lo que lo obligó a fabricarse un brazo y una mano artificiales.

Manshoon se hizo con el control de las torres Kolat, una residencia ruínosa ubicada en el Distrito Sur, abandonada hacía años por los dos magos que la construyeron. El edificio está rodeado por una barrera mágica con las propiedades de un *muro de fuerza*. El clon rara vez sale de las torres y utiliza un círculo de teletransportación cuando se ve obligado a hacerlo. De esta manera, jamás se le ve entrar o salir.

Manshoon aspira a gobernar a la Ciudad de los Esplendores y reemplazar a los Vigilantes de la Ciudad con mercenarios de la Red Negra que solo le sean leales a él. Al someter a los lores enmascarados con chantajes y sobornos, espera expulsar a Laeral Silverhand del puesto de lord público y ocupar su lugar. Después de esto, pretende matar a la Vara Negra, convertir a los lores enmascarados en simples vasallos y declararse a sí mismo rey mago de Waterdeep. Una vez la urbe esté bajo su férreo control, Manshoon se ocupará de Undermountain, destruirá a Halaster de una vez por todas y se hará con las riquezas de sus mazmorras.

SIMULACRO DE MANSHOON

Manshoon usa el conjuro de *simulacro* para crear duplicados mágicos de sí mismo cuando es necesario. Ha personalizado el conjuro para aumentar los puntos de golpe de su simulacro a expensas de su habilidad de lanzar conjuros.

Manshoon solo puede tener un simulacro cada vez, al que usa como subordinado para dirigir a sus secuaces de los Zhentarim sobre el terreno. Si este es destruido, Manshoon creará otro. Los simulacros tienen el perfil de **Manshoon** con los siguientes cambios:

- El simulacro no lleva ningún equipo especial. Tiene CA 12 y carece del atributo Resistencia Mágica y de la acción correspondiente al *Bastón de Poder*.
- Pierde todos los espacios de conjuro del nivel 6 y superiores.
- Tiene un valor de desafío de 8 (3.900 PX).

UNA SERPIENTE VOLADORA
DE LOS ZHENTARIM



MANSHOON

Humanoide Mediano (humano), legal malvado

Clase de Armadura: 19 (túnica del archimago, bastón de poder)

Puntos de golpe: 126 (23d8 + 23)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	23 (+6)	15 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Fue +2, Des +4, Con +3, Int +13, Sab +9, Car +5

Habilidades: Conocimiento Arcano +11, Historia +11

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: común, dracónico, goblin, infernal, infracomún, orco

Desafío: 13 (10.000 PX)

Equipo Especial. Manshoon viste una túnica del archimago de color negro y lleva un *bastón de poder* (ambos contemplados en su perfil). Tira 2d10 para determinar cuántas cargas le quedan al bastón.

Resistencia Mágica. Mientras lleva puesta su *túnica del archimago*, Manshoon tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Lanzamiento de Conjuros. Manshoon es un lanzador de conjuros de nivel 18. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 21, +15 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *agarre electrizante*, *descarga de fuego*, *luz*, *mano de mago*, *prestidigitación*

Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago*, *detectar magia*, *escudo*, *proyector mágico*

Nivel 2 (3 espacios): *detectar pensamientos*, *imagen múltiple*, *paso brumoso*

Nivel 3 (3 espacios): *contrahechizo*, *recado*, *relámpago*

Nivel 4 (3 espacios): *escudo de fuego*, *invisibilidad mejorada*, *polimorf*

Nivel 5 (3 espacios): *escudriñar*, *mano de Bigby*, *muro de fuerza*

Nivel 6 (1 espacio): *de la carne a la piedra*, *globo de invulnerabilidad*

Nivel 7 (1 espacio): *dedo de la muerte*, *simulacro*

Nivel 8 (1 espacio): *mente en blanco*, *romper la mente*

Nivel 9 (1 espacio): *cautiverio*, *palabra de poder: matar*

ACCIONES

Puño de metal. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 4 (1d4 + 2) de daño contundente.

Bastón de poder. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño contundente, o 6 (1d8 + 2) de daño contundente si se usa a dos manos. Manshoon puede gastar 1 de las cargas del bastón para infligir un daño de fuerza adicional de 3 (1d6) al impactar.

MELOON WARDRAGON

Meloon es un formidable y bien parecido guerrero que está en su mejor momento; sirve a la diosa Tymora y le encanta una buena pelea. Sus amigos, entre los que se encuentran Renaer Neverember y Vajra Safahr, lo describen como de fiar, optimista y extraordinariamente afortunado. Hasta hace poco, era miembro de la Fuerza Gris y respondía directamente ante la Vara Negra. Sin embargo, en los últimos meses Meloon ha pasado gran parte del tiempo en el Portal Bostezante.

Hace tres meses, por mero aburrimiento, Meloon acompañó una incipiente banda de aventureros en una expedición a Undermountain. Allí, la suerte se le acabó. Mientras descansaba en la mazmorra, el grupo fue atacado por monstruos enviados por el Xanathar, incluidos varios devoradores de intelectos. Una de estas criaturas consiguió devorar y sustituir mágicamente el cerebro de Meloon, convirtiendo al campeón de Tymora en un títere. Tras acabar con sus confiados compañeros, el guerrero regresó a Waterdeep convertido en espía del Gremio del Xanathar.

El devorador de intelectos que habita en el cráneo de Meloon fue criado por Nihiloor, un azotamentes a las órdenes del Xanathar. Sabe todo lo que el guerrero sabía, de manera que Meloon se comporta como solía hacerlo antes de su descenso a Undermountain. Pasa el rato en el Portal Bostezante, trata de relacionarse con otros aventureros y echa una mano donde hace falta. Los objetivos principales del devorador de intelectos son mantener a los aventureros lejos de Undermountain y hacer que lleven a cabo misiones que persigan los objetivos del Xanathar. Por lo general, dichos encargos buscan erradicar a los enemigos del contemplador, por lo que Meloon está ansioso por luchar junto a aquellos que caen en su trampa.

MELOON WARDRAGON

Humanoide Mediano (humano), neutral malvado

Clase de Armadura: 18 (armadura de placas)

Puntos de golpe: 143 (22d8 + 44)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +9, Con +6

Habilidades: Atletismo +9, Supervivencia +6

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: común, habla de las profundidades, telepatía 60 pies.

Desafío: 9 (5.000 PX)

Equipo Especial. Meloon tiene en su poder a *Filoazul* (mira el apéndice A), pero no puede sintonizarse con el arma, de modo que no obtiene ninguno de sus beneficios.

Indomable (2/Día). Meloon puede volver a realizar una tirada de salvación que haya fallado. Estará obligado a usar el resultado de la nueva tirada.

Tomar Aliento (se recarga tras un descanso corto o largo). Meloon puede recuperar 20 puntos de golpe utilizando una acción adicional.

ACCIONES

Ataque múltiple. Meloon realiza cuatro ataques con *Filoazul*.

Filoazul. Ataques cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 11 (1d12 + 5) de daño cortante.

PERFIL AJUSTADO

Si Meloon muere y es alzado de entre los muertos, su verdadero yo será restaurado y su perfil cambiará como se detalla a continuación:

- Meloon volverá a ser neutral bueno.
- Perderá la telepatía y su capacidad para hablar y entender el habla de las profundidades.
- Podrá sintonizarse de nuevo con *Filoazul* (mira el apéndice A).

MIRT

Conocido en otra época como el Despiadado y el Viejo Lobo, Mirt hizo fortuna y se labró la reputación de ser aventurero y mujeriego. Hoy en día, más viejo y sabio, presta servicio como lord enmascarado, miembro de los Arpistas y consejero de confianza de Laeral Silverhand. Los años no le han pasado factura y, aunque en lo personal se ha moderado, sigue siendo engañosamente fuerte, vigoroso y agudo de mente. Mirt ha sobrevivido al paso de los siglos gracias a la magia; de todos los lores enmascarados, es quien menos se preocupa por ocultar su identidad.

A pesar de su prodigiosa panza, Mirt puede moverse a buena velocidad cuando tiene que hacerlo y no ha dejado que sus habilidades de aventura se marchiten. Su esposa,

Asper, falleció hace varios años y su laberíntica mansión ha conocido tiempos mejores. Mirt pasa los días envuelto en los asuntos políticos y las noches entre tragos y desenfreno.

TESORO

Mirt tiene acceso a todo tipo de objetos mágicos, pero solo lleva algunos consigo. Puede equiparse con otros cuando sea necesario.

Además del equipo mágico mencionado, Mirt posee sus *atajos de lord* (consulta el apéndice A). Se viste con estos ropajes solo para reunirse con los otros señores enmascarados en actos oficiales.

MIRT

Humanoide Mediano (humano), caótico bueno

Clase de Armadura: 16 (*brazales de defensa*)

Puntos de golpe: 153 (18d8 + 72)

Velocidad: 30 pies

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

Tiradas de salvación: Des +8, Sab +5

Habilidades: Acrobacias +8, Atletismo +8, Percepción +5, Persuasión +6, Sigilo +8

Sentidos: Percepción pasiva 15

Idiomas: común, enano

Desafío: 9 (5.000 PX)

Equipo Especial. Mirt lleva unos *brazales de defensa* y un *anillo de regeneración*. Maneja una *espada larga* +1 y una *daga* +1.

Bruto. Las armas cuerpo a cuerpo infligen un dado adicional de daño cuando Mirt impacta con ellas (ya incluido en el ataque, más adelante).

Evasión. Cuando Mirt esté sujeto a un efecto que le permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad del daño, no recibirá daño alguno si tiene éxito en la tirada de salvación, y solo la mitad si la falla. No podrá utilizar este atributo si está incapacitado.

Ataque Furtivo (1/Turno). Una vez por turno, Mirt inflige 14 (4d6) de daño adicional a un objetivo al que impacte con un ataque con arma en cuya tirada de ataque tuviera ventaja. No necesita tener ventaja si un aliado no incapacitado se encuentra a 5 pies o menos del objetivo y Mirt no tiene desventaja en la tirada de ataque.

ACCIONES

Ataque múltiple. Mirt realiza tres ataques: dos con su *espada larga* +1 y uno con su *daga* +1.

Espada larga +1. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d8 + 5) de daño cortante, o 16 (2d10 + 5) de daño cortante cuando se usa a dos manos.

Daga +1. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +9 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d4 + 5) de daño perforante cuando se usa como arma cuerpo a cuerpo, o 7 (1d4 + 5) de daño perforante cuando se usa como arma a distancia

REACCIONES

Parada. Mirt suma 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que vaya a impactarle. Para poder hacer esto debe ver a su atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

MIRT



NAR'L XIBRINDAS

El consejero del Xanathar es un drow inquieto y confabulador llamado Nar'l Xibrindas. Su casa de origen fue arrasada hace mucho tiempo, pero él y su hermano mayor, Soluun, sobrevivieron y se unieron a Bregan D'aerthe. Hace un año, se asignó a Nar'l la difícil misión de infiltrarse en el Gremio del Xanathar y acercarse al contemplador tanto como fuera posible. No solo lo consiguió, sino que, mientras lo hacía, se fue ganando la confianza del Xanathar y se las arregló para convencer al contemplador de que se deshiciera de sus otros consejeros. Sin embargo, la paranoia del Xanathar al final hará que se cuestione la lealtad del drow, hecho por el que Nar'l está cada vez más preocupado por su futuro. Si se ve obligado a decidir entre su persona y Bregan D'aerthe, elegirá traicionar a sus aliados drows para salvar su propio pellejo.

El Xanathar es consciente de que hay algo en Nar'l que no le cuadra, de modo que hace poco le asignó a un **grell** como guardaespaldas. Este último tiene instrucciones de eliminar al drow a la primera señal de deslealtad.

PERFIL

Nar'l Xibrindas es un **mago drow**. Prepara y lanza el conjuro de *recado* cuando necesita comunicarse con su hermano. Además del resto de su equipo, Nar'l lleva un frasco que contiene tres dosis de rascaojos, un veneno de contacto. Una criatura que entre en contacto con el veneno deberá superar una tirada de salvación de Constitución de CD 14 o quedará envenenada durante 1 hora, cegada mientras dure el envenenamiento. Un conjuro de *restablecimiento menor* o un efecto mágico similar eliminará este efecto.



NAR'L XIBRINDAS Y SU ESCOLTA GRELL

NIHILOOR

El ilícito Nihiloor trabaja para el Xanathar. Se dedica a crear devoradores de intelectos para soltarlos en las cloacas de Waterdeep. Cada una de estas creaciones atacará al primer humanoide que encuentre y usará a su víctima como si fuera un títere, para espiar por la ciudad y entregar la información al azotamentes. De vez en cuando, Nihiloor ordena a un devorador de intelectos buscar algún tipo de objetivo en particular, como puede ser un miembro de la Guardia o de los Vigilantes de la Ciudad. A veces, sus instrucciones incluyen órdenes de capturar a ciudadanos concretos de Waterdeep y llevarlos a Skullport, donde serán esclavizados o se pedirá un rescate por ellos.

Nihiloor tiene una mente alienígena y se considera un igual del Xanathar. Sin embargo, no tiene ningún interés en ocupar la posición del contemplador; prefiere moverse en las sombras y llevar a cabo sus propios y letales planes.

PERFIL

Nihiloor es un **azotamentes**.



NIHILOOR

NOSKA UR'GRAY

Noska es un despiadado esbirro del Gremio del Xanathar. Un limo verde de Undermountain disolvió su mano y antebrazo izquierdos, por lo que la extremidad perdida se ha reemplazado con una ballesta pesada que se instala en el muñón.

PERFIL

Noska Ur'gray es un **matón** enano escudo, con estos cambios:

- Noska es neutral malvado.
- Posee los siguientes atributos raciales: su velocidad caminando es de 25 pies. Tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, y resistencia al daño de veneno. Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Habla común y enano.
- Tiene desventaja en las pruebas de Fuerza realizadas para escalar, debido a su discapacidad.

OBSERVADOR

Un observador es una pequeña manifestación de los sueños de un contemplador. Se asemeja al ser que lo ha creado, pero su cuerpo tiene tan solo 8 pulgadas (20 cm) de ancho y únicamente posee cuatro pedúnculos oculares. El contemplador puede ver a través de los ojos de esta criatura y la utiliza para espiar a los enemigos, así como a sus otros secuaces.

Un observador no sabe hablar ningún idioma, pero puede intentar algo parecido a imitar palabras y oraciones en tono agudo y burlón. Siempre evita entablar combates con criaturas que son de tamaño Mediano o más grande, pero un grupo de ellos podría atacar a presas mayores. Un observador puede seguir a los humanoides que entran en su territorio, imitando ruidosamente su cháchara y, en general, molestándoles hasta que abandonan la zona, pero huirá si se ve cara a cara con algo que no pueda matar.



OBSERVADOR

Aberración Diminuta, neutral malvada

Clase de Armadura: 13

Puntos de golpe: 13 (3d4 + 6)

Velocidad: 0 pies, volar 30 pies (levitar)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	17 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Tiradas de salvación: Sab +2

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5

Inmunidad a estados: derribado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14

Idiomas: —

Desafío: 1/2 (100 PX)

Agresivo. El observador podrá utilizar una acción adicional para moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil a la que pueda ver.

Imitación. El observador puede imitar sonidos simples del habla que ha escuchado, en cualquier idioma. Cualquier criatura que oiga estos sonidos se dará cuenta de que son imitaciones si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 10.

ACCIONES

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 de daño perforante.

Rayos oculares. El observador dispara dos de los siguientes rayos oculares mágicos al azar (tira de nuevo los resultados repetidos) contra uno o dos objetivos que elija, a los que pueda ver y se encuentren a 60 pies o menos de distancia:

1. **Rayo deslumbrante.** La criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o quedará hechizada hasta el comienzo del siguiente turno del observador. Mientras que el objetivo permanezca hechizado, su velocidad se reduce a la mitad y tiene desventaja en las tiradas de ataque.

2. **Rayo aterrador.** El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o quedará asustado hasta el comienzo del siguiente turno del observador.

3. **Rayo de escarcha.** La criatura ha de superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o sufrirá 10 (3d6) de daño de frío.

4. **Rayo telequinético.** Si el objetivo es una criatura de tamaño Mediano o más pequeño, debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 12 o será desplazada hasta a 30 pies en dirección opuesta a la posición del observador. En cambio, si es un objeto de 10 libras de peso o menos que nadie vista o porte, la aberración podrá moverlo hasta 30 pies en cualquier dirección. El observador puede ejercer un control preciso de los objetos usando este rayo para, por ejemplo, utilizar herramientas sencillas o abrir un contenedor.

OROND GRALHUND

Los Gralhund son nobles que comercian con armas y mercenarios. Su lema familiar es: “Comprendemos a ambas partes”. Orond es el patriarca, pero no es un hombre de pensamiento rápido ni ilustrado, y en el fondo lo sabe. Por ello, deja la mayor parte de las conspiraciones y las relaciones sociales a su esposa, Yalah, a quien adora.

Cuando varios de los señores enmascarados fueron asesinados en rápida sucesión hace algunos años, lord Gralhund tenía la esperanza de que su esposa ocuparía una de las vacantes. Aquello nunca sucedió, no obstante, a pesar de numerosas promesas y sobornos. Después de que la ningunearan, Orond enloqueció de rabia, y ha permanecido así desde entonces.

Hace menos de un año, unos agentes de los Zhentarim leales a Manshoon contactaron con los Gralhund y los nobles se aliaron con ellos. La casa Gralhund aporta fondos a los zhents y les permite utilizar la señorial villa de la familia como refugio. A cambio, el linaje obtiene todos los beneficios que ofrece la Red Negra, incluida la información de inteligencia que sus espías hayan reunido. Así que, mientras los zhents usan la Villa Gralhund como escudo, los nobles usan a los zhents para averiguar las identidades y debilidades de los lores enmascarados.

Orond no entiende del todo cómo de imbricadas están la Red Negra y su familia; ahora es casi imposible separar una de la otra. No es un secreto para nadie que viva en Waterdeep que los Zhentarim se han arraigado con fuerza en la casa Gralhund. Pero lo que no se sabe, por lo general, es que los zhents de su hacienda son agentes de Manshoon. Ni Orond ni ningún otro miembro de su linaje saben nada del clon del mago. En lo que respecta a lord Gralhund y a su esposa, los líderes locales de la Red Negra (Urstul Floxin entre ellos) residen con ellos en la villa familiar.

Orond es un hombre bajo, robusto, que se viste bien y resulta agradable a la vista. Cuando abre su bocaza, su carácter grosero, pomposo y pagado de sí mismo, su frágil ego y sus despreciables comentarios sobre “el populacho” toman el control, de modo que su encanto inicial se disipa con rapidez. Cuando no está en compañía de su esposa, es propenso al alardeo excesivo y a las rabietas coléricas. Cada vez que debe hablar con extraños se mantiene cerca de su guardaespaldas semiorco, Hrabbaz, por temor a que le puedan atacar y robarle en cualquier momento. Mientras está en presencia de Yalah, Orond se convierte en una persona completamente diferente: tranquilo, casi tímido y contento de dejar que su esposa sea el centro de atención.

Orond confía en Yalah para manejar a los Zhentarim. Pasa días enteros viendo cómo entrenan a los mercenarios, pagando facturas y despotricando sobre los altos costes de hacer negocios en la ciudad. Aunque es humano, Orond nació con cola de tiefling. Este miembro le fue amputado cuando era niño, pero le quedó una cicatriz en esa zona de la espalda.

PERFIL

Orond Gralhund es un **noble** humano tethyriano con estos cambios:

- Orond es neutral malvado.
- Tiene una Inteligencia de 9 (–1).
- Jamás se ha molestado en aprender otros idiomas, solo habla común.

OSVALDO CASSALANTER

Ammalia y Victorio Cassalanter ofrecieron el alma de su hijo mayor a cambio de poder. Desprovisto de su humanidad, Osvaldo fue encadenado en la Villa Cassalanter y poco a poco se fue transformando en un demonio (y en uno de los dementes). Ahora es una criatura de pura maldad y odio que no tiene ninguna esperanza de recuperar lo que le fue arrebatado.

PERFIL

Osvaldo es un **diablo de las cadenas**.

OTT STEELTOES

El enano Ott Steeltoes tiene la estresante tarea de atender al pez mascota del Xanathar, Sylgar. En su tiempo libre, adora a Zuggtmoy, la reina demoníaca de los hongos, y cultiva hongos, esporas y mohos. Lleva un gorro de cuero con pedúnculos oculares de contemplador falsos cosidos.

PERFIL

Ott es un **sectario** enano escudo con los siguientes cambios:

- Ott es caótico malvado.
- Posee los siguientes atributos raciales: su velocidad caminando es de 25 pies. Tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y resistencia al daño de veneno. Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Habla común y enano.
- Tiene una Inteligencia de 6 (–2) y Religión +0.

OTT STEELTOES





PISTOLERO DROW

PISTOLERO DROW

Las armas de fuego no son fáciles de conseguir en el Norte, pero algunos miembros de Bregan D'aerthe van equipados con pistolas, balas y paquetes de *polvo de humo* lantanés. Estos pistoleros drows son expertos tiradores, tan hábiles con sus armas como los mejores arqueros con sus arcos.

FEL'REKT LAFEEN

Fel'rekt es un drow masculino cuyo género de nacimiento era el femenino. Insatisfecho con el trato que se profesaba a los varones en su sociedad, solicitó unirse a Bregan D'aerthe. Jarlaxle quedó embelesado por Fel'rekt casi de inmediato, de modo que el joven drow se ha convertido desde entonces en uno de los lugartenientes más leales del extravagante espadachín. Ansioso por probarse a sí mismo, Fel'rekt se presenta voluntario con entusiasmo para realizar misiones y lanzarse al combate.

Fel'rekt y Krebbyg Masq'il'yr son muy amigos y trabajan en equipo, conversando e intercambiando bromas y chistes a costa de sus enemigos. Fel'rekt carece de la crueldad común en la mayoría de los drows, por lo que no matará a un adversario a menos que no le quede más remedio.

PERFIL

Fel'rekt Lafeen es un **pistolero drow** neutral bueno. Además de sus armas, lleva consigo cuatro paquetes de *polvo de humo* (mira el apéndice A) y una bolsa con veinte balas de pistola.

KREBBYG MASQ'IL'YR

La casa de Krebbyg fue destruida hace mucho tiempo, dejándole sin conexión con su antigua vida en el Underdark. Es joven e impetuoso.

Krebbyg colabora estrechamente con Fel'rekt Lafeen, y los dos trabajan bien juntos a pesar de tener alineamientos distintos. Krebbyg prefiere que Fel'rekt marque la pauta, de manera que le deja decidir y hablar la mayor parte del tiempo.

PERFIL

Krebbyg Masq'il'yr es un **pistolero drow** caótico neutral. Además de sus armas, lleva consigo cuatro paquetes de *polvo de humo* (mira el apéndice A) y una bolsa con veinte balas de pistola.

PISTOLERO DROW

Humanoide Mediano (elfo), cualquier alineamiento

Clase de Armadura: 18 (cuero tachonado, escudo)

Puntos de golpe: 84 (13d8 + 26)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +4, Sab +3

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +8

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: elfo, infracomún

Desafío: 4 (1.100 PX)

Linaje Feérico. El drow tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y la magia no puede dormirlo.

Pistolero. Estar a 5 pies o menos de una criatura hostil, o atacar a larga distancia, no impone desventaja en las tiradas de ataque del drow con la pistola. Además, este ignora la cobertura media y la cobertura tres cuartos cuando realiza ataques a distancia con una pistola.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del drow es Carisma (salvación de conjuros CD 12). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *luzes danzantes*

1/Día cada uno: *fuego feérico*, *levitar* (solo sobre sí mismo), *oscuridad*

Sensibilidad a la Luz Solar. El drow tendrá desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista y que realice a la luz del sol.

ACCIONES

Ataque múltiple. El drow realiza dos ataques con su espada corta.

Espada corta. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

Pistola venenosa. *Ataque con arma a distancia:* +6 a impactar, alcance 30/90 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d10 + 4) de daño perforante más 11 (2d10) de daño de veneno.

SOLUUN XIBRINDAS

Soluun es un matón sádico y fanático, ferozmente leal a Bregan D'aerthe y a Jarlaxle en particular. Su hermano menor, Nar'l, se ha infiltrado en el Gremio del Xanathar. Este drow considera a Nar'l un debilucho que ha terminado dedicándose a la magia arcana para compensar sus carencias, ya que nunca ha tenido mucha fe en su hermano ni en sus habilidades.

Soluun siente un odio sin límite hacia los elfos de la superficie y los semielfos; no en vano, se le ha enseñado desde temprana edad a matarlos en cuanto se presenta la oportunidad. Cuando no está en medio de una operación de Bregan D'aerthe, este drow pasa las noches merodeando por las calles oscuras y los callejones de Waterdeep, buscando elfos o semielfos solitarios a los que eliminar. Oculta sus escapadas nocturnas lo mejor que puede, pero Jarlaxle, Fel'rekt y Krebbyg están al tanto de lo que está haciendo.

PERFIL

Soluun Xibrindas es **pistolero drow** neutral malvado con estos cambios:

- Soluun lleva una cimitarra en lugar de una espada corta (inflige daño cortante en lugar de daño perforante).
- Calza un par de *botas élficas* de manufactura drow.
- Además de sus armas, lleva consigo cuatro paquetes de *polvo de humo* (mira el apéndice A) y una bolsa con veinte balas de pistola.

RAUDOESCOLTA

Un raudoescolta es un autómatas mágico creado para servir como guardia o asesino. Hecho sobre todo de madera ligera perfundida de magia, puede pasar por humanoide mientras lleva ropa puesta. Algunos raudoescoltas visten ropajes sencillos, mientras que otros van embutidos en atuendos más llamativos. Estos autómatas carecen de emociones, por lo que su cara siempre aparece congelada en la expresión que le haya dado su creador.



RAUDOESCOLTA

Duelista. Un raudoescolta se mueve como un bailarín y lucha como un espadachín, fintando y haciendo paradas para evitar sufrir daños mientras ensarta con pericia a sus enemigos.

Naturaleza artificial. Un raudoescolta no necesita respirar, comer, beber o dormir. El daño que recibe se puede curar con conjuros de *reparar*, pero si sus puntos de golpe se reducen a 0 quedará destruido permanentemente.

RAUDOESCOLTA

Autómata Mediano, sin alineamiento

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)

Puntos de golpe: 45 (6d8 + 18)

Velocidad: 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	17 (+3)	8 (-1)	10 (+0)	6 (-2)

Tiradas de salvación: Des +6

Habilidades: Acrobacias +8, Percepción +2

Resistencia a daño: contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, envenenado, petrificado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: entiende un idioma conocido por su creador, pero no puede hablar

Desafío: 4 (1.100 PX)

Resistencia Mágica. El raudoescolta tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar conjuros y otros efectos mágicos.

Armas Mágicas. Los ataques con arma del raudoescolta son mágicos.

Reparable. Mientras le quede al menos 1 punto de golpe, el raudoescolta recuperará 1 punto de golpe cada vez que se lance sobre él un conjuro de *reparar*.

Paso Firme. El autómatas tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza hechas contra efectos que le harían caer derribado.

ACCIONES

Ataque múltiple. El raudoescolta realiza tres ataques: dos con su estoque y uno con su daga.

Estoque. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 8 (1d8 + 4) de daño perforante.

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

REACCIONES

Parada. El raudoescolta añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que vaya a impactarle. Para poder hacer esto debe ver a su atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

REMALLIA HAVENTREE

Remallia (Remi para sus amigos) es la señora de la casa Ulbrinter y un referente para los Arpistas de Waterdeep. Se convirtió en una fuerza activa del bien dentro de la ciudad después de que unos asesinos mataran a su esposo, Arthagast Ulbrinter, y destruyeran sus restos. De raza elfa solar, tiene dos hijos adultos (un hijo semielfo llamado Arthius, que estudia música en Silvermoon, y una hija semielfa llamada Serenore, que vive en la isla de Alarons, en las Moonshae, con su esposo y su hija). Lady Haventree cuenta con un puñado de leales sirvientes y espías.

REMALLIA HAVENTREE

Humanoide Mediano (elfo), caótico bueno

Clase de Armadura: 12 (15 con *armadura de mago*)

Puntos de golpe: 66 (12d8 + 12)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Int +8, Sab +6

Habilidades: Conocimiento Arcano +8, Engaño +7, Historia +8, Persuasión +7

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12

Idiomas: común, dracónico, elfo, enano, mediano

Desafío: 9 (5.000 PX)

Equipo Especial. Remallia tiene una *estatuilla de poder maravilloso* (un cuervo de plata).

Linaje Feérico. Remallia tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizada y no se la puede dormir usando la magia.

Lanzamiento de Conjuros. Remallia es una lanzadora de conjuros de nivel 13. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 16, +8 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *luzes danzantes*, *mano de mago*, *reparar*, *mensaje*, *rayo de escarcha*

Nivel 1 (4 espacios): *alarma**, *armadura de mago**, *escudo**, *proyector mágico*

Nivel 2 (3 espacios): *cerradura arcana**, *invisibilidad*

Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego*, *contrahechizo**, *disipar magia**

Nivel 4 (3 espacios): *destierro**, *piel pétrea**

Nivel 5 (2 espacios): *cono de frío*, *muro de fuerza*

Nivel 6 (1 espacio): *de la carne a la piedra*, *globo de invulnerabilidad**

Nivel 7 (1 espacio): *símbolo**, *teletransporte*

* Conjuro de abjuración de nivel 1 o superior.

Salvaguarda Arcana. Remallia tiene una salvaguarda mágica de 30 puntos de golpe. Cada vez que reciba daño, será esta protección la que lo reciba en su lugar. Si el daño reduce los puntos de golpe de la salvaguarda a 0, sufrirá el daño restante. Cada vez que la elfa lance un conjuro de abjuración de nivel 1 o superior, la salvaguarda recuperará tantos puntos de golpe como dos veces el nivel del conjuro.

ACCIONES

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño perforante.

Remi mantiene reuniones secretas de los Arpistas en su villa, que está salvaguardada por toda clase de conjuros. Usa una *estatuilla de poder maravilloso* para enviar mensajes a los miembros de los Arpistas que están diseminados por toda la ciudad.

RENAER NEVEREMBER

Renaer es el hijo emancipado de Dagult Neverember, el anterior lord público de Waterdeep y actual lord de Neverwinter. Padre e hijo se detestan mutuamente, razón por la que Renaer se sentirá peor cuando se vea obligado a lidiar con las tropelías que Dagult ha dejado tras de sí. Las cualidades que ambos comparten son un físico envidiable, el amor por la bebida y el talento para la diplomacia. De lo que carece Renaer es de la agresividad, el mal genio y el poco sentido común de su padre.

Renaer vive de una herencia considerable que le dejó su madre. Al acercarse a la mediana edad, ha renunciado a sus días de aventura y ha echado raíces, en cierto modo. Como miembro de los Arpistas, pasa mucho tiempo defendiendo a los ciudadanos de Waterdeep contra aquellos que, como su padre, les privan de su dinero y sus derechos. Es propietario de Villa Neverember, un edificio residencial de cuatro pisos en el Distrito Marítimo. Sin embargo, Renaer pasa el menor tiempo posible allí, ya que el lugar se encuentra constantemente vigilado por espías leales a Dagult. Sus amigos tienen una invitación permanente para usar la casa como les plazca, mientras que el joven pasa la mayor parte del tiempo libre en tabernas y salas de fiesta.

Algunos creen que el distanciamiento entre Renaer y su padre no es más que una farsa y que cualquiera que lleve el apellido Neverember es un enemigo de Waterdeep. Renaer encaja como puede esas acusaciones y sigue con su vida. Tiene muchos amigos poderosos que le cubren las espaldas.

PERFIL

Renaer Neverember es un humano illuskano que usa el perfil de un **espadachín** (mira la página 199) con los siguientes cambios:

- Renaer es caótico bueno.
- Habla común.

SAETH CROMLEY

Saeth Cromley es un sargento jubilado de los Vigilantes de la Ciudad, un tipo agradable de ingenio agudo y sarcástico. Ocasionalmente sale de su retiro por petición de Barnibus Blastwind y ayuda al mago a investigar crímenes poco comunes en la urbe. Cromley ayuda a Barnibus a relacionarse con la gente común, ya que se le da bien sacarles la información. A pesar de que el antiguo sargento fue un estricto defensor de los reglamentos y códigos de vestimenta de los Vigilantes, se ha vuelto un poco dejado en ambos ahora que se ha jubilado oficialmente.

PERFIL

Saeth Cromley es un **veterano** humano illuskano con estos cambios:

- Saeth es legal bueno.
- Tiene Carisma 14 e Intimidación +4.
- Habla común.



THORVIN
TWINBEARD

THORVIN TWINBEARD

Thorvin sirve al Xanathar como ingeniero jefe y trampero. También es un informante a sueldo de los Arpistas, de manera que mantiene a esta facción al tanto de los planes del Gremio tanto como le es posible. Thorvin usa como coartada las inspecciones de mantenimiento para encubrir los encuentros secretos que mantiene con los espías de los Arpistas en Skullport y en otros lugares.

Thorvin lleva gafas con montura de hierro y una gran y pesada llave de tuerca que hace las veces de garrote. También porta herramientas de albañil, herramientas de herrero y herramientas de ladrón; tiene competencia con las tres.

PERFIL

Thorvin es un **plebeyo** enano escudo, con los siguientes cambios:

- Thorvin es legal neutral.
- Posee los siguientes atributos raciales: su velocidad caminando es de 25 pies. Tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y resistencia al daño de veneno. Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Habla común y enano.
- Tiene una Inteligencia de 16 (+3).



RENAER
NEVEREMBER

URSTUL FLOXIN

Urstul Floxin trabaja para Manshoon y es el miembro de más alto rango del escuadrón Zhentarim afincado en Villa Gralhund. Es un pretencioso matón con todo el encanto y el linaje de una serpiente, pero los Gralhund lo toleran porque les proporciona información útil, que obtiene a través de los espías que tiene repartidos por toda la ciudad. Urstul recibe órdenes del actual simulacro de Manshoon, que aparece y desaparece de Villa Gralhund a través de un *círculo de teletransportación* (conectado con otro círculo en las torres Kolat).

Urstul es un cuarentón grande y fornido. Se mueve por la villa como si el lugar fuera suyo. Posee una colección de **serpientes voladoras** que utiliza como mensajeras para comunicarse con sus subordinados por toda la urbe.

PERFIL

Urstul Floxin es un **asesino** humano illuskano, con los siguientes cambios:

- Urstul es legal malvado.
- Habla común y orco, y conoce la jerga de ladrones.

VAJRA SAFAHR

Vajra, una competente maga de treinta y tantos años, es la persona más joven que ha ocupado el puesto de Vara Negra. Como gran maga de Waterdeep, tiene a su disposición toda la magia y los recursos necesarios para defender la ciudad contra cualquier amenaza. Fue personalmente elegida para el trabajo por Khelben Arunsun y posee la *Vara Negra*, de la que Khelben derivó tanto su apodo como el título del puesto. Vajra no es la maga más poderosa de la urbe, pero tiene libertad para proceder como le parece. A pesar de sus muchas virtudes, aún cuestiona su capacidad para satisfacer las demandas del cargo y rara vez toma una decisión sin primero pedir consejo a la *Vara Negra*, que contiene tanto el espíritu de Khelben Arunsun como los de todos



VAJRA SAFAHR,
LA VARA NEGRA

los demás Varas Negras que le precedieron. Ella también obtiene información de muchas otras fuentes, gracias a su propia red de espías y a los agentes de los Arpistas.

Vajra dirige la Academia Vara Negra, una escuela para magos junto a la torre Vara Negra, en el Distrito del Castillo. También coordina a la Fuerza Gris, una orden de aventureros de alta cualificación llamados a defender la ciudad cuando es necesario. Vajra siempre anda buscando nuevos integrantes que sumar a las filas de la Fuerza Gris. De hecho, está particularmente interesada en aquellos que pueden aportar habilidades, características o conjuros únicos al grupo.

Varios de los magos más veteranos y curtidos de Waterdeep consideran a Vajra una advenediza, pero son lo suficientemente inteligentes como para no desafiarla. Solo la lord público, Laeral Silverhand en la actualidad, puede despojar a la Vara Negra de su título.

VAJRA SAFAHR

Humanoide Mediano (humano), legal neutral

Clase de Armadura: 14 (*Vara Negra*; 17 con *armadura de mago*)

Puntos de golpe: 126 (23d8 + 23)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Fue +2, Des +4, Con +3, Int +12, Sab +7, Car +5

Habilidades: Conocimiento Arcano +10, Historia +10

Sentidos: Percepción pasiva 10

Idiomas: común, enano, elfo, gigante, infracomún, mediano

Desafío: 13 (10.000 PX)

Equipo Especial. Vajra maneja la *Vara Negra* (mira el apéndice A), contemplada en su perfil. Tira 2d10 para establecer cuántas cargas le quedan al objeto mágico.

Resistencia Mágica. Vajra tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Lanzamiento de Conjuros. Vajra es una lanzadora de conjuros de nivel 18. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 18, +12 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego*, *luz*, *mano de mago*, *mensaje*, *prestidigitación*

Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago*, *detectar magia*, *identificar*, *ola atronadora*

Nivel 2 (3 espacios): *invisibilidad*, *paso brumoso*, *telaraña*

Nivel 3 (3 espacios): *contrahechizo*, *recado*, *volar*

Nivel 4 (3 espacios): *destierro*, *escudo de fuego*, *piel pétrea*

Nivel 5 (3 espacios): *geas*, *mano de Bigby*, *telequinesis*

Nivel 6 (1 espacio): *globo de invulnerabilidad*, *relámpago en cadena*

Nivel 7 (1 espacio): *jaula de fuerza*, *rociada prismática*

Nivel 8 (1 espacio): *campo antimagia*, *palabra de poder*: *aturdir*

Nivel 9 (1 espacio): *cautiverio*

ACCIONES

Vara Negra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño contundente, o 6 (1d8 + 2) de daño contundente si se usa a dos manos. Vajra puede gastar 1 de las cargas de la vara para infligir un daño de fuerza adicional de 3 (1d6) al impactar.



LA VÍBORA NEGRA

VÍBORA NEGRA, LA

La Víbora Negra fue un infame ladrón, carterista, atracador y asesino que murió hace un siglo, tras una larga e infame carrera. Esvele Rosznar, una joven y descarada noble, adoptó hace poco la identidad de este personaje para dedicar su vida al crimen en secreto. Como muchos otros miembros de la nobleza, Esvele gusta de cotillear sobre las hazañas de la Víbora Negra para aportar credibilidad a la mística del villano.

La familia Rosznar fue declarada culpable de comerciar con esclavos, hecho del todo ilegal en Waterdeep, y desterrada hace más de cien años, pero ahora ha regresado. Sus integrantes están molestos por su incapacidad para recuperar el respeto que creen merecer. El comercio de esclavos ha continuado en Amn y en otros lugares, y no es como si otras casas nobles no tuvieran secretos de familia. No obstante, a causa de una pequeña riña familiar que se hizo pública, el nombre de los Rosznar se ha estado pronunciado con un deje de burla durante el último siglo.

Como parte del constante esfuerzo del linaje por demostrar a la gente que se equivoca y ganarse su respeto, Esvele ha sido educada para representar a la noble perfecta, asistiendo a clases de etiqueta, danza y postura corporal, como corresponde a alguien de su posición.

En sus días mozos, Esvele se rebeló abiertamente, pero ese comportamiento solo le acarreó puertas cerradas por la noche y guardias de la casa que vigilaban cada uno de sus movimientos durante el día. Así que aprendió a abrir cerraduras, a coger llaves de cinturones y bolsas, a trepar por las paredes y a escabullirse de los guardias, jugando a la hija perfecta durante el día mientras se liberaba de sus ataduras durante las horas nocturnas. Para ocultar su identidad a aquellos que la conocían, se ponía una capucha y una máscara, cambiando sus elegantes ropajes por ese tipo de ropa práctica que sus padres nunca le dejarían llevar.

VÍBORA NEGRA, LA

Humanoide Mediano (humano), caótico neutral

Clase de Armadura: 16 (cuero tachonado)

Puntos de golpe: 84 (13d8 + 26)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +7, Int +3

Habilidades: Acrobacia +7, Atletismo +3, Juego de Manos +7, Percepción +3, Sigilo +7

Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: común y jerga de ladrones

Desafío: 5 (1.800 PX)

Acción Astuta. La Víbora Negra puede, en cada uno de sus turnos, usar una acción adicional para realizar una acción de Correr, Destrabarse o Escondarse.

Evasión. Cuando Esvele esté sujeta a un efecto que le permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad del daño, no recibirá daño alguno si tiene éxito en la tirada de salvación, y solo la mitad si la falla. No podrá utilizar este atributo si está incapacitada.

Ataque Furtivo (1/Turno). La Víbora Negra inflige 14 (4d6) de daño adicional cuando impacta a un objetivo con un ataque con arma y en cuya tirada de ataque tenga ventaja; o bien cuando el objetivo se encuentre a 5 pies o menos de un aliado de la Víbora Negra que no esté incapacitado y ella no tenga desventaja en sus tiradas de ataque.

ACCIONES

Ataque múltiple. Esvele realiza tres ataques con su estoque.

Estoque. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

Ballesta de mano. Ataque con arma a distancia: +7 a impactar, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante.

REACCIONES

Esquiva asombrosa. La Víbora Negra reduce a la mitad el daño sufrido al recibir un impacto. Para ello, debe poder ver al atacante.

Esvele ha aprendido a hacer suya la leyenda de la Víbora Negra. Cuando se aparta la capa para revelar el disfraz que ha compuesto, la mayoría de las personas tiran sus bolsas y huyen. Si eso no funciona, suele ser suficiente con sacar su daga. Por supuesto, algunos de los nobles a los que aborda están hechos de otra pasta, por lo que la joven también es una experimentada luchadora. Esvele sabe que está jugando a un juego peligroso, pero está satisfecha de que al menos un miembro de la familia Rosznar esté ganándose el respeto de la nobleza de Waterdeep.

VICTORO CASSALANTER

El lord de la casa Cassalanter es un semielfo endiablada-mente atractivo y aficionado al dinero y al poder. Él y su esposa consiguieron mucho de ambos forjando un pacto con Asmodeo, trato que implicó la entrega de las almas de sus tres hijos.

Cassalanter es un sacerdote de Asmodeo, aunque su devoción al Señor de los Nueve Infernos es un secreto que solo su esposa y sus amigos más cercanos conocen. La mayor parte de los agundinos le tienen por un exitoso banquero, filántropo y devoto de Lathander. Algunos de los beneficios de sus negocios están destinados a proporcionar alimento y refugio a los desfavorecidos. No obstante, tras esta aparente generosidad, Victorio es una bestia egoísta.

El alma del hijo mayor de Victorio, Osvaldo, se ha perdido para siempre y no hay forma de salvarla. Para aliviar su culpa, el semielfo ha trazado un plan para recuperar las de sus pequeños mellizos, Terenzio y Elzerina. Según el contrato, sus almas serán reclamadas al llegar su noveno cumpleaños, y ese día se acerca deprisa. Cassalanter puede salvarlos de ese destino, como dicta el pacto: “algo menos de un millón de monedas de oro y el sacrificio de algo menos de un centenar de desafortunadas almas”.

Victorio es un hombre leído, afable, difícil de enfadar y bendecido con buena salud, una vida longeva e inmunidad a la enfermedad. Se viste a la última y camina con un bastón rematado por un rubí, aunque en realidad no lo necesita. Este cayado tiene las propiedades mágicas de un *cetno de mando*.

VIGILANTES DE LA CIUDAD

Los Vigilantes de la Ciudad son la fuerza policial de Waterdeep, encargada de mantener la paz y detener a los delincuentes. Las patrullas de sus soldados que hacen la ronda por la urbe suelen estar formadas por entre cuatro y doce personas fornidas. Cuando se prevén problemas, uno de estos grupos también puede ir reforzado con un **sacerdote** (cedido por alguno de los templos locales) o por un **mag** (de la Orden Vigilante de Magos y Protectores).

VICTORO CASSALANTER

Humanoide Mediano (semielfo), legal malvado

Clase de Armadura: 15 (*cuero tachonado encantado, anillo de protección*)

Puntos de golpe: 97 (15d8 + 30)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Con +6, Sab +7

Habilidades: Historia +7, Perspicacia +7, Persuasión +8, Religión +7

Inmunidad a daño: veneno

Inmunidad a estados: envenenado

Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: común, dracónico, elfo, infernal

Desafío: 10 (5.900 PX)

Equipo Especial. Victorio lleva puesto un *anillo de protección* y una *armadura de cuero tachonado* encantado disimulada para parecer un atuendo elegante. Porta un *cetno de mando* con la forma de un cayado rematado con un rubí.

Linaje Feérico. Victorio tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y no se le puede dormir usando la magia.

Lanzamiento de Conjuros. Victorio es un lanzador de conjuros de nivel 15. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (a voluntad): *guía, luz, reparar, piedad con los moribundos, taumaturgia*

Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia, disfrazarse, hechizar persona, orden imperiosa, protección contra el bien y el mal, santuario*

Nivel 2 (3 espacios): *arma espiritual, augurio, imagen múltiple, pasar sin rastro, restablecimiento menor*

Nivel 3 (3 espacios): *círculo mágico, clarividencia, desplazamiento, disipar magia, protección contra energía*

Nivel 4 (3 espacios): *adivinación, destierro, libertad de movimiento, polimorfar, puerta dimensional*

Nivel 5 (2 espacios): *alterar los recuerdos, dominar persona, golpe flamígero, plaga de insectos*

Nivel 6 (1 espacio): *curar*

Nivel 7 (1 espacio): *palabra divina*

Nivel 8 (1 espacio): *terremoto*

ACCIONES

Ataque múltiple. Victorio realiza dos ataques con su estoque.

Estoque. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8 + 1) de daño perforante.

Capa de sombras (2/Día). Victorio se vuelve invisible hasta el final de su siguiente turno. Se hace visible de inmediato si ataca o lanza un conjuro.

Invocar diablo (se recarga después de 9 días). Cassalanter convoca a un **diablo punzante**. Este aparece en un espacio desocupado a 30 pies o menos de Victorio, actúa como su aliado y no puede convocar a otros diablos. Permanecerá durante 1 minuto, hasta que su invocador muera o lo desconvoque utilizando una acción.



VIGILANTES DE LA CIUDAD

RANGOS DE LOS VIGILANTES DE LA CIUDAD

Los miembros de los Vigilantes de la Ciudad reciben el nombre de oficiales. Sus rangos son, de inferior a superior:

Alguacil

Sargento (armar)

Teniente (civilar)

Capitán (civilar mayor, jefe de puesto de los Vigilantes)

Mayor (civilar de distrito; hay uno por cada distrito de la ciudad)

Comandante de los Vigilantes

Este cuerpo policial también tiene un maestro de armas mayor, a las órdenes del comandante de los Vigilantes, que se encarga de los suministros. El comandante de los Vigilantes informa a la lord público, Laeral Silverhand.

PERFIL

La mayor parte de los miembros de los Vigilantes de la Ciudad son **veteranos**. Algunos de sus integrantes de más alto rango son **caballeros**. Todos los oficiales llevan casco y garrotes mientras están de servicio.

VOLOTHAMP GEDDARM

El grandilocuente trotamundos, Volothamp Geddarm, disfruta de un periodo de inactividad en Waterdeep tras una exitosa gira literaria para promocionar su última obra, la *Guía de Volo de los Monstruos*. Pasa la mayor parte del tiempo libre en el salón de la taberna del Portal Bostezante, reunido con viejos amigos y dándole vueltas a su próximo proyecto literario.

Volo tiene una percepción exagerada de sí mismo y de su importancia en el mundo, pero no es alguien carente de encanto. No hay nada que no haría para ayudar a un amigo si este lo necesita.

VOLOTHAMP “VOLO” GEDDARM

Humanoide Mediano (humano), caótico bueno

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 31 (7d8)

Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +2, Sab +2

Habilidades: Conocimiento Arcano +4, Engaño +5, Historia +4, Interpretación +7, Investigación +4, Juego de Manos +3, Percepción +2, Perspicacia +2, Persuasión +7, Supervivencia +2, Trato con Animales +4

Sentidos: Percepción pasiva 12

Idiomas: común, elfo, enano

Desafío: 1/4 (50 PX)

Lanzamiento de Conjuros. Volo es un lanzador de conjuros de nivel 1. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *amistad*, *prestidigitación*, *reparar*

Nivel 1 (2 espacios): *detectar magia*, *disfrazarse*, *entender idiomas*

ACCIONES

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +3 a impactar, alcance 5 pies, o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4 + 1) de daño perforante.

XANATHAR, EL

El Xanathar es el título que recibe el cerebro criminal que vive en las mazmorras existentes bajo la Ciudad de los Esplendores, un contemplador. No es el primero de su especie que posee esta denominación ni será el último.

Como todos los contempladores, el Xanathar es un tirano paranoico que encandila y amenaza a sus secuaces para que le sirvan. El Gremio del Xanathar está formado por algunos de los individuos más despreciables de Waterdeep, así como por monstruos sometidos por la fuerza o atraídos hasta él con la promesa de conseguir tesoros, comida o poder. La traición en las filas del Gremio del Xanathar es común en tanto que los siervos compiten por el favor y la atención del contemplador. Sin embargo, tales bondades son fugaces, ya que el Xanathar desconfía de inmediato de aquellos que trepan con malas artes para conseguir su gracia.

Este contemplador vive en una mazmorra debajo de Skullport, un asentamiento subterráneo conectado al tercer nivel de Undermountain. El lugar recuerda a un pueblo en ruinas, construido dentro de una caverna gigante que conecta con un río del subsuelo. Los miembros del Gremio del Xanathar merodean entre los dañados edificios de Skullport, mientras que patrullas de calaveras llameantes hacen sus rondas por las calles.

La única criatura por la que el Xanathar se preocupa de verdad, aparte de por sí mismo, es un pez llamado Sylgar, al que mantiene dentro de un gran tanque de cristal. El contemplador tiene secuaces que cuidan del animal todo el tiempo, pero ni siquiera así pueden mantener viva a una criatura como esa para siempre. Cada vez que el pez muere, el pánico se extiende entre los ocupantes de la guarida, de manera que los esbirros tratan de reemplazarlo antes de que el Xanathar se dé cuenta de lo que ha sucedido. Por suerte para ellos, el contemplador no puede distinguir un pez de otro.

El Xanathar es en extremo aficionado al oro. Hace unos años, sus espías robaron la *Piedra de Golorr*, que contenía información que condujo al descubrimiento de una cámara secreta enana debajo de Waterdeep. El contemplador pudo abrir la bóveda, pero fue forzado a retirarse por el dragón que había dentro del lugar. Hace poco, alguien ha robado la *Piedra de Golorr* de donde la tenía escondida en su guarida. De hecho, el Xanathar está convencido de que la Red Negra ha cometido el robo.

El contemplador está atrapado bajo el inquebrantable yugo de su propia paranoia. Ve enemigos por todas partes y ataca a cualquiera de quien sospecha que pueda ser un espía o asesino de los Zhentarim. Los aventureros que atraigan su atención al tratar con agentes conocidos o sospechosos de pertenecer a la Red Negra serán rápidamente catalogados como enemigos a los que hay que destruir.

PERFIL

El Xanathar es un **contemplador** que lleva anillos mágicos en tres de sus pedúnculos oculares. Está sintonizado con estos objetos, que no alteran su valor de desafío. Porta un *anillo de invisibilidad* en su pedúnculo del rayo aterrador, un *anillo de escudo mental* en el pedúnculo del rayo somnífero y un *anillo de resistencia* (fuerza) en su pedúnculo del rayo ralentizador.

El amado pez del Xanathar, Sylgar, usa el perfil de un **mordedor**, salvo que carece del atributo Frenesí Sangriento.

YALAH GRALHUND

La señora de la casa Gralhund no es ninguna tonta. Posee una mente ágil y la sabiduría para saber distinguir a un amigo de un enemigo. También tiene un esposo que la adora (mira "Orond Gralhund", en la página 211) y una casa con los recursos de la Red Negra a su disposición.

Yalah se mantiene al tanto de los acontecimientos en la ciudad, mantiene una estricta vigilancia sobre sus hijos y usa su posición y la riqueza de su familia para extraer secretos de labios de nobles, maestros gremiales y plebeyos por igual. A pesar de que sus intentos anteriores de convertirse en lord enmascarado se han visto frustrados, cree que es solo cuestión de tiempo hasta que se le otorgue ese honor. Una vez conozca las identidades y los secretos de suficientes lores enmascarados, Yalah confía en que los podrá sobornar, chantajear o extorsionar para que se unan a sus filas. A partir de ahí, planea realizar cambios en el gobierno que aseguren la prosperidad de la casa Gralhund de cara a las generaciones venideras.

Yalah comparte con su marido los servicios de un guarda-espaldas semi-orco, aunque Hrabbaz (consulta "Hrabbaz", en la página 203) le es más leal a ella que a él. La noble también utiliza a los Zhentarim destacados en la Villa Gralhund como su red de espionaje personal, sin darse cuenta de que el verdadero maestro de los zhents es Manshoon. La mayoría de sus tratos los realiza con el maestro asesino de la Red Negra, Urstul Floxin (mira "Urstul Floxin", en la página 215), a quien ella considera un subordinado.

PERFIL

Yalah Gralhund es una **noble** humana tethyriana con estos cambios:

- Yalah es neutral malvada.
- Tiene una Inteligencia de 16 (+3).
- Habla común e infernal.



YALAH Y OROND
GRALHUND

APÉNDICE C: MATERIAL PARA LOS JUGADORES

CARAS AMIGAS DEL PORTAL BOSTEZANTE



BONNIE
Camarera humana

“Muchos aventureros pasan por el Portal Bostezante de camino a la grandeza. Todos prueban la cerveza”.



DURNAN
Propietario humano

“Te pongo una jarra de cerveza gratis si no me hablas del tiempo”.



“TRESCUERDAS”
Bardo humano

“Cualquiera puede tocar *Los tres Flambinis* en un laúd, ¡pero intenta tocarlo con solo tres cuerdas!”.



JALESTER SILVERMANE
Cliente humano

“¿Quieres saber qué se cuece y cuál es la comidilla en nuestra gran ciudad? Coge un taburete. Quédate un rato”.



OBAYA UDAY
Clérigo humano de Waukeen

“Debes echar un vistazo a las maravillas de Waterdeep. En serio, ¡jamás he visto tanto dinero en mi vida!”.

MELOON WARDRAGON
Famoso aventurero humano

“Héroes, ¿verdad? Tal vez algún día podáis uniros a la Fuerza Gris. ¿Puedo invitaros a una cerveza?”.



YAGRA STONEFIST
Mercenaria semiorca

“¿Te apetece echar un pulso? Espero que seas más fuerte de lo que aparentas”.

EL CÓDIGO LEGAL

El castigo por haber cometido un crimen puede conllevar una o más de las siguientes penas, según la naturaleza del delito, contra quién o qué se ha cometido y los antecedentes penales de los condenados:

- Muerte.
- Exilio (durante un número de años o veranos).
- Azotes (un número determinado de latigazos).
- Trabajos forzados (durante un período de días, meses o años, dependiendo de la gravedad del delito).

- Cárcel en las mazmorras del Castillo Waterdeep (durante un período de días o meses, dependiendo de la gravedad del delito).
- Multa (pagadera a la ciudad; la incapacidad de pagar las multas conlleva pena de prisión o trabajos forzados).
- Daños y perjuicios (pagaderos a la parte afectada o a los allegados de la víctima; la incapacidad de pagar los daños conlleva pena de prisión o trabajos forzados).
- Edicto (prohibición de hacer algo al condenado; la violación de un edicto puede conllevar pena de prisión, trabajos forzados o una multa).

I. Crímenes contra lores, funcionarios y nobles

Agredir o hacerse pasar por un lord: pena de muerte.

Agredir o hacerse pasar por un funcionario o noble: azotes, encarcelamiento de hasta una decana y multa de hasta 500 po.

Chantajear a un funcionario: azotes y exilio de hasta 10 años.

Soborno o intento de soborno de un funcionario: hasta 20 años de exilio y multa de hasta el doble de la cantidad del soborno.

Asesinato de un lord, funcionario o noble: pena de muerte.

Utilizar la magia para influir en un lord sin su consentimiento: pena de prisión de hasta un año y multa o pago de daños y perjuicios de hasta 1.000 po.

Utilizar la magia para influir en un funcionario sin su consentimiento: multa o daños y perjuicios de hasta 1.000 po y edicto.

II. Crímenes contra la ciudad

Incendio: pena de muerte o trabajos forzados hasta un máximo de 1 año, con multa o daños y perjuicios que cubran el coste de las reparaciones más 2.000 po.

Blandir armas sin causa debida: prisión de hasta una decana o multa de hasta 10 po.

Espionaje: pena de muerte o exilio permanente.

Traficar con mercancías robadas: multa igual al valor de los bienes robados y edicto.

Falsificación de documento oficial: azotes y exilio durante 10 veranos.

Obstaculizar a la justicia: multa de hasta 200 po y trabajos forzados de hasta una decana.

Arrojar basuras: multa de hasta 2 po y edicto.

Envenenar un pozo de la ciudad: pena de muerte.

Robo: azotes seguidos de prisión de hasta una decana, trabajos forzados de hasta 1 año o multa igual al valor de las mercancías robadas.

Traición: pena de muerte.

Vandalismo: encarcelamiento de hasta una decana más multa o daños y perjuicios que cubran el coste de las reparaciones más una cantidad adicional de hasta 100 po.

III. Crímenes contra los dioses

Agredir a un sacerdote o a un adorador seglar: prisión de hasta una decana y daños y perjuicios de hasta 500 po.

Desorden público dentro de un templo: multa de hasta 5 po y edicto.

Blasfemia pública contra un dios o una religión: edicto.

Robo de bienes u ofrendas de un templo: encarcelamiento de hasta una decana y daños y perjuicios de hasta el doble del coste de los objetos robados.

Robo de tumbas: encarcelamiento de hasta una decana más multa y daños y perjuicios que cubran el coste de las reparaciones más una cantidad adicional de hasta 500 po.

IV. Crímenes contra los ciudadanos

Agredir a un ciudadano: encarcelamiento de hasta una decana, azotes y daños y perjuicios de hasta 1.000 po.

Chantajear o intimidar a un ciudadano: multa o daños y perjuicios de hasta 500 po y edicto.

Robo en domicilio: prisión de hasta 3 meses y daños y perjuicios iguales al valor de las mercancías robadas más 500 po.

Daños a la propiedad o al ganado: daños y perjuicios que cubran el coste de reparación o reemplazo más hasta 500 po.

Perturbar la paz: multa de hasta 25 po y edicto.

Asesinar a un ciudadano sin justificación: pena de muerte o trabajos forzados durante un máximo de 10 años y daños y perjuicios de hasta 1.000 po, pagaderos a los allegados de la víctima.

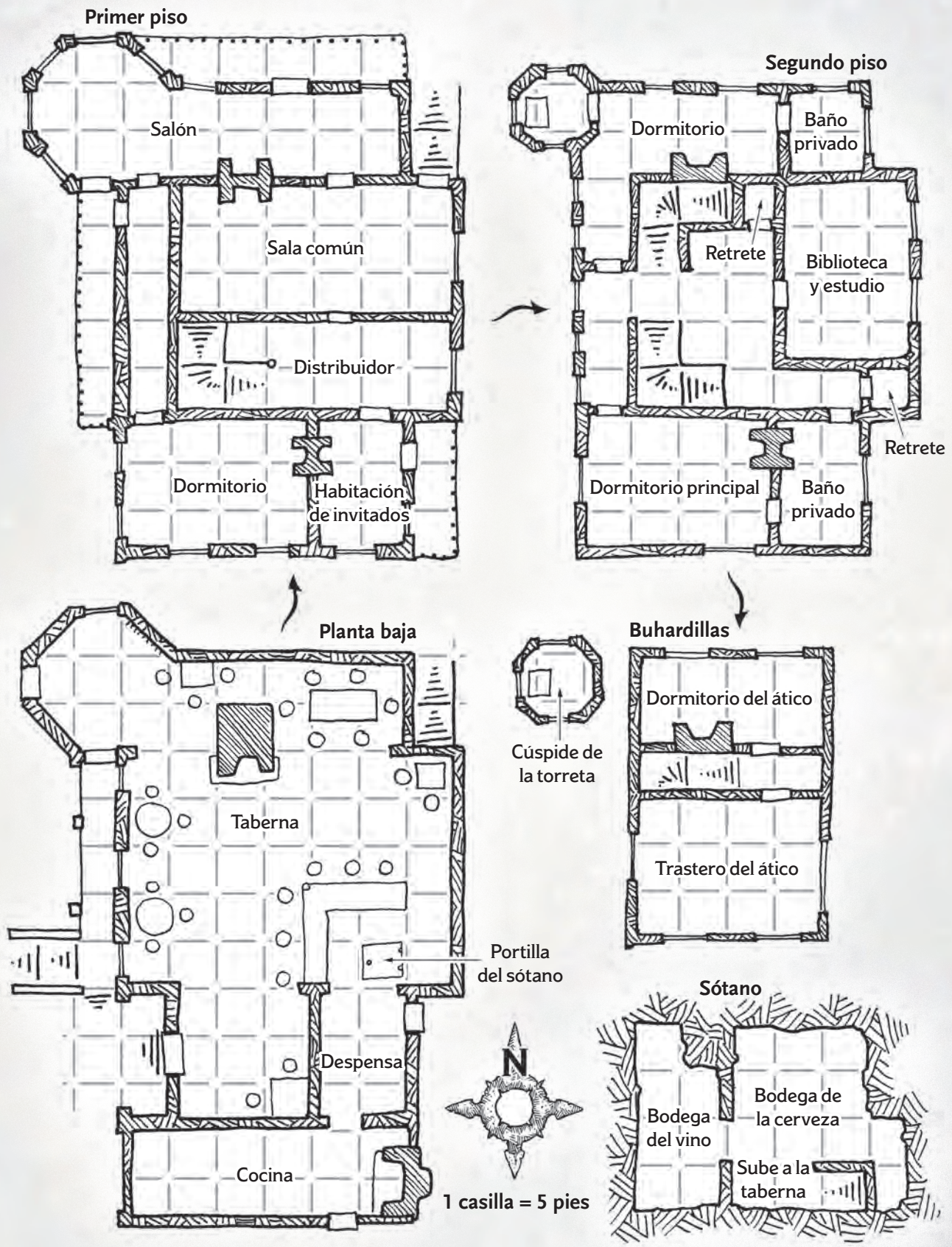
Asesinar a un ciudadano con justificación: hasta 5 años de exilio, trabajos forzados hasta un máximo de 3 años o daños y perjuicios de hasta 1.000 po, pagaderos a los familiares de la víctima.

Atraco: hasta 1 mes de trabajos forzados y daños y perjuicios iguales al valor de las mercancías robadas más 500 po.

Posesión de esclavos: azotes y hasta 10 años de trabajos forzados.

Utilizar la magia para influenciar a un ciudadano sin su consentimiento: multa o daños y perjuicios de hasta 1.000 po y edicto.

MANSIÓN Y TABERNA CRÁNEO DE TROLL



PARROQUIANOS DEL PORTAL BOSTEZANTE

Aquí tienes los nombres de los personajes numerados que aparecen en la ilustración del Portal Bostezante de las páginas 18 y 19.

- | | | | |
|-------------------------|--------------------------|--------------------------|------------------------|
| 1. Victorio Cassalanter | 23. Krydle | 45. Reginald Roundshield | 67. Fel'rekt Lafeen |
| 2. Ammalia Cassalanter | 24. Delina | 46. Krebbyg Masq'il'yr | 68. Soluun Xibrindas |
| 3. Vajra Safahr | 25. Vartan Hai Sylvar | 47. Araña Parrafin | 69. Jarlaxle Baenre |
| 4. Renaer Neverember | 26. Priam Agrivar | 48. Arkhan el Cruel | 70. Danilo Thann |
| 5. Laeral Silverhand | 27. Ishi Barasume | 49. Tyril Tallguy | 71. Paultin Seppa |
| 6. Mordenkainen | 28. Minder | 50. Dagny Halvor | 72. Calliope |
| 7. Qilué Veladorn | 29. Foxilon Cardluck | 51. Jamilah | 73. Ziraj el Cazador |
| 8. Alustriel Silverhand | 30. Shandie | 52. Hitch | 74. Skeemo Weirdbottle |
| 9. La Simbul | 31. Obaya Uday | 53. Dragonbait | 75. Davil Starsong |
| 10. Elminster | 32. Manshoon | 54. Brawlwin Chainminer | 76. Tashlyn Yafeera |
| 11. Harkle Harpell | 33. Yoshimo | 55. Durnan (dueño) | 77. Istrid Horn |
| 12. Tormenta Silverhand | 34. El Innominado | 56. Skip Brickard | 78. Nihiloor |
| 13. Syluné Silverhand | 35. Valygar Corthala | 57. Diath Woodrow | 79. Noska Ur'gray |
| 14. Dove Falconhand | 36. Abdel Adrian | 58. Evelyn Marthain | 80. Nar'l Xibrindas |
| 15. Florin Falconhand | 37. Hexxat | 59. Strix | 81. Ahmaergo |
| 16. Illistyl Elventree | 38. Pikel Bouldersoulder | 60. Alias | 82. Thorvin Twinbeard |
| 17. Jhessail Silventree | 39. Ivan Bouldersoulder | 61. Akabar Bel Akash | 83. Ott Steeltoes |
| 18. Merith Strongbow | 40. Cadderly Bonaduce | 62. Olive Rustkettle | 84. El Xanathar |
| 19. Lanseril Snowmantle | 41. Hrolf | 63. Mirt | 85. Matthew Mercer |
| 20. Artus Cimper | 42. Drizzt Do'Urden | 64. La Víbora Negra | |
| 21. Volothamp Geddarm | 43. Guenhwyvar | 65. Artemis Entreri | |
| 22. Minsc y Bubú | 44. Ruqiah | 66. Joppa | |



ԱԵԶԻԴԻ Abdyon

Ա ա	A a	Կ կ	K k	Ռ ռ	R r
Ծ ծ	B b	Յ չ	K k	Տ տ	S s
Ս ս	C c	Լ լ	L l	Թ թ	T t
Ծ ծ	D d	Ն ն	M m	Օ օ	U u
Ե ե	E e	Ն ն	N n	Վ վ	V v
Դ զ	F f	Ն ն	Ñ ñ	Վ վ	W w
Լ լ	G g	Օ օ	O o	Տ տ	X x
Կ կ	H h	Ք թ	P p	Ճ յ	Y y
Ի ի	I i	Յ չ	Q q	Վ վ	Z z

- Fco. Peña Blas -

Abdyon FPB ԱԵԶԻԴԻ ԴԵԾ & ABDYON UP ԱԾԾԱՊԻ ՕՇ

OpenTypes Fonts v3.17 (2025)

fco.p.blas@hotmail.com



https://drive.google.com/drive/folders/185FtGKvdIMaJzBcZQAOdI20AZCB-6aVN?usp=drive_link

BIENVENIDO A WATERDEEP

El famoso explorador Volothamp Geddarm os necesita para una misión muy sencilla. Así da comienzo a un alocado viaje por los distritos de Waterdeep, en el que destapareis un maléfico plan que involucra a las figuras más influyentes de la ciudad.

Una magnífica aventura urbana os espera. Poned a prueba vuestro coraje y habilidad para hacer frente a villanos como nunca antes habíais conocido. ¡Que dé comienzo la búsqueda de los dragones!

Una aventura de **DUNGEONS & DRAGONS**
para personajes de niveles 1-5.

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



DUNGEONSANDDRAGONS.COM



8 435407 624900

WATERDEEP: EL GOLPE DE LOS DRAGONES
SKU : EEWCD08
EAN: 8435407624900
D.L. : SE 348-2019

736195