

WATERDEEP DRAGON HEIST

WATERDEEP, TAMBIÉN CONOCIDA COMO LA CIUDAD de los Esplendores o la Corona del Norte, es la ciudad más importante e influyente del Norte y quizá de todo Faerûn. Es una ciudad cosmopolita verdaderamente maravillosa y de gran cultura que atrae a artesanos, artistas y eruditos con más talento de todos los Reinos, así como un centro comercial para los intereses financieros a lo largo de la costa y más allá.

Es uno de los miembros más poderosos e influyentes de la Alianza de los Lorens, la coalición de naciones y ciudades-estado que intenta mantener el orden a lo largo de la Costa de la Espada y el Norte.

WATERDEEP HOY

Han pasado cinco años desde el final de la *Guerra de la Reina Dragón*. Numerosas aldeas, pueblos y ciudades perdieron enormes cantidades de monedas al ser asaltados por el Culto del Dragón. Gran parte nunca se recuperó.

Debido a su negligencia y trato preferencial hacia Neverwinter, **Lord Dagult Neverember** perdió su puesto como Open Lord de Waterdeep en favor de **Laeral Silverhand**, la actual Open Lord de Waterdeep.

El crimen ha aumentado y numerosas facciones criminales de Waterdeep están más activas, llegando incluso a enfrentarse entre sí en las calles. En respuesta, la Alta Maga de Waterdeep, **Vajra «Blackstaff» Safahr**, ha activado a sus agentes independientes: *Fuerza Gris* y las *Manos Grises*.

SOBRE WATERDEEP DRAGON HEIST

- Waterdeep Dragon Heist es una aventura de investigación y misterio.
- Los personajes deben tener una buena motivación para investigar lo que está ocurriendo en Waterdeep.
- Es una aventura urbana y no es probable que se deje la ciudad, o no por mucho tiempo.
- El combate está en segundo plano frente a roleo e investigación. No obstante, habrá combate.
- Todos los personajes deben poder involucrarse en escenas de roleo.
- Todos los personajes deben poder hacer algo en escenas de exploración e investigación.
- Algunos *skills* útiles para la aventura son: Deception, Insight, Intimidation, Investigation, Perception, Persuasion y Stealth.
- Los personajes deben tener algún tipo de relación entre ellos. El equipo se conoce antes de empezar la aventura.



DRAGON
MONEDA DE ORO

OPCIONES DE PERSONAJES

La elección del personaje es libre y, a pesar de las recomendaciones que se han dado, con algún esfuerzo se pueden hacer funcionar muchas variaciones.

CLASES

Cualquier clase puede ser adecuada pero teniendo en cuenta los puntos anteriores. Un Ranger especialista en ir por el bosque no va a ser muy útil.

ESPECIES

Es recomendable elegir algo que encaje en la campaña, en principio Waterdeep es una ciudad donde se puede encontrar casi de todo pero algunas serán más frecuentes que otras: humanos, elfos (cualquier variante salvo Sea Elves, Eladrin y Shadarkai), semi-elfos (ver anterior), enanos, halflings, tieflings, dragonborn, semi-orcos, linajes, etc. También hay que tener en cuenta la historia del personaje y sus conexiones.

BACKGROUNDS

Sigue siendo recomendable elegir algo que encaje en la campaña pero no es indispensable.

RECURSOS

Los mejores recursos para esta aventura son los que vienen en el **PHB**, en **Sword Coast Adventurers' Manual**, **Tasha's Cauldron of Everything** y **Mordenkainen Tome of Foes**. Todos ellos están disponibles en <https://5e.tools> (y los tengo en casa) y podéis filtrar las clases, backgrounds y especies por esas fuentes.

INSPIRACIÓN

Para esta aventura pensad más en una mezcla entre Sherlock Holmes, Ocean's Eleven y Conan el Bárbaro. Ladrones, misterios y conspiraciones.