

XIII RUNAS

La publicación oficial de Espada Negra

PRESENTA:
LA ESPADA DE SOID
Y OTRAS AYUDAS



Nº0 - Verano 2015 - PVP 9.95€



16015

XIII RUNAS

NÚMERO 0

DISTRIBUYE
Distribuciones
Sombra

EDITORIAL

ASESORÍA EDITORIAL
HT Publishers,
C/Juan Ochoa 17, 1ªA.
Avilés. Asturias.

DEP. LEGAL
AS 01136-2015

ISSN
2444-1503

MAQUETA
Jorge Coto Bautista
«Tiberio»

PORTADA
Eduardo Rodríguez

ILUSTRA
Ana Iglesias
Ana Rodríguez
Andrés Egea
Beatriz Romero
David Arenas
Eduardo Rodríguez
Javier Villaseñor
Jorge Martínez
Martín Paz
Naiara Castellanos
P J Reina
Ruth López
Sergio Pérez
Victor Guerra

**CREACIÓN,
DESARROLLO
Y ACABADO**
Hermandad de
la Espada Negra

Es un honor para mí poder presentar este número cero de *XIII RUNAS*, la publicación periódica de la hermandad de la *Espada Negra*. Un honor denso y profundo, pues no han sido pocos los obstáculos que hemos tenido que superar para presentar una gran cantidad de contenidos útiles, especialmente para jugadores del juego de rol de *Espada Negra*, el cual ha sido publicado en su edición física en la misma fecha que este número cero.

Veo el índice de la revista y siento que hemos conseguido incluir buenos artículos útiles para jugadores y creadores, incluyendo muchas ideas de creación y avance de personajes, y la muy útil ayuda de mercado. Las dos aventuras son especialmente aptas para jugadores que quieran introducirse en el mundo de *Espada Negra* y comprender cuanto antes la temible relación entre runas, acero y dolor. ¿Y qué decir de la introducción al comic *El Cantar de la Muerte*, ilustrada por Iñaki Sendino? ¿No es acaso esta promesa el cierre perfecto para una publicación de este tipo?

Puedo dar mi palabra como miembro de la hermandad de que este es el número cero de una publicación que traerá mucho contenido jugable oficial para el mundo de *Espada Negra*, y que aquel que busque en sus páginas el complemento perfecto al juego de rol y otras obras de la hermandad no quedará defraudado, ni ahora ni en el futuro. Pero este no es en absoluto todo el material disponible, por lo que aprovecho para recomendar a los lectores que accedan a la web de la hermandad (<http://espadanegra.net>) donde podrán saciar su hipotética sed de conflicto hasta la publicación del siguiente número.

Quiero aprovechar la ocasión, también, para transmitir un consejo general a los lectores que se dispongan a jugar al juego de rol. Son las mismas cinco palabras que el calebrius de los ejércitos de Eridie, Vestinius, les dijo a sus tropas antes de embarcar hacia la guerra de invasión de Dormenia a finales de verano del año cuatrocientos setenta y dos:

No dejéis nada al azar

Nadie puede controlar la voluntad de los dioses ni de qué lado cae una moneda, pero sí se puede hacer algo por no correr riesgos innecesarios, y ser consciente de que cada vez que se sujetan las runas se está exponiendo uno al peligro de las consecuencias del fracaso. Es necesario empuñarlas con respeto, sentir su peso y pedir fortuna a los dioses de *Espada Negra*.

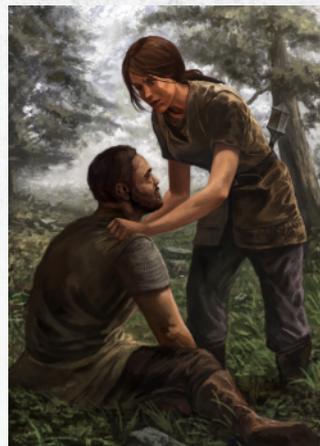


4 MANUAL DEL JUEGO DE MESA

Resumen de las reglas del juego de mesa de Espada Negra.

CREACIÓN DE 6 PERSONAJES DORMENIOS

Todo lo que necesitas para enfrentarte a tu primera partida.



18 PERSONAJES ATÍPICOS DORMENIOS

Consejos para introducir crear otro tipo de personajes.

INVIRTIENDO MOTIVACIÓN 23

Invierte sabiamente la experiencia de tu personaje.



28 MERCADO EN CDLXXII

Listado de objetos a la venta.

SEMILLAS DE ETERNIDAD 37

La subasta de las semillas de una palmera pueden despertar todo tipo de pasiones.



43 LA ESPADA DE SOID

En una mina se dice que ha aparecido la espada de soid. ¿Se atreverán los personajes a buscarla?

EL CANTAR DE LA MUERTE 59

Primera entrega del primer cómic ambientado en Espada Negra, de Iñaki Sendino «Ikanart»



MANUAL DEL JUEGO DE MESA

MANUAL

¿Tienes ya una copia del juego de mesa y el reglamento te ha parecido insuficiente para organizar una partida? Puedes ver el siguiente tutorial escrito (o, próximamente, en vídeo).

Vas a necesitar algo con lo que contar puntos de oro. En un caso desesperado puede servir papel y lápiz, pero si quieres jugar con comodidad, quizá lo mejor sea utilizar contadores. Lo más barato y adecuado pueden ser legumbres secas.

Estos contadores sirven para llevar la cuenta de la cantidad de oro de la que cada jugador dispone en cada momento. En el primer turno cada jugador (salvo el subastador) contará con diez puntos de oro.

Ahora observemos los iconos que aparecen en cada carta. Es lo único en lo que te habrás de preocupar durante las primeras partidas:

VICTORIA



Es el valor incluido dentro del icono del estandarte. El objetivo del juego es acumular cartas con puntos de victoria. Al final de la partida cada jugador sumará los valores totales de victoria de todas las cartas en su posesión. Vencerá el que tenga un total más elevado.

No dejes pasar las cartas con victoria, son la única forma de vencer.

PRODUCCIÓN



Es el valor incluido dentro del icono de la moneda. Al principio de cada turno cada jugador obtendrá tantos puntos de oro como producción total de las cartas en su posesión.

Tener cartas con producción es muy importante porque permiten seguir comprando más cartas.

ATAQUE



Es el valor incluido dentro del icono del escudo con dos espadas cruzadas. Los jugadores con cartas de ataque pueden obtener una carta por turno saltándose la subasta ordinaria. Esto tiene sus propias reglas que aparecen más adelante.

La capacidad de ataque es tremendamente importante y debe ser analizada con sumo cuidado.

CONDICIÓN INICIAL

CONDICION INICIAL DE PARTIDA

Incrementa el número de cartas que se subastan cada turno en dos.

Es el texto que aparece en la caja inferior de cada carta. Sirve para crear partidas diferentes para que jugadores experimentados afronten nuevos retos. Se utiliza extrayendo un número de cartas del mazo y aplicando sus condiciones durante toda la partida. No lo uses hasta que estés acostumbrado al juego básico.

Se utiliza extrayendo un número de cartas del mazo y aplicando sus condiciones durante toda la partida. No lo uses hasta que estés acostumbrado al juego básico.

COMENZANDO LA PARTIDA

En primer lugar otorga diez puntos de oro a cada jugador. Es su reserva inicial que irá cambiando a lo largo de los turnos, y será con lo que comprarán las cartas.

En segundo lugar determina un jugador al azar que será el subastador. Puedes decidirlo de cualquier forma que asigne la misma probabilidad a todos los jugadores. Aquel que sea el subastador decidirá en caso de empate, pero contará el primer turno con un punto menos de oro.

Esta figura del subastador existe para remediar los empates en subasta. Existen otras formas de lidiar con los empates que se pueden consultar en el reglamento, y seguro que se te ocurren otras diferentes. No dejes de probar esas ideas.

COMENZANDO LA PARTIDA

A continuación descubre seis cartas.

Subasta cada carta en el orden en el que fueron apareciendo. Es importante que todo el mundo tenga tiempo suficiente para determinar si quiere subir su puja. Nadie se puede retirar una vez ha ofertado una cantidad. Evidentemente no se puede ofertar más del oro con el que cada uno cuenta.

Cuando todos los jugadores han decidido que no ofertan más, el jugador con la puja más alta obtiene la carta subastada. Sólo él paga el oro comprometido.

En caso de empate, el subastador decide quien obtiene la carta. Normalmente efectuará esta asignación a su conveniencia.

Las cartas obtenidas durante un turno no funcionan ese turno. Esto solo es trascendente en el caso de las cartas con ataque, así que puedes girarlas noventa grados para indicarlo.

FIN DEL TURNO

Según vayan pasando los turnos, la producción irá en aumento, y las cantidades de oro llegarán a ser altas. Es posible que quieras usar dos tipos de contadores. Establece que uno cuenta como un punto y otro como cinco. Puedes usar, por ejemplo, garbanzos y judías.

Cuando todas las cartas del turno se hayan subastado debes realizar una serie de procesos.

Cada jugador obtiene tantos puntos de oro como indique la producción de sus cartas. Este oro le servirá para pujar por otras cartas.

Cada jugador endereza sus cartas giradas.

El subastador cede su puesto al jugador sentado a su izquierda.

Se muestran seis nuevas cartas.

Da comienzo un nuevo turno.

ATAQUE

En algún momento de la partida uno o más jugadores obtendrán normalmente cartas con ataque. Al siguiente turno, podrán declarar sus intenciones de atacar a una carta después de que se subaste la anterior y antes de que comience la subasta.

En caso de que un jugador decida atacar a una carta, se debe esperar a otros jugadores que también quieran apuntarse a atacarla. Cuando todos los que quieran apuntarse al ataque lo hayan hecho, la carta se la lleva el jugador con más ataque total. En caso de empate, la carta pasa a subastarse entre todos los jugadores.

Cada jugador sólo puede atacar una vez por turno, se consiga una carta o no, así que es una buena costumbre inclinar noventa grados todas las cartas con ataque para indicar y recordar que ese jugador ya ha atacado.

FIN DE LA PARTIDA

La partida continúa turno tras turno hasta que no haya cartas suficientes para subastar un turno completo. Por ejemplo, si al principio de un turno solo quedan dos cartas, estas no se subastan, sino que se descartan.

En ese momento cada jugador debe sumar la victoria de todas sus cartas. El que tenga más victoria total vencerá la partida.



CREACIÓN DE PERSONAJES DORMENIOS

Un consejo: lee todo el texto. No es muy largo, pero tiene una estructura razonada.

INTRODUCCIÓN

Muchas personas pueden pensar que el mundo de *Espada Negra* responde a un paradigma de fantasía medieval, y quizá algunas ilustraciones lo transmitan así, pero no es del todo exacto. Tiene más características comunes con la «Espada y brujería», con la muy notable diferencia de que en la mayor parte de mundos de «Espada y brujería» las sociedades están poco desarrolladas (hay muchos países muy pequeños) mientras que en *Espada Negra* lo que nos vamos a encontrar es con pocas naciones muy poderosas.

Pero mucho ojo: aunque los principios globales de cada nación sean homogéneos, cada uno de sus pueblos suele tener cierta independencia forzada por el miserable nivel tecnológico. Recorrer, por ejemplo, las diferentes marcas dormenias nos dará lugar a conocer entornos muy cerrados que consideran extranjeros a todos los que vengan de otra provincia.

DORMENIA

Quizá Dormenia sea la cultura más cercana de todas las que pueblan el mundo de *Espada Negra*, porque ciertamente es la más parecida a una sociedad medieval. Pero la sociedad dormenia se basa en unos estamentos sociales que, a diferencia de los tradicionales medievales, son cinco.

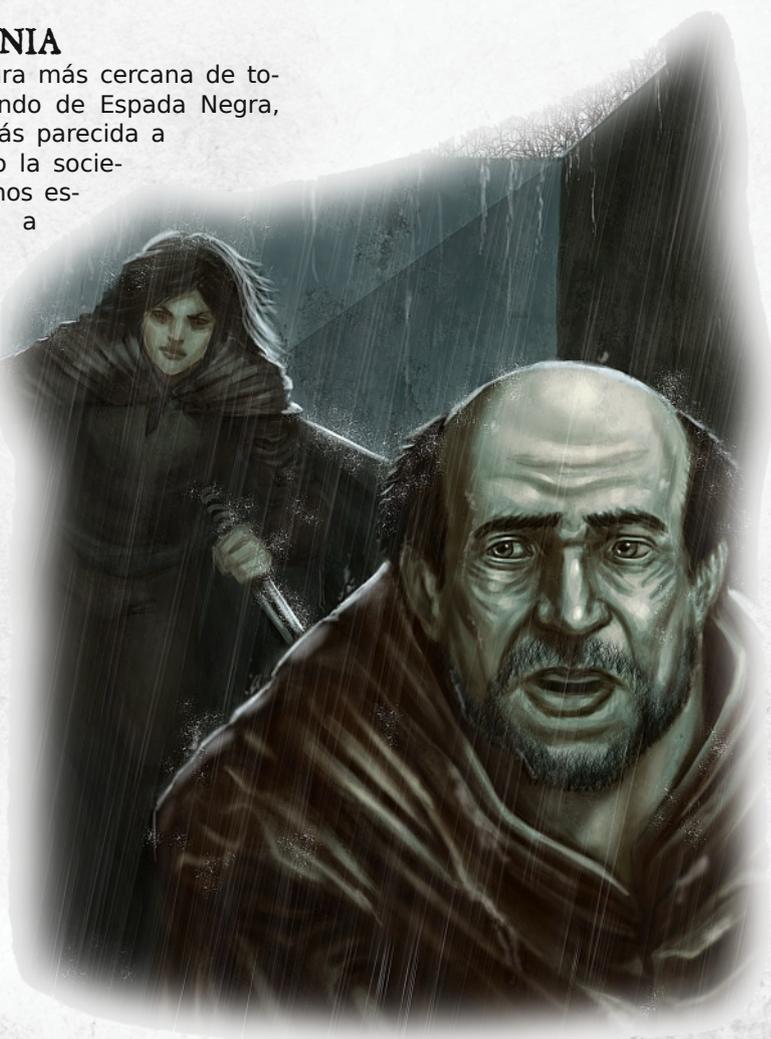
NOBLEZA: Los dirigentes y legisladores de la nación lo son por derecho de nacimiento. Controlan la mayor parte de la riqueza.

IGLESIA: En Dormenia solo es tolerada una religión monoteísta que rinde culto al dios Soid. Su iglesia es tremendamente poderosa.

PUEBLO: Aunque el pueblo está humillado y tiene las peores condiciones, cuentan con el poder fáctico más importante de Dormenia: la producción del cereal y otros alimentos.

SOCIEDADES CRIMINALES: Apenas existen ciudades en Dormenia en las que nobleza preste todos los servicios sociales necesarios, por lo que estas sociedades tienen una bula para ejercer la prostitución, el juego y la venta de droga en tanto que cumplan con algunos servicios sociales. Algunos de ellos pueden ser la iluminación de la ciudad, la recogida de excrementos (las personas los dejan en cubos en la puerta de su casa), los apagafuegos, e incluso, en ocasiones, la guardia. Son, pues, una parte aceptada de la sociedad, aunque en ocasiones pueden apartarse un poco si ejercen otras actividades ilegales, o se comportan con mucha violencia.

EJÉRCITO: Aunque los oficiales de Dormenia son, de hecho, nobles, no se comportan exactamente como tales. Muchos militares desarrollan cierto gusto por la independencia y la fuerza, y acaban configurando sus propios «pequeños territorios». Del precario equilibrio, y de los ocasionales desequilibrios resultantes surgen muchas de las desventuras que se pueden vivir en Dormenia.



ATRIBUTOS

El resto de las cualidades de la más importante nación las conoceremos al recorrer sus profesiones. Por ahora vamos a rellenar un poco la ficha. Si observamos el lateral izquierdo podremos observar que los atributos físicos se dividen en tres bloques: físicos, mentales y sobrenaturales. En este momento debemos decidir qué bloque queremos que sea el primario, qué bloque deseamos que sea el secundario, y por descarte cuál será el terciario.

Distribuiremos nueve puntos entre los atributos del grupo primario, siete entre los del grupo secundario, y cinco entre los del grupo terciario. Alternativamente podemos distribuir ocho para el primario, ocho para el secundario y seis para el terciario; u ocho para el primario, siete para el secundario y siete para el terciario. La decisión es importante ya que los valores atributos NO cambian durante la existencia del personaje, se utilizan en todos los chequeos, y afectan a la velocidad a la que mejoran las habilidades relacionadas.

Los nueve atributos son los siguientes:

FÍSICOS

FUERZA: Capacidad de llevar peso, hacer daño y resistir el daño.

AGILIDAD: Capacidad de impactar y esquivar. Se usa también en muchas habilidades.

RESISTENCIA: Capacidad de resistir el cansancio ÚNICAMENTE.

MENTALES

VOLUNTAD: Resistir el aturdimiento, cálculo de puntos de vida.

INTELIGENCIA: Impera sobre el uso de la mayoría de habilidades.

LIDERAZGO: Gobierna sobre habilidades sociales e importantes factores en combate.

SOBRENATURALES

POTENCIA: Capacidad de lanzar poderes sobrenaturales poderosos. Un personaje que por ejemplo lance un curar tendrá mejor resultado cuanto mayor sea su potencia. Con potencia cero ni los poderes amistosos de otros afectarán al personaje.

DEFENSA: Resistencia a poderes sobrenaturales hostiles. NO afecta a la capacidad de defenderse de impactos físicos.

EXTENSIÓN: Capacidad de almacenar energía, y cantidad de poderes diferentes que un personaje podrá lanzar. Hay veintiséis esferas de poder, y un personaje podrá acceder, con tiempo y esfuerzo, a tantas como su extensión.

Es muy difícil conseguir que un personaje cuente con poderes sobrenaturales al comienzo de su carrera, así que si estás jugando un one shot quizá quieras asignar a los atributos sobrenaturales el grupo terciario.

Los atributos en personajes humanos pueden tomar valores entre cero y cinco, con las siguientes consecuencias.

ATRIBUTO CON VALOR CERO: El personaje tiene una deficiencia grave que le IMPOSIBILITA realizar tareas relacionadas. Un personaje con fuerza cero no podrá levantarse de una cama, y un personaje con agilidad cero no podrá coordinar sus movimientos. Los atributos sobrenaturales a nivel cero quizá no sean tan trascendentes.



ATRIBUTO CON VALOR UNO: Un personaje con un atributo a este nivel sufrirá una deficiencia parcial que le dificultará las tareas relacionadas. Normalmente estas deficiencias deben interpretarse, especialmente en el caso de voluntad uno (falta de determinación), inteligencia uno (más bien tonto) o liderazgo uno (problemas sociales).

ATRIBUTO CON VALOR DOS: El personajes es decente en las tareas relacionadas. La mayoría de profesionales suelen estar en este nivel.

ATRIBUTO CON VALOR TRES: Capacidad destacada. Un atributo a este nivel hará que el personaje destaque en las tareas relacionadas.

ATRIBUTO CON VALOR CUATRO: Capacidad muy destacada. Si queremos tener un personaje bastante extremo podemos asignar cuatro puntos a un atributo.

ATRIBUTO CON VALOR CINCO: Capacidad exagerada. Normalmente es poco práctico intentar llegar a este punto.

El juego de Espada Negra es muy sensible a diferencias de un solo punto. El juego suele estar entre los «doses» y los «treses».



PROFESIONES Y TRASFONDOS

Cada personaje podrá elegir una o varias profesiones. Estas solamente indican el estado inicial de las habilidades, equipo y contactos del personaje, pero no lo condicionan más allá de este punto, por lo que no es necesario apuntar en la ficha qué profesión ha adquirido.

Un personaje puede adquirir una profesión, en cuyo caso elegirá habilidades del cuarto nivel, y cuatro trasfondos de esa profesión. Si elige que su personaje cuente con varias profesiones, podrá mezclar los niveles de forma que en total tenga cuatro.

Por ejemplo, un personaje podría haber sido militar una parte de su vida (nivel tres de militar) pero haber pasado un tiempo posteriormente en una banda (nivel uno de miembro de una banda).

Hay cinco profesiones dormenias que nos permitirán conocer un poco más a esta nación.

ESPADACHÍN

Dormenia es una potente nación que tiene subyugadas a las naciones vecinas pues controla los terrenos fértiles y por lo tanto la producción de alimento, pero ha descuidado otros factores en su propia nación, y su economía está algo desbocada. Particularmente en Dormenia hay poco acero, y por lo tanto apenas hay armaduras, ¿y qué mejor que una espada larga y puntiaguda?

Esta profesión es apta para cualquier personaje con inteligencia y agilidad a nivel tres (requisitos imprescindibles), y otorga buenas habilidades y equipo aceptable, aunque esas espadas tienen una molesta tendencia a romperse!

HABILIDADES

NIVEL 1: Manejo de espada a nivel 1, cuatro habilidades del listado a nivel 1.

NIVEL 2: Manejo de espada a nivel 2, dos habilidades del listado a nivel 2 y tres a nivel 1.

NIVEL 3: Manejo de espada a nivel 3, cinco habilidades del listado a nivel 2.

NIVEL 4: Manejo de espada a nivel 4, tres habilidades del listado a nivel 3, dos a nivel 2.

LISTADO DE HABILIDADES DE ESPADACHÍN: *Abrir cerraduras, orientación, robo, disfraces, sigilo, detección, escapismo, engañar, seducir, finanzas, leyes e historia.*

TRASFONDOS

EQUIPO DE ESPADACHÍN: Espada dormenia (tipo fedder, trilbanson o de bandido), cualquier armadura de cuero, 20 escudos. Requiere *manejo de espada* a nivel 3.

CONOCIDOS: Cinco contactos de nivel 1 en diferentes ciudades. Requiere *liderazgo* dos.

ESCONDRIJO SEGURO: Lugar secreto abandonado.

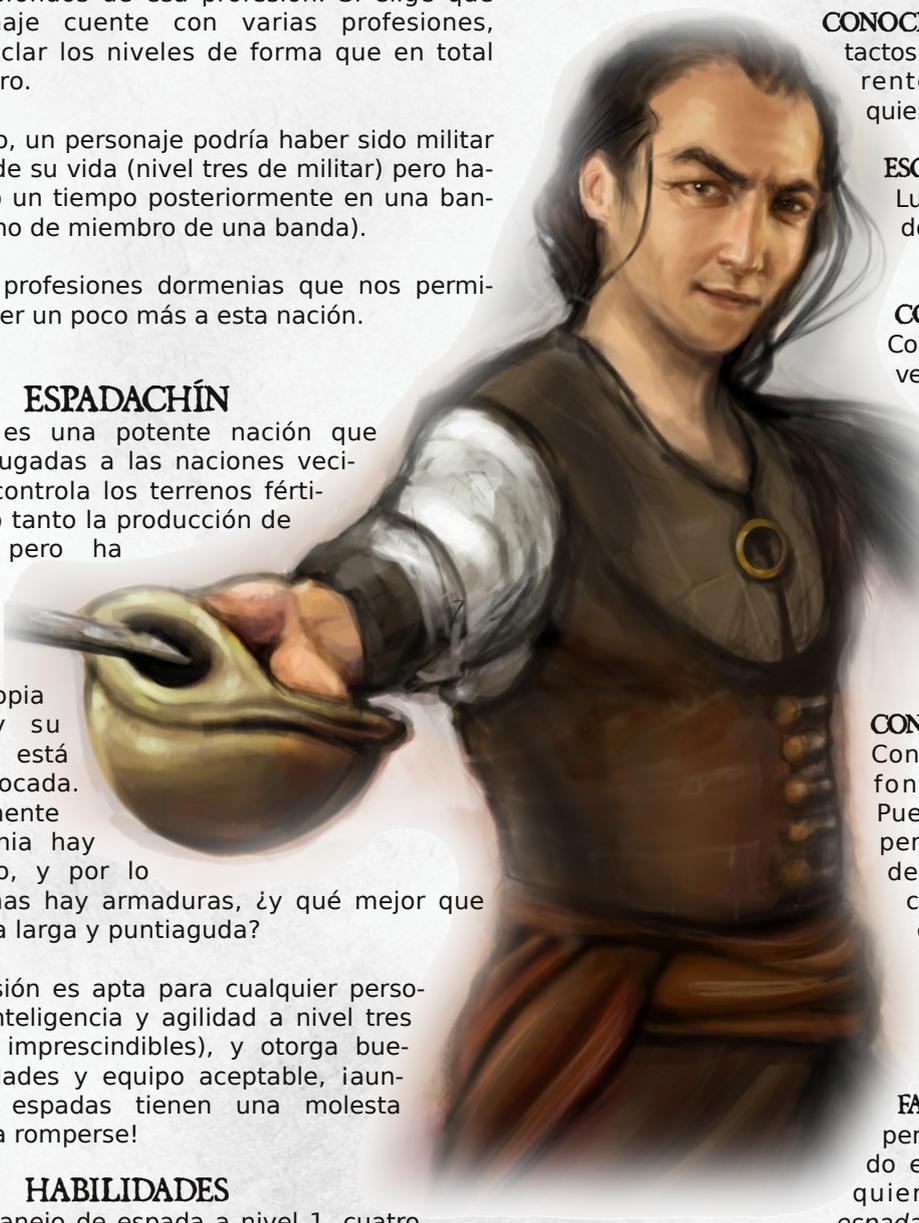
CONTACTO NOBLE: Contacto noble aprovechado (nivel 2). Puede ofrecer a un personaje noble ser el contacto, en ese caso este recibe +1 al nivel de *manejo de espada*. Exige *historia* a nivel 1.

CONTACTO CRIMINAL: Contacto en bajos fondos (nivel 3). Puede ofrecer a un personaje miembro de una banda ser el contacto, en ese caso este recibe 10 escudos. Exige *robo* o *sigilo* a nivel 2.

FAMA LOCAL: El personaje es conocido en una región. Requiere *manejo de espada* a nivel 3.

AMANTE: El personaje tiene un seguidor de hasta tanto nivel como el *liderazgo* del personaje. Requiere *seducir* a nivel 2.

ENAMORADO: El personaje está enamorado de un miembro de la nobleza. Obtiene dos habilidades de la lista de espadachín que no tuviera a nivel 2. Exige la desventaja *amor verdadero*.



MIEMBRO DE UNA BANDA

Estos sujetos son parte de la sociedad dormenia, pero quizá una de las más oscuras. Es necesario adquirir la desventaja criminal, pero esto no significa que el personaje tenga que huir de la guardia, solo que siempre sospecharán de él antes que de cualquier otro.

Es una profesión con una excelente selección de habilidades, pero por desgracia su equipo es bastante miserable. Exige adquirir la desventaja *criminal*.

HABILIDADES

NIVEL 1: Seis habilidades del listado a nivel 1.

NIVEL 2: Cuatro habilidades del listado a nivel 2, tres a nivel 1.

NIVEL 3: Dos habilidades del listado a nivel 3, cinco a nivel 2.

NIVEL 4: Siete habilidades del listado a nivel 3.

LISTADO DE HABILIDADES DE MIEMBRO DE UNA BANDA:

Manejo de maza, manejo de espada, abrir cerraduras, orientación, robo, medicina, sigilo, detección, escapismo, engañar, finanzas, leyes e hípica.

TRASFONDOS

EQUIPO MISERABLE: Perra de madera, ropas de mala calidad (nivel 0), 2 escudos.

EQUIPO DE MATÓN: Espada dormenia (modelo trilbanson, fedder o de bandido), cualquier armadura de cuero, 2 escudos. Requiere *finanzas* a nivel 1.

POSESIÓN: Caballo robado de nivel 0. Requiere *hípica* a nivel 1.

CONTACTO EN UNA BANDA: Matón veterano (nivel 3). Puede ofrecer a un personaje miembro de una banda ser el contacto, en ese caso este recibe 10 escudos. Requiere *engañar* a nivel 2.

CONTACTO EN LA GUARDIA: Militar (nivel 3). Puede ofrecer a un personaje militar ser el contacto, en ese caso este recibe +1 al nivel de *engañar*. Requiere *finanzas* a nivel 2.

ESQUINA EN PROPIEDAD: El personaje tiene todo lo necesario para vender nantio en la calle. Requiere *detección* a nivel 2.

JEFE DE UNA BANDA: Diez malhechores por cada punto de *liderazgo* como tropas, y un matón veterano (nivel 3) como seguidor. Exige *liderazgo* 3.

SECRETO OSCURO: El personaje mantiene en secreto su adicción gracias a sus notables habilidades. Obtiene +1 al nivel de una habilidad que tenga al menos a nivel 2. Exige la desventaja *adicción*.



NOBLE

Llevar un personaje noble tiene la ventaja de garantizar al personaje seguidores y dinero. Pero también tiene la gran desventaja de que no es una profesión con aptitudes para el combate.

HABILIDADES

NIVEL 1: Seis habilidades del listado a nivel 1.

NIVEL 2: Cuatro habilidades del listado a nivel 2, cuatro a nivel 1.

NIVEL 3: Dos habilidades del listado a nivel 3, seis a nivel 2.

NIVEL 4: Ocho habilidades del listado (todas) a nivel 3.

LISTADO DE HABILIDADES DE NOBLE:

Hípica, interpretación, engañar, seducir, arte, leyes, historia y finanzas.

POSICIÓN: Responsabilidad política a cargo de un duque, o una marca en propiedad.

CONTACTO NOBLE: Noble capacitado (nivel 3). Puede ofrecer a un personaje noble ser el contacto, en ese caso este recibe dos puntos de experiencia en una habilidad del listado de noble.

CONTACTO: Cualquier dormenio (nivel 4). Puede ofrecer a un personaje ser el contacto, en ese caso este recibe una habilidad del listado del noble a nivel 2.

MATRIMONIO: El personaje está casado o tiene concertada su boda.



TRASFONDOS

EQUIPO: Hasta tres mudas de ropa de buena calidad (nivel 2). Una corona. Una muda adicional de excelente calidad (nivel 3) o una espada (fedder, trillbanson o taunori) de buena calidad (nivel 2) y una armadura de cuero (cualquiera) de buena calidad (nivel 2).

FORTUNA: Dos coronas en depósito bancario por cada nivel en *finanzas*.

RIQUEZAS: El personaje arroja tantas runas como su habilidad en finanzas y obtiene tantos negocios como aciertos. Exige *finanzas* 3.

HEREDERO: El personaje encabeza las listas para una herencia. Exige *arte, leyes e historia* a nivel 3.

POSESIÓN EN LA FAMILIA: El personaje ocupa una posición de *liderazgo*. Obtiene +1 al nivel de tres habilidades del listado de noble.

MILITAR

Un personaje militar contará con la ventaja de haber rapiñado una armadura de sus tiempos en el ejército, una notable ventaja a cambio de exigir todos los atributos físicos a nivel dos. Eso sí, la selección de habilidades es algo limitada.

HABILIDADES

NIVEL 1: Cuatro habilidades del listado a nivel 1.

NIVEL 2: Dos habilidades del listado a nivel 2, cuatro a nivel 1.

NIVEL 3: Cuatro de las habilidades del listado a nivel 2, cuatro a nivel 1.

NIVEL 4: Dos de las habilidades del listado a nivel 3, seis a nivel 2.

LISTADO DE HABILIDADES DE MILITAR DORMENIO: *Manejo de espada, manejo de lanza, manejo de maza, orientación, sigilo, detección, escalar, rastreo, pesca, medicina, nadar, historia e hípica.*

TRASFONDOS

EQUIPO DEL EJÉRCITO REGULAR:

Lanza ligera, ropas de tela. Requiere *manejo de lanza* a nivel 1.

EQUIPO DE LA CABALLERÍA LIGERA:

Peto de cuero, lanza, caballo de guerra. Requiere *manejo de lanza* e *hípica* a nivel 2.

EQUIPO DE LA LEGIÓN DEL SUR:

Espada larga, escudo redondo, cota de mallas. Requiere *manejo de espada* y *supervivencia* a nivel 2, fuerza 3.

EQUIPO DE LOS HERMANOS ILUMINADOS: Maza ligera o porra, escudo redondo, cota o camiseta de mallas. Requiere *manejo de maza* 2 y la desventaja *religioso*.

EQUIPO DE LA GUARDIA REAL: Espada larga, escudo redondo, armadura de placas. Requiere *manejo de espada* e *historia* a nivel 2, *hípica* a nivel 1, fuerza 3 y la desventaja *supeditación moral*.

EQUIPO DE LA CABALLERÍA PESADA: Espada larga, escudo redondo, armadura de placas, caballo de guerra (nivel 2). Requiere *manejo de espada* e *hípica* a nivel 2, y la desventaja *código de honor* (ver reglamento).

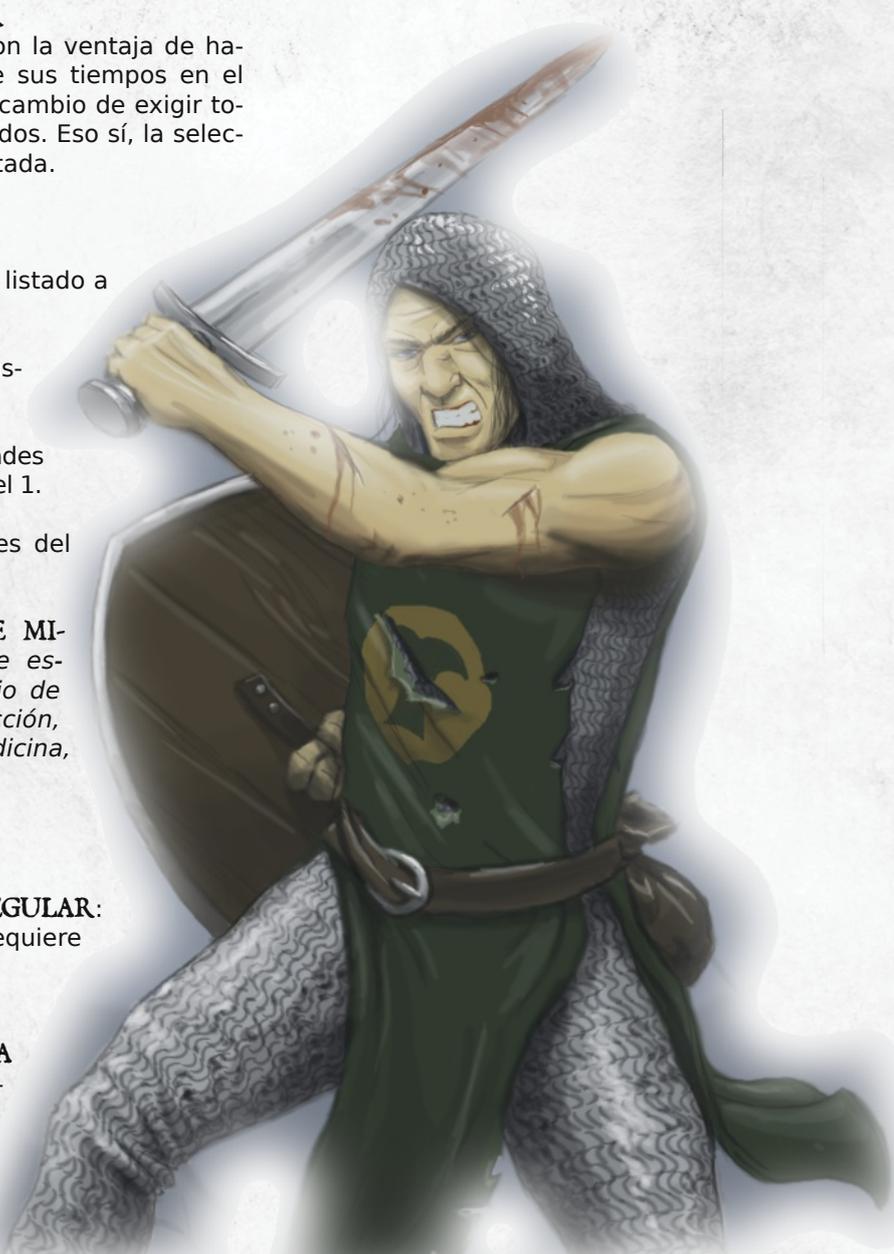
AHORROS: 10 escudos de plata. Puede repetirse.

DEUDA DE SU MAJESTAD: El estado adeuda al personaje una corona. Es necesario efectuar un chequeo de finanzas de dificultad cuatro para recuperarla. Puede repetirse.

FAMA EN SU UNIDAD: el persona es reconocido y despierta respeto.

OFICIAL: El personaje ha servido en el ejército como oficial. Puede ofrecer a personajes militares haber servido bajo su mando, en ese caso obtienen un punto de experiencia en una habilidad.

VETERANO DE LAS GUERRAS: El personaje puede obtener el equipo asociado a cualquier trasfondo del juego (no presentes en esta guía). Exige la desventaja *oscuridad interior*.



CORRECTOR

La potente iglesia monoteísta dormenia es dirigida por una de sus órdenes, la más dura, de hecho: la Corrección. Se trata de oscuros sacerdotes que practican torturas para conseguir confesiones con las que enviar a toda suerte de herejes a la hoguera.

Esta profesión requiere *inteligencia* tres, y no da acceso a un gran equipo, pero tiene la mejor selección de habilidades de Dormenia.

HABILIDADES

NIVEL 1: Seis habilidades del listado a nivel 1.

NIVEL 2: Cuatro habilidades del listado a nivel 2, cuatro a nivel 2.

NIVEL 3: Dos habilidades del listado a nivel 3, seis a nivel 2.

NIVEL 4: Ocho habilidades del listado a nivel 3.

LISTADO DE HABILIDADES DE CORRECTOR: *Ritos, orientación, cartografía, supervivencia, robo, medicina, manejo de espada, manejo de maza, sigilo, detección, escapismo, interpretación, disfraces, engañar, seducir, finanzas, química, leyes, historia, ciencias y criptografía.*

TRASFONDOS

EQUIPO DE CORRECTOR: Túnica oscura, símbolo religioso de la orden, símbolo religioso de Soid, daga, gonzúas, 10 escudos

ENERGÍA: El personaje puede realizar tantos chequeos de ritos como su extensión.

FORTUNA: 40 escudos.

SÉQUITO: El personaje obtiene tantos seguidores agentes de la Corrección (nivel 1) como su *liderazgo*. Uno de ellos puede ser de nivel 2. Puede ofrecer a un personaje agente de la Corrección ser el contacto, en ese caso este recibe +1 a dos habilidades del listado de corrector. Requiere *liderazgo* 2.

CONGREGACIÓN: El personaje cuenta con tantos agentes de la Corrección como diez veces su *liderazgo*. Estos solo se pueden utilizar como tropas. Requiere *liderazgo* 2.

NOBLE CHANTAJEADO: Noble capacitado (nivel 3) como contacto. Requiere *engañar* a nivel 3.

ASIGNACIÓN EN LA ORDEN: Otros correctores recurrirán a él. Requiere una habilidad a nivel 4.

ASPIRACIONES EN LA ORDEN: El personaje contará con una base de operaciones y libertad casi absoluta. Requiere *liderazgo* 3.

APADRINADO: Contacto corrector posicionado (nivel 7).

CAPACITADO: +1 a todas las habilidades del listado de corrector. Requiere *inteligencia* 4 y cuatro habilidades a nivel 3.



AGENTE DE LA CORRECCIÓN

Aunque el pueblo dormenio tiene la sensación de que la Corrección está en todas partes, esto no es así; los correctores son más bien pocos pero muy capaces. Para informarse utilizan a los agentes de la Corrección, que son sus ojos y oídos en el pueblo. Por eso es muy importante en dormenia ser cuidadoso; nadie sabe quién puede ser un agente. Estos agentes también sirven de brazo armado en caso de que los correctores quieran recurrir a la fuerza. Obviamente no quieren tener que confiar en las bandas criminales o el ejército.

Esta profesión exige adquirir la desventaja *religioso*, y tiene una buena cantidad de combinaciones interesantes con otras profesiones.

HABILIDADES

NIVEL 1: Seis habilidades del listado a nivel 1.

NIVEL 2: Cuatro habilidades del listado a nivel 2, tres a nivel 1

NIVEL 3: Dos habilidades del listado a nivel 3, cinco a nivel 2.

NIVEL 4: Siete habilidades del listado a nivel 3.

LISTADO DE HABILIDADES DE AGENTE DE LA CORRECCIÓN: *Manejo de maza, manejo de mangual, sigilo, rastreo, supervivencia, engañar, falsificar, detección, leyes e historia*

TRASFONDOS

EQUIPO DE AGENTE: Armadura de cuero, cualquier maza o mangual, capucha de cuero de la Corrección.

EQUIPO DE AGENTE DESTACADO:

Armadura de cuero (nivel 2), cualquier maza o mangual (nivel 2), capucha de agente de la Corrección. Obtiene manejo de maza o mangual a nivel 3 (no se apila con otros niveles obtenidos por otros medios).

MÉRITOS: Corrector posicionado (nivel 7) como contacto. Puede ofrecer a un personaje corrector ser el contacto, en ese caso este recibe un trasfondo adicional.

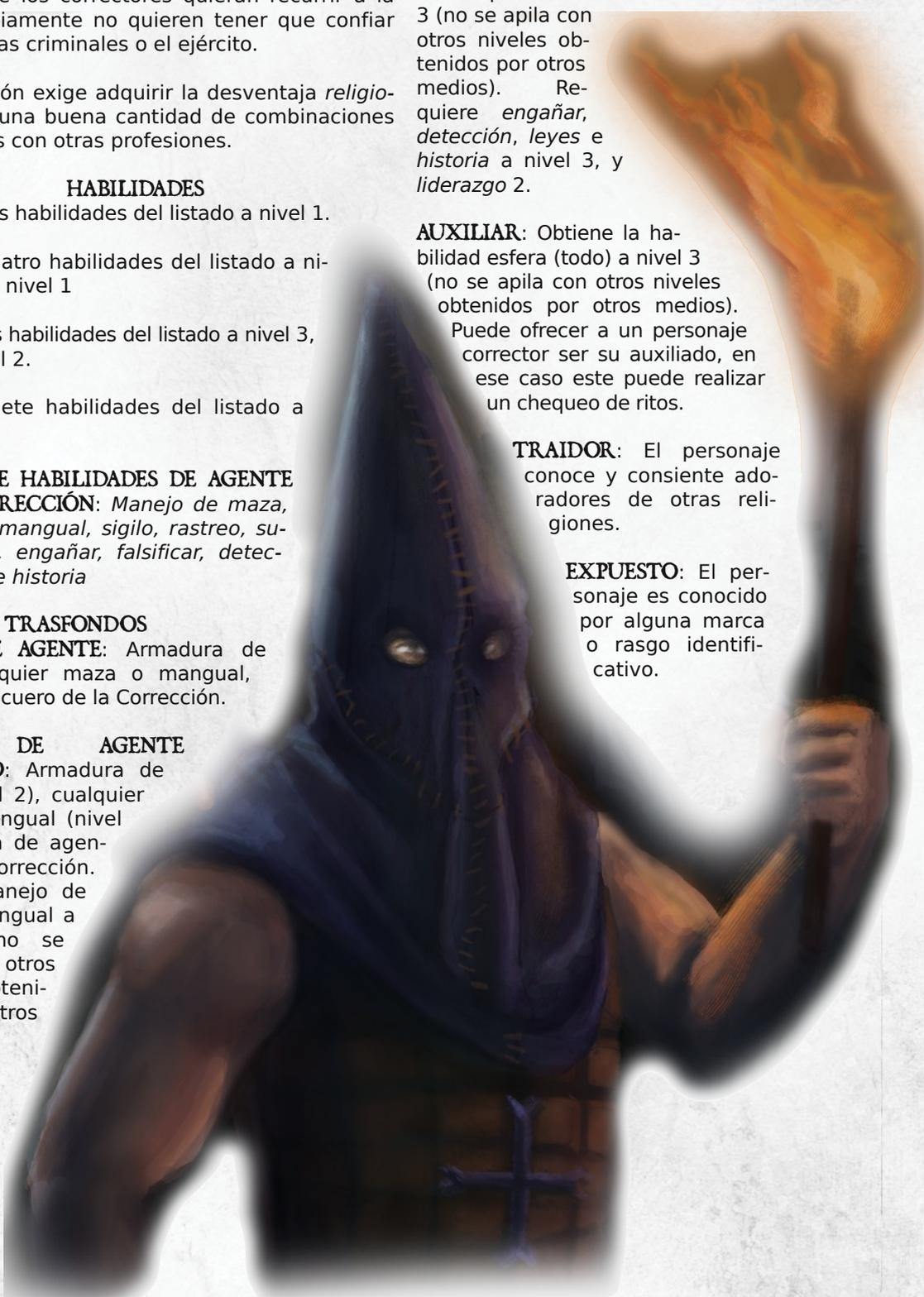
FAMILIA ABUNDANTE: El personaje está al cargo de una familia, por lo que los correctores lo preferirán.

AGENTE PÚBLICO: El personaje es un agente reconocido por los correctores. Obtiene *finanzas* a nivel 3 (no se apila con otros niveles obtenidos por otros medios). Requiere *engañar, detección, leyes e historia* a nivel 3, y *liderazgo* 2.

AUXILIAR: Obtiene la habilidad esfera (todo) a nivel 3 (no se apila con otros niveles obtenidos por otros medios). Puede ofrecer a un personaje corrector ser su auxiliado, en ese caso este puede realizar un chequeo de ritos.

TRAIDOR: El personaje conoce y consiente adoradores de otras religiones.

EXPUESTO: El personaje es conocido por alguna marca o rasgo identificativo.



VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Si tienes ganas de complicarte un poco la vida, puedes adquirir ventajas y desventajas para tu personaje, hasta un máximo de cuatro de cada. Por cada desventaja puedes adquirir una ventaja. Se incluye un resumen que NO sustituye a las reglas objetivas del reglamento.

DESVENTAJAS

AMENAZADO: El personaje tiene penalizadores cuando coopera con desconocidos.

Amor verdadero: El personaje se deprimirá si su amor muere.

ADICCIÓN: El personaje tiene que consumir una sustancia.

ASILVESTRADO: El personaje tiene penalizadores en entornos urbanos.

CHANTAJEADO: El personaje se verá sometido a condiciones perniciosas.

CÓDIGO DE HONOR: El personaje cumple un código de conducta (y pierde motivación si no lo cumple)

FEO: Al personaje solo lo alaba su abuela. Y esta sólo cuando está borracha.

INEXPERTO: El personaje tiene un nivel menos de profesión.

CRIMINAL: Al personaje o su sociedad los busca la guardia.

CUIDADOR: El personaje está comprometido con el cuidado de otro personaje.

CULTISTA: El personaje es parte de alguna sociedad que lleva a cabo actos rechazados socialmente.

ENEMIGO: El personaje se ha granjeado un enemigo.

SUSTENTADOR: El personaje envía la mitad de su dinero a casa.

SUPEDITACIÓN MORAL: El personaje reconoce a otro como superior.

FALLA SOBRENATURAL: (Requiere potencia y extensión a nivel dos). El personaje no puede proporcionarse aptitudes beneficiosas con poderes.

LOCURA: El personaje está grillado.



OSCURIDAD INTERIOR: El personaje tiene impulsos peligrosos.

RELIGIOSO: El personaje cumple un credo.

TRAUMATIZADO: El personaje tiene una fobia.

SENSIBILIDAD SOBRENATURAL: (Requiere potencia y extensión a nivel dos). El personaje sufre daños en situaciones sobrenaturales.

VENTAJAS

FAMILIA CON SOLERA: Acceso a instalaciones.

VIAJERO: Doble de trasfondos, profesiones de dos naciones (no trascendentes en esta guía).

LEALTAD INCUESTIONABLE: Motivación adicional al colaborar con miembros de la organización.

ODIO: Motivación adicional a derrotar oponentes odiados.

ENTRENAMIENTO INTENSIVO: Más dos puntos al nivel de una habilidad en tanto que el nuevo nivel no sea mayor que el doble de su atributo relacionado.

PROFESIONAL: Los atributos del personaje se consideran un punto más altos a efectos de aprender una habilidad, necesarios atributos relacionados a nivel tres.

DESCOMPENSACIÓN EN ATRIBUTO: Ganancia puntual, ver reglamento.

VENGANZA: El personaje obtiene cien puntos de motivación al vencer a sus enemigos.

ATRACTIVO: El personaje es lo contrario a feo.

VETERANO: El personaje puede adquirir tres niveles de habilidades, en tanto que no superen el nivel de los atributos relacionados.

DEFENSOR: El personaje obtiene más motivación cuando participa en desventuras en casa.

DEVORADOR DE CONOCIMIENTOS: La inteligencia del personaje se considera dos puntos superior a efecto de aprender habilidades de tipo conocimiento.

ELEGIDO DIVINO: El personaje obtiene tantas habilidades de manejo de esfera como su extensión, a nivel dos. Tienen que estar contenidas en la selección adecuada de un dios (ver reglamento).

PECULIARIDAD

ARMADA: La habilidad de manejo de armas del personaje se considera dos puntos más alta a efectos de manejar un arma concreta y específica.

TALENTO NATURAL:

Un atributo a nivel mínimo de tres se considera un punto más alto a efecto de aprender habilidades.

PROPÓSITO: El personaje tiene un gran anhelo (ver anhelos).

TESORO ESCONDIDO: El personaje conoce la ubicación de importantes recursos.

OVEJA NEGRA: El personaje es parte de un linaje superior y obtiene tres contactos de hasta nivel seis.

CONTACTO: El personaje conoce a alguien de relevancia.

RELIQUIA: El personaje cuenta con un objeto de poder sobrenatural.

EQUIPO

El equipo tiene unas cualidades que aparecen en las siguientes tablas. Se incluye también el efecto de la especialidad en manejo de armas.



CUALIDADES DE ARMAS HABITUALES EN DORMENIA

Nombre	Impacto	Al	Da	Pe	TID	TIA	Estructura
Daga	3	0	2	0,5	Cor	Espada	3
Espada corta	3	1	4	1,5	Cor	Espada	4
Espada larga	3	2	4	2	Cor	Espada	3
Daga aglazor	4	1	2	0,5	Per	Espada	2
Espada fedder	4	1	3	1	Per	Espada	2
Espada trilbanson	4	2	4	1,5	Per	Espada	2
Espada taunori	3	2	3	1,5	Cor	Espada	3
Espada de bandido	4	3	5	2,5	Per	Espada	2
Porra	3	1	2	1	Con	Maza	2
Maza ligera	2	1	4	2	Con	Maza	4
Maza pesada	2	1	5	3	Con	Maza	5
Almádena	2	1	6	4	Con	Maza	6
Mangual ligero	3	0	2	1	Con	Mangual	3
Mangual	3	1	3	2	Con	Mangual	4
Mangual pesado	3	2	4	3	Con	Mangual	5
Lanza ligera	3	3	4	1,5	Per	Lanza	3
Lanza de guerra	3	4	5	3	Per	Lanza	3
Puños	5	0	0	0	Con	Ninguno	-

CUALIDADES DE ARMADURAS HABITUALES EN DORMENIA

Nombre	Con	Cor	Per	Es	Cob	Eva	Peso
Nada	0	0	0	0	3	3	0
Ropas de tela	0	0	0	1	4	3	2
Ropas largas de tela	0	0	0	1	5	3	3
Protección ligera de cuero	0	2	2	4	4	3	5
Peto de cuero	1	2	2	6	6	3	10
Protección completa de cuero	1	2	2	6	8	2	12
Camiseta de mallas	2	3	2	8	4	2	9
Cota de mallas	2	3	3	9	5	2	11

Nombre	Con	Cor	Per	Es	Cob	Eva	Peso
Rodela	0	0	1	1	+1	+0	0,5
Escudo redondo	0	0	2	2	+1	+0	1
Escudo grande	0	1	2	3	+1	+0	1,5

EFFECTOS DE LAS HABILIDADES CON ARMAS

Arma	Atributos	Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8
Lanza	Agilidad	-1Eva	+1Im	+1Da	+1Im	+1Da	+1Ni	+1Ni	+1Ni	
		-1Cob								
Maza	Fuerza	-1Eva	+1Da	+1Da	+1Da	+1Da	+1Da	+1Da	+1Da	+1Ni
		-1Cob			armaduras	armaduras	armaduras	armaduras		
Pico	Fuerza,Agilidad	-1Eva	+1Im	Pe1	Pe2	Pe3	+1Ni	+1Ni	+1Ni	
		-1Cob								
Mangual	Resistencia	-1Eva	+1Da	+1Da	+1Da	+1Im	+1Ni	+1Ni	+1Ni	
		-1Cob		armaduras	armaduras					
Espada	Fuerza,Agilidad	-1Eva	+1Im	+1Da	+2Cob	+1Da	+1Ni	+1Ni	+1Ni	
	Resistencia	-1Cob								
Alabarda	Agilidad,	-1Eva	+1Im	+1Da	+1Cob	+1Da	+1Ni	+1Ni	+1Ni	
	Resistencia	-1Cob								
Hacha	Fuerza,	-1Eva	+1Da	+1Im	+1Da	+1Da	+1Da	+1 Ni	+1 Ni	
	Resistencia	-1Cob								

LA ÚLTIMA LUZ



ESPADA NEGRA
HERMANOS JURAMENTADOS



Dos diosas enfrentadas
en un conflicto eterno.
Un mundo en guerra.
Viejos dioses en los
que poca gente cree.
Viejas leyendas.
Antiguos horrores.
Y una serie de personajes,
con viejas fidelidades heredadas,
que tendrán que dar lo mejor
y lo peor de sí mismos
en un conflicto mucho
más grande de lo que jamás imaginaron.

PERSONAJES ATÍPICOS DORMENIOS

Un artículo de Senshi

INTRODUCCIÓN

A pesar de estar ambientadas en un universo de fantasía, las sociedades de *Espada Negra* incluyen una serie de premisas que las hacen muy realistas. Esto se ve reflejado directamente en los personajes que aparecen en nuestras aventuras y en los que nosotros mismos podemos interpretar. Aquí no encontramos clases o profesiones excéntricas, como pueden ser el típico clérigo de combate o el paladín, o como puede ser un guardabosques con su sempiterno compañero animal.

En su lugar, tenemos opciones que nos ayudan a meternos más en la crueldad y dureza de *Espada Negra*, que van desde el campesino más humilde hasta el fiero guerrero de caballería. Pero para aquellos que echan de menos las versiones más paradigmáticas de un universo fantástico, he escrito este artículo. Y no solo repasaré este tipo de personajes, si no también curiosas y provechosas combinaciones que darán lugar a personajes únicos.



APROVECHAR LAS COMBINACIONES

Lo primero que debemos tener en cuenta es que, aunque el nivel de habilidades que tenemos al utilizar una sola profesión es muy grande y tentador, la mejor manera de hacer un personaje único es combinar diferentes profesiones, dando así color a su vida y por lo tanto a sus capacidades tanto a nivel de trasfondo como de mecánica.

Un personaje del rango luchador cuenta con cuatro niveles de profesión. Una buena combinación es «3-1»; es decir, tres niveles de una profesión y un nivel de otra. Esto permite que el personaje siga siendo competente en un campo concreto y que además cuente con ciertas habilidades extra. Un «2-2» no está nada mal tampoco, mientras que incluir más de dos profesiones puede ser algo menos competitivo pero igual de divertido o incluso más.

Todo esto, claro está, desde el punto de vista de un servidor, pues con algo de maña se pueden lograr grandes monstruos incluso con un «1-1-1-1». Centrémonos en lo básico y veamos algunos ejemplos.

JUGANDO CON LOS DIOS

El sistema de magia o de aptitudes sobrenaturales de *Espada Negra* es uno de sus aspectos más llamativos tanto a nivel de trasfondo como de mecánica. Pero, junto al combate, es uno de los más complicados y puede abrumar a un jugador inexperto.

Una buena solución es utilizar un nivel bajo de la profesión sacerdote tridecadeísta, combinado con algo más combativo o casual. En la nación de Dormenia, además, añade un interés especial al personaje, pues todos los sacerdotes ajenos a la religión soidita están perseguidos por la Corrección.

VERIGOR, CLÉRIGO DE AIRÍ



Seguidor de la diosa de la Luz y enemigo de los servidores de Taharda, este clérigo combina las aptitudes sobrenaturales con una buena maestría de las armas. Para eso elegimos:

MILITAR DORMENIO (profesión dormenia) a nivel 2, con las habilidades: *manejo de espada* 2, *supervivencia* 2, *detección* 1, *sigilo* 1, *escalar* 1, *manejo de la lanza* 1. Elegiremos además, los trasfondos: *equipo de la legión del sur* y *ahorros*. Lo que nos proporciona las armas básicas y dinero para adquirir equipo adicional.

SACERDOTE TRIDECADÉISTA (profesión de cualquier nación) a nivel 2, con las habilidades: *ritos* 2, *recolección* 1, *medicina* 2, *docencia* 2, *ciencias teóricas* 1, *leyes* 1, *historia* 2. Con los trasfondos *energía* y *dedicación* ganaremos *energía* y mayor habilidad de *ritos*, para empezar ya con capacidades sobrenaturales.

Finalmente, elegiremos las **VENTAJAS**: *elegido divino* (con las esferas de Airí), y *peculiaridad armada* (quizás una espada consagrada en su misión para con la diosa). Cumpliendo con las reglas de ventajas y desventajas, elegiremos las **DESVENTAJAS** *religioso* y *enemigo: corrector*, afines a la historia del personaje.

Como veis, terminamos con un personaje con tantas esferas como su *extensión*, con *ritos* 3, *energía* desde el inicio, *equipo*, *manejo de espada* 4 y una buena lista de habilidades interesantes, además de una historia bastante fácil de redactar tan solo a través de su ficha.

VELMOK, MARINERO ADORADOR DE BABGLON



Marinero dormenio que, tras las muchas experiencias vividas en el mar, encomendó su alma a Babglon. Poco a poco, los sacrificios hechos a su dios han ido degenerando, hasta convertirse en algo realmente pernicioso y que puede crear un gran problema en un país dominado por los correctores. Elegimos pues:

MARINERO (profesión de cualquier nación) a nivel 3, con las habilidades: *manejo de espada 2, navegación 3, pesca 2, orientación 3, nadar 1, finanzas 1, cartografía 1, supervivencia 1*. Los trasfondos serán: *capitán de navío*, lo que le dará equipo inicial y un puesto prestigioso, y *supersticioso*, lo que vendrá perfecto para nuestro personaje, otorgándole además seguidores, seguramente de entre los marineros a su cargo. Podemos aprovechar el último trasfondo para incluir *vida estable*, y así darle una casa a nuestro personaje.

SACERDOTE TRIDECADÉISTA (profesión de cualquier nación) a nivel 1, con las habilidades: *ritos 1, docencia 1, leyes 1, historia 1 y ciencias teóricas 1*. El trasfondo dedicación nos dará un nivel más de ritos, necesario para cubrir los requisitos de *supersticioso*.

Con las **DESVENTAJAS** *religioso* y *cultista* cubrimos el trasfondo del personaje y enfatizamos en los extraños sacrificios que éste perpetua. Como **VENTAJAS**, *elegido divino* nos permitirá optar a las esferas del dios del mar, y *veterano* nos otorgará una serie de puntos que no vendrán mal para completar el personaje. Otras desventajas posibles que encajan bien con el carácter del personaje son *enemigo* y *amenazado*.

VIRIA EINARI



Existen cinco estamentos básicos que nos permiten comprender la nación dormenia: la Corrección, la nobleza, las sociedades criminales, el ejército y el pueblo. Estos cinco grupos crean muchísimo juego tanto a nivel de trasfondo como de mecánica, pero, ¿qué pasaría si uniésemos varios de ellos en un solo personaje?

Imaginemos a una noble de baja alcurnia, con pocas posibilidades tanto por herencia como por cuenta propia, además de una familia parental que no destaca por su posición económica o política. La joven, en peligro de quedarse completamente fuera de juego, se busca su propia forma de avanzar en la vida uniéndose a una banda criminal y adentrándose en la oscura orden de la Corrección. Dos formas de conseguir poder y aprovechar los pocos recursos que dan su apellido.

Como está empezando su carrera, elegiremos:

NOBLE (profesión dormenia) a nivel 2, con las habilidades: *interpretación 2, engañar 2, seducir 2, leyes 2, hípica 1, arte 1, historia 1 y finanzas 1*. Con los trasfondos *contacto* y *equipo de noble*.

MIEMBRO DE UNA BANDA (profesión dormenia) a nivel 1, con las habilidades: *manejo de espada 1, sigilo 1, engañar 1 punto (total 3), robo 1, leyes 1 (total 3), detección 1*. Con el trasfondo *contacto en una banda*.

AGENTE DE LA CORRECCIÓN (profesión dormenia) a nivel 1, con las habilidades: *sigilo 1 (total 2), detección 1 (total 2), falsificar 1, rastreo 1, historia 1 (total 2), leyes 1 (total 4)*. *Méritos* es un trasfondo que otorgará otro contacto más al personaje, pero *expuesto* tampoco será un trasfondo poco acertado.

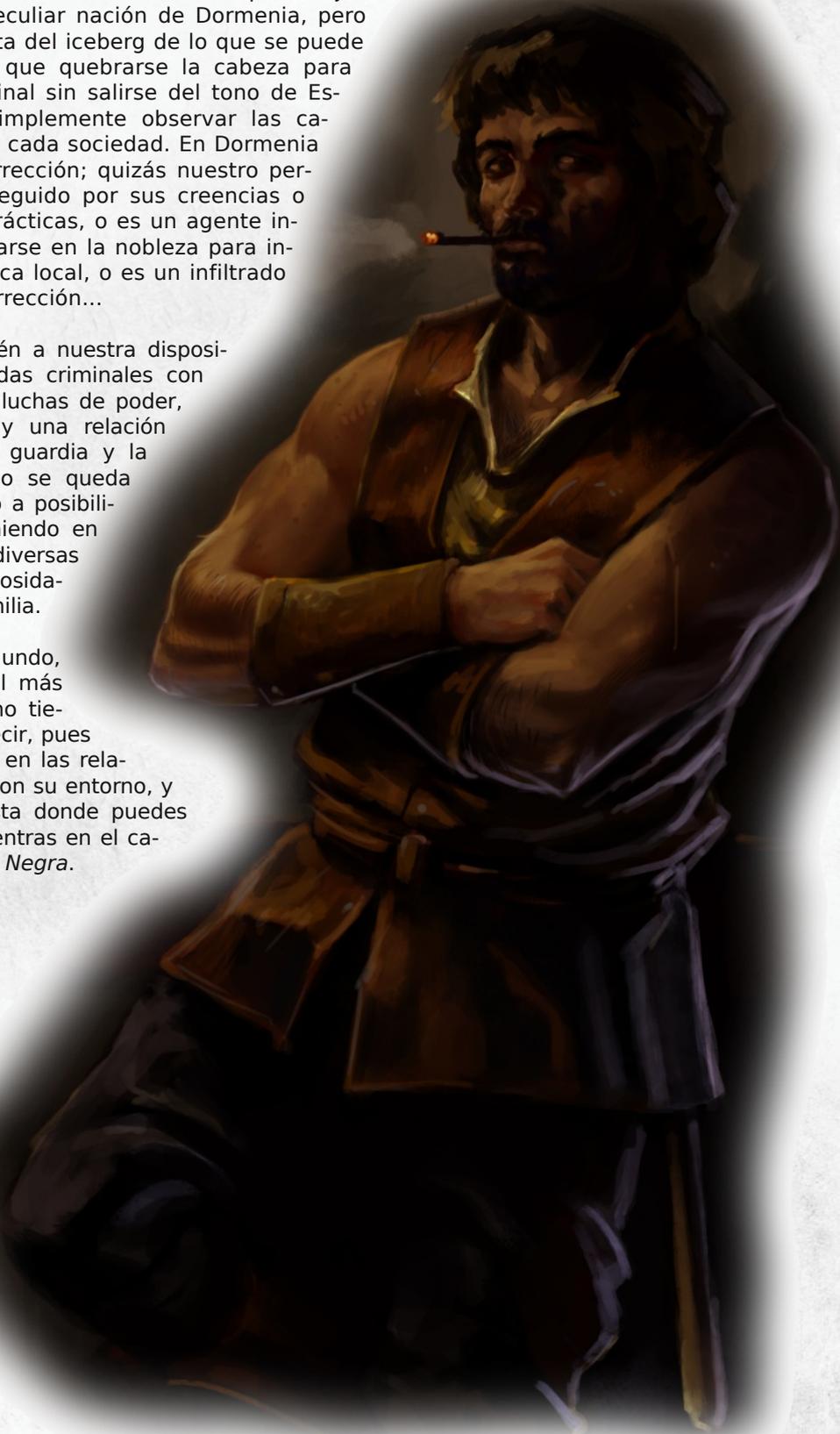
Las **DESVENTAJAS** *religioso* y *criminal* son obligatorias por los requisitos de las profesiones, pero las **VENTAJAS** adecuadas para este personaje pueden ser varias. Podemos centrarnos en sus *contactos* o en sus *seguidores*, para que su poder sea justamente la cantidad de aliados que posee.

CONCLUSIONES

Y esto es una muestra de cómo hacer personajes únicos en la peculiar nación de Dormenia, pero no es ni la punta del iceberg de lo que se puede hacer. No hay que quebrarse la cabeza para crear algo original sin salirse del tono de Espada Negra, simplemente observar las características de cada sociedad. En Dormenia tenemos la Corrección; quizás nuestro personaje es perseguido por sus creencias o sus extrañas prácticas, o es un agente intentando infiltrarse en la nobleza para influir en la política local, o es un infiltrado en la propia Corrección...

Tenemos también a nuestra disposición a las bandas criminales con sus constantes luchas de poder, sus jerarquías y una relación extraña con la guardia y la nobleza, que no se queda corta en cuanto a posibilidades, solo teniendo en cuenta las diversas manías y curiosidades de cada familia.

Pero en este mundo, hasta si eres el más burdo campesino tienes algo que decir, pues la vida se basa en las relaciones de uno con su entorno, y quién sabe hasta donde puedes llegar, cuando entras en el camino de *Espada Negra*.



INVIRTIENDO MOTIVACIÓN

INTRODUCCIÓN

Uno de los aspectos más interesantes y emocionantes en los juegos de rol es el progreso de los personajes. En el caso del juego de rol de *Espada Negra* estos no cuentan con unos niveles explícitos, sino que simplemente podremos aumentar unas u otras habilidades que permitirán abordar acciones fundamentales, bonos especiales, sofisticadas cualidades especiales de combate, e incluso formidables aptitudes sobrenaturales que pueden afectar a la naturaleza del mundo entero. Estas elecciones dan lugar a un amplio camino de avance que debe cubrirse en función a los atributos del personaje y a los intereses específicos de su desarrollo. Este texto cubre las posibilidades para las cinco o seis primeras partidas.

LA EXPERIENCIA

Los personajes del mundo de *Espada Negra* pueden mejorar sus habilidades mediante la experiencia. Los atributos no mejoran de esta forma, si bien pueden cambiar durante el curso de sus aventuras en circunstancias muy concretas.

Hay dos formas de obtener experiencia para las habilidades.

La primera es usarlas con un objetivo legítimos durante una partida. Cada chequeo de este tipo superado con éxito de forma no automática garantiza un punto de experiencia. De esta forma no se pueden subir las habilidades de combate que no se usan de forma directa.

La segunda forma de obtener experiencia para las habilidades es invertir puntos de motivación. La motivación se obtiene mediante la obtención de los anhelos del personaje (cinco puntos por un anhelo superficial, diez por un anhelo comprometido, y veinte por los raros grandes anhelos).

Normalmente, durante una partida un personaje obtendrá entre cinco y quince puntos de motivación, aunque pueden ser tantos como ninguno, u una cantidad ingente si se ha enfrentado a temibles amenazas.

Hay una sección en la primera página del personaje, pero conviene registrar estas ganancias de motivación en la sección posterior de la hoja destinada a "historia", junto con el nombre de la aventura en la que se obtuvo. De esta forma podremos comprobar la motivación obtenida a lo largo de la historia, además de poder recordar los eventos en los que ha participado nuestro personaje. También es posible llevar un diario en el que se registran los sucesos, si bien ese grado de implicación ya es totalmente personal.



ELEGIR ANHELOS ADECUADOS

Conviene ser muy cuidadoso a la hora de elegir los anhelos. En este sentido lo mejor es dejarse llevar por la idiosincrasia del personaje en relación con la historia, sopesando si su personalidad se impone pese a los eventos en los que participa, o si esta juega un papel fundamental o no en su personalidad. Es importante tener en cuenta que como jugadores podemos añadirnos anhelos comprometidos, pero no podemos eliminarlos. Si no sentimos que nuestro personaje está comprometido con la causa en cuestión conviene restringir su implicación mediante anhelos superficiales que puedan superarse, o que podamos eliminar cuando nuestro los intereses de nuestro personaje progresen y nos sintamos más convencidos de sus compromisos.

En este sentido también tenemos que tener en cuenta cuál es la relación del personaje con su grupo. Si varios jugadores eligen para sus personajes anhelos comprometidos contradictorios, el grupo entrará en frecuentes disputas que quizá acaben resolviéndose por las armas. Este tipo de situación no es para nada indeseable pues puede dar lugar a partidas muy interesantes en las que las cuestiones morales sean una prioridad, pero un grupo habitual tiende a evitar esa clase de conflictos.

Puedes dejar que la historia fluya en tu personaje. Pensar en los eventos ocurridos y en como influyen en su psicología. Si incluyes unos anhelos bien relacionados con la historia la experiencia de juego puede mejorar mucho.

LA PRIMERA PARTIDA

Supongamos que hemos concluido nuestra primera partida y nuestro personaje ha obtenido seis o siete puntos de motivación porque ha cumplido un anhelo superficial y ha participado en algún combate. Es el momento de decidir qué hacer con esos puntos.

Subir una habilidad un nivel cuesta cinco puntos si el nivel al que deseamos acceder no supera el de los atributos relacionados. En estos momentos debemos centrarnos en estas habilidades, y no preocuparnos por adquirir altos niveles que ya habremos tenido fruto de las profesiones del personaje.

Adquirir una habilidad a nivel uno cuesta cinco puntos de motivación. Si nuestro personaje tiene los atributos relacionados a nivel dos, podemos subir de nivel uno a dos una habilidad invirtiendo cinco puntos, y así. En este sentido conviene aprovechar las habilidades en las que nuestro personaje es bueno de forma natural.

Pero en realidad, llegado a este momento la mejor elección es adquirir una habilidad que nos proporcione una cualidad especial. Estas habilidades normalmente no se pueden adquirir durante la creación de personaje puesto que nos someten a la dificultad de tener que elegir una cualidad especial relativa a cada una de estas habilidades. Las

habilidades que involucran cualidades especiales son táctica, combate a una mano, combate a dos manos, combate con dos armas, combate con escudo, combate con armas de proyectiles, combate con armas arrojadizas y concentración. Aunque esto abre un montón de opciones, hay una que brilla por encima de todos.

COMBATE CONJUNTO

Esta cualidad especial está dentro de la habilidad "táctica". Por lo tanto, si deseamos obtenerla tenemos que adquirir "Táctica" a nivel uno, lo que consumirá cinco puntos de motivación. Esta cualidad nos va a permitir dos cosas:

Pasar un golpe a un aliado, o recibir un golpe de un aliado una vez por turno invirtiendo un punto de iniciativa (no se recupera hasta el final del combate).

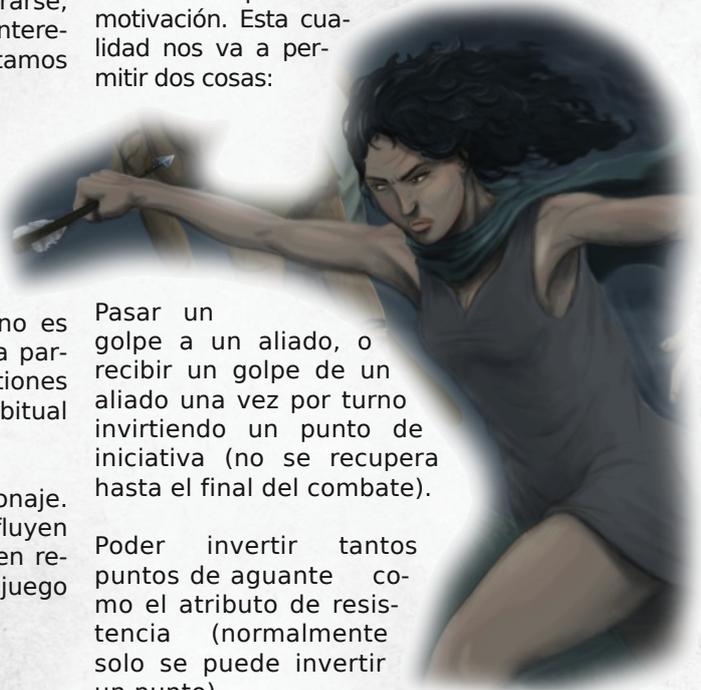
Poder invertir tantos puntos de aguante como el atributo de resistencia (normalmente solo se puede invertir un punto).

Estas dos capacidades distinguen a un personaje que ha participado en escaramuzas de uno que no lo ha hecho, así que es muy adecuada si nuestro personaje ha participado en un combate o puede entrenar con un personaje que sí lo ha hecho.

Gastar tantos puntos de aguante por turno como la resistencia nos va a abrir las puertas a cierta complicación incluso en combates individuales, y poder transmitir golpes va a crear la primera dimensión trascendente en el combate de grupo.

LOS DOS O TRES PUNTOS RESTANTES

Podría parecer que los dos o tres puntos restantes son inútiles hasta que podamos conseguir acumular cinco para sacar utilidad, pero en este momento podemos ojear nuestra ficha para ver si alguna habilidad sumó puntos de experiencia durante la partida y su podemos completar los puntos que faltan para alcanzar el siguiente nivel con los que nos quedaron tras adquirir "combate conjunto". Si es el caso es muy buena idea emplearlos, pues nuestro personajes se volverá muy útil con niveles más altos de habilidad.



OTROS USOS

Hay otros pocos usos para los puntos de motivación.

Si hemos obtenido una reliquia, equiparla consume un punto de motivación y conviene hacerlo sin pensárselo demasiado, pues otorgan ventajas bastante perceptibles.

Es posible encontrar objetos de buena calidad en el mercado local. En este momento quizá no les podamos sacar buen partido, así que a no ser que nuestro personaje cuente con mucho dinero y tengamos una necesidad concreta, podemos evitar esta posibilidad. No obstante podemos tener alguna necesidad concreta en relación con la siguiente partida.

Si nuestro personaje tiene habilidades de manufactura, podemos fabricar un objeto. Normalmente es una opción rara para personajes recién hechos. Si nuestro personaje tiene aptitudes sobrenaturales, podemos invertir un punto de motivación para intentar conseguir energía. No obstante esto es bastante infrecuente.

Finalmente, podemos implicar a nuestro personaje con alguna forma de obtención de información si sentimos que está implicado de una forma muy extrema con un asunto muy específico. El Creador tiene la primera y última palabra a la hora de juzgar los efectos de la acción del personaje.

LAS SIGUIENTES PARTIDAS

A lo largo de las siguientes partidas nuestro personaje irá obteniendo más motivación, si sobrevive a los peligros del mundo de Espada Negra. En este caso nos conviene ser juiciosos a la hora de elegir qué habilidades mejoramos. En este momento nos siguen interesando las habilidades a nivel bajo que todavía tienen mucho que aportar a nuestro personaje. Se engloban en los siguientes grupos.

HABILIDADES RELATIVAS AL COMBATE

ESPECIALIDADES EN ARMAS: Otorga valiosos bonos.

TÁCTICA: Incluye opciones adicionales.

GUARDIAS DE COMBATE (Una mano, dos manos, escudo, dos armas): otorgan ventajas en situaciones concretas.

USO DE ARMAS DE DISTANCIA (Proyectiles, arrojadizas): resultan complicadas en escaramuzas.

HABILIDADES DE USO BÁSICO

ÚTILES CASI SIEMPRE: Detección, historia y medicina.

CARENCIAS DEL GRUPO: Habilidades que el grupo necesita.

HABILIDADES CIRCUNSTANCIALES: Muy útil en el contexto de campaña.

SOCIALES: Engañar, seducción, disfraces y táctica.

DE NATURALEZA: Escalada, nadar, rastreo, orientación, supervivencia, pesca, hípica.

URBANAS: Leyes, historia, finanzas, abrir cerraduras, robo y sigilo.

HABILIDADES SOBRENATURALES

CONCENTRACIÓN: permite utilizar poderes rápidamente, y acceder a cualidades especiales.

RITOS: permite obtener energía.

ESFERAS: Permite lanzar los poderes en sí.

Estudiamos estas opciones de una forma concreta.

HABILIDADES RELATIVAS AL COMBATE

Mejorar a los personajes en combate siempre es una opción muy interesante, especialmente si en la campaña los conflictos aparecen con relativa frecuencia.

ESPECIALIDADES EN ARMAS: Si nuestro personaje es combatiente, es tentador ahorrar diez puntos para adquirir un manejo a nivel cinco, pues los bonos son muy significativos, pero puede ser mucho más útil aprender a manejar un arma secundaria que complementa las posibilidades de nuestro personaje. Por ejemplo, si nuestro personaje es muy hábil en el manejo de la espada, quizá queramos complementarlo con el manejo de mazas por si nos encontramos con oponentes protegidos por armaduras y escudos. Conviene elegir un arma secundaria acorde a los atributos de nuestro personaje para que podamos mejorar su nivel con poca inversión de motivación.

Si nuestro personaje no es combatiente, es muy buena idea adquirir un manejo de armas a nivel uno o dos para que sea capaz de defender por sí mismo y aportar algo en combate.

TÁCTICA: Ya habremos adquirido "combate conjunto", pero hay otro uso muy importante que es "combate posicionado". Esta nos permite retrasar nuestro turno y obtener iniciativa invirtiendo un punto de aguante (tanto como inteligencia). También es muy importante para algunos personajes adquirir "táctico experto", que nos permitirá repetir acciones tácticas (como la de pasar los golpes) tantas veces como la resistencia del personaje.

GUARDIAS DE COMBATE: Adquirir uno o dos niveles de combate en una guardia que nos interese nos aportará cualidades especiales con las que complicarnos la vida para salir victoriosos en los combates. Las guardias tienen utilidades muy específicas. Todas ellas tienen alguna cualidad especial de fácil uso, normalmente "combate experto" (a una mano, a dos manos y con escudo) que nos permiten arrojar dos runas más en situaciones concretas. También son muy útiles las llamadas "Combate múltiple" que nos permiten defendernos contra varios objetivos invirtiendo solo un punto de aguante.

COMBATE A UNA MANO: Apta para personajes ágiles que intentan obtener impactos plenos.

COMBATE CON ESCUDO: Muy útil en todo caso pues alarga la vida de grupos enteros.

COMBATE A DOS MANOS: Interesante para personajes robustos que busquen causar mucho daño.

COMBATE CON DOS ARMAS: Permite atacar dos veces, pero es quizá la más vulnerable y a la vez un complemento táctico notable.

USO DE ARMAS A DISTANCIA: El uso de arcos y armas arrojadizas en escaramuzas es sofisticado, y si queremos sacar partido de ello nos va a costar cierto esfuerzo entenderlo. Se desaconseja en estas fases de desarrollo del personaje.



HABILIDADES DE USO BÁSICO

Aunque van subiendo con su uso durante las partidas, conviene tener en cuenta algunas, especialmente si no las tenemos.

ÚTILES CASI SIEMPRE: Tres habilidades destacan por encima de todas las demás por su posible utilidad en muchas situaciones.

DETECCIÓN: una habilidad con múltiples usos. Quizá no nos interese el más activo (encontrar pistas), pero de forma pasiva nos defiende cuando intentan engañarnos, cuando nos intentan robar y cuando se esconden de nosotros. Es la habilidad necesaria para evitar ser asesinado. ¿Es necesario decir más?

HISTORIA: Es importante que nuestro personaje sepa donde vive y como se debe relacionar con el mundo. Además nos permitirá reconocer símbolos heráldicos y personales, cosa harto útil.

MEDICINA: Parece trivial, pero a veces cae el médico principal y nadie puede evitar que se desangre. Ayuda a tu equipo con un par de niveles de medicina.

CARENCIAS DEL GRUPO: En ocasiones se percibe que a un grupo le falta algo. Quizá no se puedan negociar bien los contratos porque nadie tiene finanzas, o se está a expensas de un guía porque no se dispone de orientación. Es bueno que un grupo sea levemente auto suficiente, así que un par de niveles en las habilidades que falten serán un valor seguro.

HABILIDADES CIRCUNSTANCIALES: Aunque hay muchos tipos de partida, hay tres grandes categorías, y si la campaña está tendiendo a este tipo de ambiente y parece que vaya a mantenerse en ella, conviene que el grupo cuente con las habilidades de uso frecuente en esos ambientes incluso aunque ya las tenga otro personaje.

SOCIALES: Este tipo de campaña nos va a exigir profundidad en las relaciones del personaje. Hay cuatro habilidades muy importantes.

ENGAÑAR: Extremadamente importante, si nuestro personaje no sabe mentir no durará nada.

SEDUCCIÓN: No siempre útil, pero a veces muy determinante.

DISFRACES: Necesaria para ciertas circunstancias.

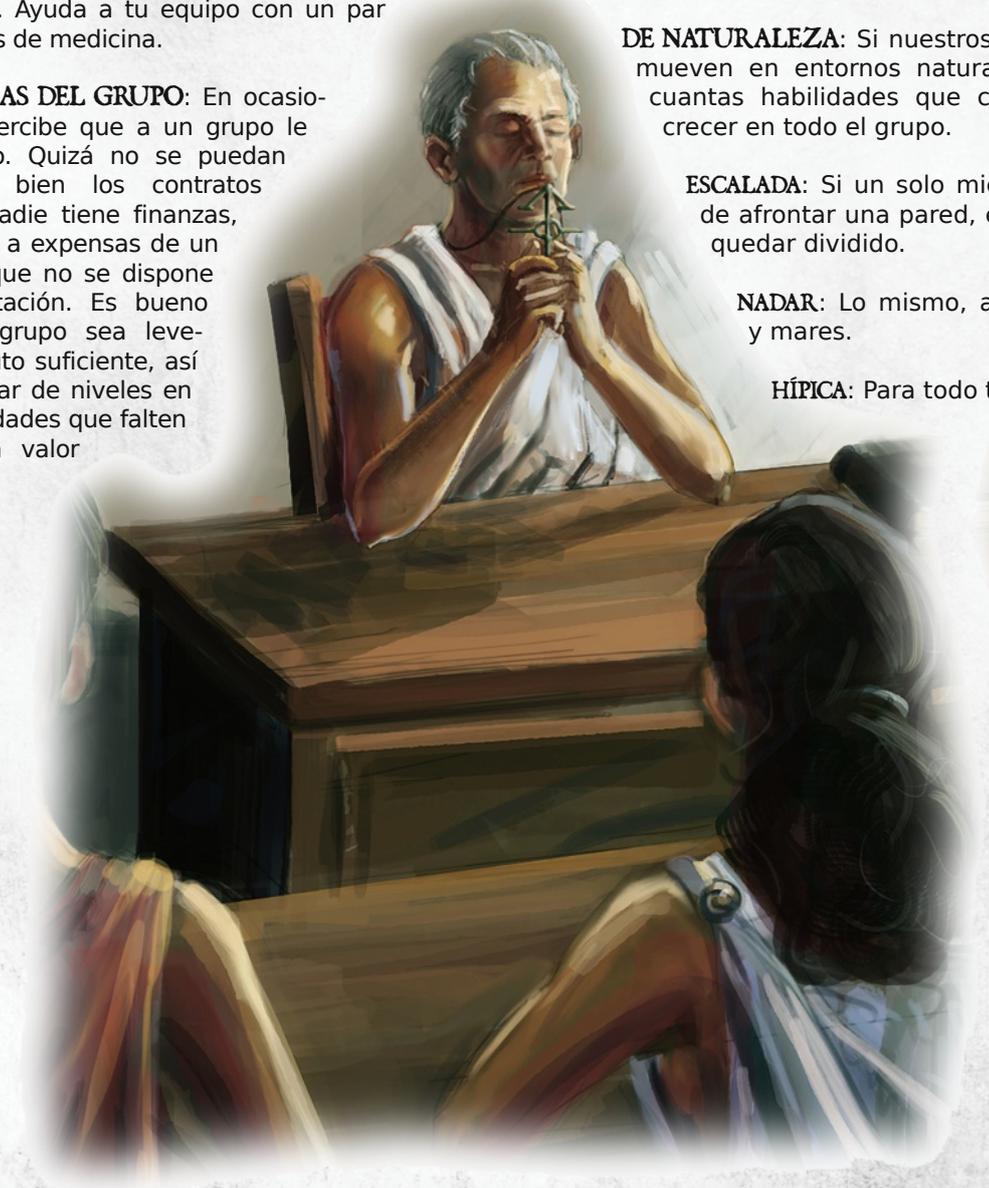
TÁCTICA: Esta habilidad nos permite elaborar estrategias no solo de combate, sino también sociales. Particularmente útil para adquirir seguidores y contactos.

DE NATURALEZA: Si nuestros personajes se mueven en entornos naturales, hay unas cuantas habilidades que conviene hacer crecer en todo el grupo.

ESCALADA: Si un solo miembro no puede afrontar una pared, el grupo puede quedar dividido.

NADAR: Lo mismo, aplicable a ríos y mares.

HÍPICA: Para todo tipo de viajes.



SUPERVIVENCIA: Siempre es bueno que cada personaje pueda proveerse agua y refugio.

RASTREO: Útil para cazar, pero también para perseguir a personas. Pesca también puede ser útil.

ORIENTACIÓN: Indispensable para llegar a donde deseemos.

URBANAS: Muchas campañas no salen en ningún momento de las ciudades del mundo de Espada Negra. Las siguientes habilidades son útiles muchas veces.

LEYES: Para interactuar con la guardia y la administración de cada lugar.

HISTORIA: Muy importante para entender quién es cada persona y colectivo.

FINANZAS: Las ciudades siempre son más caras, y conviene no ser estafado.

ABRIR CERRADURAS: No hay muchas, pero seguro que te encuentras con alguna.

ROBO: Muchísimas aventuras se pueden solucionar quitando al personaje concreto el objeto adecuado.

SIGILO: Todo personaje que se mueva en estos entornos debe tenerla. Al igual que la escalada en los ambientes rurales, el sigilo puede dividir totalmente al grupo.

HABILIDADES SOBRENATURALES

Si bien estas son propias de un estadio de poder mucho más avanzado, es posible que nuestro personaje esté directamente orientado a este importante asunto. Si no es el caso conviene esperar a sentir la llamada de lo sobrenatural desde la propia trama, pero si nuestro personaje cuenta con habilidad de esferas gracias a la ventaja "elegido divino" podemos apoyar a nuestro grupo con un personaje muy orientado a estos asuntos.

RITOS: Los personajes de tipo sacerdote suelen empezar con cierto nivel en la habilidad de ritos, por lo que por el momento no tendremos que preocuparnos por ella.

ESFERAS: Si hemos elegido "elegido divino" y tenemos potencia a nivel tres, aún podremos ascender las habilidades de "esfera" a nivel tres por cinco puntos de motivación. Una opción muy interesante para que nuestros poderes tengan más presencia.

CONCENTRACIÓN: Si queremos lanzar poderes en combate necesitamos esta habilidad a todo el nivel posible. Y aunque nuestros poderes no sean de combate, algunas cualidades especiales merecen la pena en sí mismas.

¿Y QUÉ HAY MÁS ADELANTE?

El sistema de habilidades del juego es extremadamente profundo y permite que nuestro personaje tenga un protagonismo y una personalidad muy apreciable durante nuestras partidas. Si la campaña se alarga podemos empezar a pensar en potenciar las habilidades hasta el doble del nivel de sus atributos relacionados, lo que nos costará diez puntos de motivación por nivel. Esto nos colocará en una situación muy ventajosa en muchas circunstancias y nos acercará a convertirnos en importantes individuos del mundo de *Espada Negra*.



MERCADO EN EL AÑO CDLXXII

Los siguientes artículos suelen encontrarse libremente en los mercados de los distintos países. Su precio medio es el indicado para los artículos de nivel 1. Pretender adquirir un artículo de superior calidad implica obtener éxito en un chequeo de finanzas.

El precio de un artículo de nivel superior se multiplica por cinco por cada nivel, tal y como indica la tabla 8.1, en el capítulo ocho.

Hay que tener en cuenta que es imposible obtener objetos de nivel cinco en el mundo de Espada Negra en el año 472, puesto que no existe ninguno. Los objetos de nivel cuatro son muy limitados, y los de nivel tres no son frecuentes.

EJEMPLO: PRECIO DE UN ARTÍCULO DE EXCELENTE CALIDAD

Denda quiere comprar unas buenas ganzúas, pues las suyas de nivel uno no son de suficiente ayuda. Realiza una tirada de finanzas (para lo cual debe invertir un punto de motivación). Arroja tantas monedas como la habilidad sin sumar nada (pues es una actividad de largo plazo) y obtiene tres éxitos.

El creador determina que en el mercado hay ganzúas de nivel tres, así que Denda puede intentar comprarlas.

Unas ganzúas de nivel uno cuestan 800 dineros. Unas de nivel tres tienen un multiplicador al valor de 25, por lo que su coste final es de 20.000 dineros.

Es necesario entender que estos precios son una aproximación orientativa. Pretender dar un precio certero en todo un país es en sí mismo imposible cuando los precios cambian de provincia a provincia e incluso de pueblo a pueblo en función a la disponibilidad de materiales y profesionales.

Esto es especialmente cierto para los artículos de muy buena calidad, que pueden llegar a tener valores escandalosamente altos que no siempre alguien puede pagar. Es el caso de los artículos de inmensa calidad.

EJEMPLO: VENTA DE UN ARTÍCULO DE DEMASIADA CALIDAD

Denda ha robado un increíble tesoro Najshet, una excelsa espada de nivel 4, fabricada en tiempos antiguos con técnicas olvidadas.

Si observamos la tabla 8.1 veremos que los objetos de nivel 4 tienen un multiplicador de 125 al precio. Se trata de una espada larga, cuyo precio base es 2.500 dineros harrassianos. El precio final de este artículo sería de 312.500 dineros, bastante para comprar sesenta camellos.

Este sería el coste que probablemente pagaría un coleccionista o notable guerrero que quisiera contar con este arma. Pero es el coste que pagaría a un tendero en una tienda muy bien instaurada que garantizara que el arma ha sido fabricada por un herrero de prestigio en unas instalaciones de descomunales.

Desde luego no es el precio que nadie va a dar a Denda la ladrona.



MONEDAS

En el mundo de Espada Negra cada nación tiene un sistema de intercambio muy diferente. Además, como se puede ver en la sección de divisas la relación entre ellas es bastante informal.

DORMENIA

Hay tres unidades monetarias en dormenia: La lábrega o labranza es de cobre, el escudo es de plata y la corona es de oro.

Una corona equivale a cien escudos, y un escudo equivale a cien labregas. Se deduce que una corona equivale a diez mil labregas.

ERIDIE

El estado de Eridie controla casi todos los aspectos de la vida de los ciudadanos, y como tal el ejercicio del mercado no es legal. De hecho en el año 472 toda la moneda está controlada por el estado.

Los oficiales civiles suelen realizar aparatosas contabilidades basadas en el precio teórico de las cosas en función al valor de la moneda.

La moneda más grande es el Remtal. Está compuesto de un extrañísimo metal de tonalidad clara. Equivale a cien virtos, gran moneda de oro puro. Este se divide en octavos.

HARRASSIA

En Harrassia el estado controla la posesión del oro, y las prefecturas emiten títulos de deuda en papel moneda sin valor intrínseco, que se encuentra respaldado por las reservas de oro de la nación.

CLANES GUNEARES

La moneda gunear consiste en una gran pieza de acero de cincuenta gramos. No tiene más valor que el acero que contiene, y con cierta frecuencia ni siquiera está grabado.

Para grandes transacciones los guneares usan monedas de plata y de oro, siguiendo en este caso la costumbre Dormenia. Pocos años después se empezarían a acuñar monedas de estos metales.

El cambio entre estas monedas no es igual en el tiempo, pero se puede entender que una moneda de oro equivale a doscientas de plata, y una de plata equivale a doscientas de acero.

TIRTIE

Los rebeldes tírticos, obsesionados con el control de su propia región acuñan su propia moneda de barro cocido. Suelen tener grabadas caras de difuntos líderes revolucionarios.

La moneda más grande es el itei, que equivale a veinte ezsas. A su vez un Ezsa equivale a veinte nuzos.



TABLAS DE PRECIOS

ALIMENTOS

No es usual exigir a los jugadores que estos lleven el control del gasto de los alimentos de sus personajes, pues su coste no es muy elevado. Se incluye por propósitos narrativos o para partidas especiales.

Tabla A2.1: Precios de alimentos

	Precio Dormenia	Precio Eridie	Precio Harrassia	Precio clanes gunearas	Precio Tirtie	Peso o cantidad	Utilidad en habilidad
Carne	35 labregas	1 virto	100 dineros	3 aceros	10nuzos	1 kg	Cocina
Cerveza	1 labrega		10 dineros	1 acero	3 nuzos	1/2 pinta	Cocina
Hidromiel				1 acero	3 nuzos	1/2 pinta	Cocina
Pan	1 labrega	1 octavo	10 dineros	1 acero	3 nuzos	500 g	Cocina
Pescado	5 labregas	4 octavos	30 dineros	2 aceros	3 nuzos	300 g	Cocina
Queso	6 labregas		80 dineros	2 aceros		500 g	Cocina
Raciones de viaje	4 labregas	4 octavos	40 dineros	8 aceros	10 nuzos	500 g	
Vino	7 labregas	1 virto	100 dineros		1 ezsa	2 pintas	Cocina

ANIMALES DOMÉSTICOS

Se trata en cualquier caso de animales domesticados y entrenados si es procedente.

Por ejemplo, si pagáramos en Dormenia cinco coronas por un caballo esperaríamos que este fuera de nivel 1.

Tabla A2.2: Precio de animales domésticos

	Precio Dormenia	Precio Eridie	Precio Harrassia	Precio clanes gunearas	Precio Tirtie	Peso o cantidad	Utilidad en habilidad
Buey	15 escudos	37 virtos y 4 octavos		4 platas	1 itei	600 kg	Ganadería
Caballo	5 coronas		15.000 dineros	10 platas		500 kg	Hípica
Cabra	2 escudos	25 virtos		2 platas	5 ezsas	90 kg	Ganadería
Cerdo	12 escudos	1 remtal			15 ezsas	100 kg	Ganadería
Halcón	1 corona					2 kg	
Oveja	6 escudos	75 virtos	2.000 dineros	3 platas	1 itei	80 kg	Ganadería
Perro	3 escudos y 50 labregas	7 virtos y 4 octavos		1 plata	4 ezsas	40 kg	
Pollo	50 labregas	4 virtos	200 dineros		2 ezsas	1 kg	Ganadería
Poni	30 escudos		2 platas			100 kg	
Vaca	12 escudos	1 remtal, 22 virtos y 4 octavos	5 platas		1 itei y 10 ezsas	600 kg	Ganadería
Camello			5.000 dineros			600 kg	Hípica

ARMADURAS

En el año 472 las naciones se encuentran bastante asiladas, y debido a ello las armaduras suelen estar disponibles únicamente en las naciones en las son fabricadas.

Tábala A2.3: Precio de armaduras

	Precio Dormenia	Precio Eridie	Precio Harrassia	Precio clanes gunearas	Precio Tirtie	Peso o cantidad
Protección ligera de cuero	1 escudo		1.200 dineros	30 aceros	8 ezsas	5 kg
Peto de cuero	2 escudos		2.400 dineros	60 aceros	16 ezsas	10 kg
Protección completa de cuero	2 escudos y 50 labregas		3.000 dineros	80 aceros	1 itei	12 kg
Camisa de mallas	2 coronas		16.000 dineros			9 kg
Cota de mallas	3 coronas		18.000 dineros			11 kg
Armadura de escamas	5 coronas		20.000 dineros			14 kg
Armadura ligera eridia		3 remtals				9 kg
Armadura de guerra eridia		4 remtals y 50 virtos				14 kg
Armadura pesada eridia		6 remtals				19 kg
Armadura de placas		8 coronas				15 kg
Peto de placas pesadas			30.000 dineros			15 kg
Armadura ollvaror				30 platas		15 kg
Armadura artesanal gunear				50 platas		20 kg
Armadura gangráciana completa				100 platas		23 kg



ARMAS

En el año 472 las naciones sufren se encuentran bastante aisladas, y debido a ello las armas suelen estar disponibles únicamente en las naciones en las que son fabricadas, bajo diferentes variedades que pueden observarse en la sección de equipo.

Tábla A2.4: Precio de armas

	Precio Dornenia	Precio Eridie	Precio Harrassia	Precio clanes guncareas	Precio Tirtie	Peso o cantidad
Daga	30 escudos	12 virtos y 4 octavos	500 dineros	1 plata	15 ezsas	0,5 kg
Espada corta	90 escudos	25 virtos	1.700 dineros	3 platas y 150 aceros	2 iteis y 10 ezsas	1,5 kg
Espada larga	1 corona y 20 escudos		2.500 dineros	5 platas y 100 aceros	3 iteis y 6 ezsas	2 kg
Mandoble			5.000 dineros	9 platas	5 iteis	3 kg
Daga aglazor	25 escudos				15 ezsas	0,5 kg
Espada fedder	40 escudos				1 itei y 16 ezsas	1 kg
Espada trilbanson	60 escudos					1,5 kg
Espada taunori	1 corona					1,5 kg
Espada de bandido	80 escudos					2,5 kg
Porra de madera	8 labregas	1 virto	200 dineros	5 aceros	1 ezsa	1 kg
Maza ligera	30 escudos		2.000 dineros	1 plata y 40 aceros	3 iteis	2 kg
Maza pesada	45 escudos		3.000 dineros	1 plata y 160 aceros	4 iteis	3 kg
Almádena				2 platas y 80 aceros	4 iteis y 10 ezsas	4 kg
Almádena gangraciana				3 platas		5 kg
Mangual ligero	15 escudos				3 iteis	1 kg
Mangual	30 escudos				4 iteis	2 kg
Mangual pesado					4 iteis y 10 ezsas	3 kg
Jabalina		10 virtos	200 dineros	10 aceros		0,5 kg
Jabalina pesada		15 virtos	300 dineros	15 aceros		0,75 kg
Lanza ligera	3 escudos		400 dineros	20 aceros		1,5 kg
Lanza de guerra	5 escudos		500 dineros	25 aceros		3 kg
Alabarda ligera	14 escudos	37 virtos y 96 labregas				2 kg
Alabarda	24 escudos y 98 labregas	56 virtos y 2 octavos				3 kg
Hoz	60 labregas	12 virtos y 4 octavos	1.000 dineros	2 platas	4 ezsas	1 kg
Pico tírtico					10 ezsas	2 kg
Gran pico					1 itei	3 kg
Hacha de mano	12 escudos	10 virtos	180 dineros	30 aceros	1 itei y 10 ezsas	1 kg
Hacha de guerra	20 escudos	15 virtos	800 dineros	1 plata y 120 aceros	3 iteis	2 kg
Hacha de dos manos				2 platas y 150 aceros		3 kg
Gran hacha				4 platas		4 kg
Arco corto	3 escudos	25 virtos	800 dineros	100 aceros	8 ezsas	1 kg
Arco largo	10 escudos	37 virtos y 4 octavos	1.200 dineros	1 plata		2 kg
Arco Compuesto		50 virtos	400 dineros	100 aceros		3 kg
Honda	20 labregas	5 octavos	200 dineros	5 aceros	10 nuzos	1 kg

ESCUDOS

En el año 472 las naciones se encuentran bastante aisladas, y debido a ello los escudos suelen estar disponibles únicamente en las naciones en las que son fabricados.

Tábla A2.5: Precio de escudos

	Precio Dornenia	Precio Eridie	Precio Harrassia	Precio clanes guncares	Precio Tirtie	Peso o cantidad
Rodela	10 escudos	1 virto	1.000 dineros		1 itei	0,5 kg
Escudo redondo	20 escudos	1 virto y 4 octavos	2.000 dineros	30 aceros	2 iteis	1 kg
Escudo grande	30 escudos	2 virtos	3.000 dineros	60 aceros		1,5 kg
Escudo pesado		2 virtos y 4 octavos	5.000 dineros	100 aceros		2 kg
Escudo torreón		3 virtos				2,5 kg

HERRAMIENTAS COMPLETAS

Incluyen todo lo preciso para ejercer la práctica de una habilidad mecánica, incluyendo un recipiente que los pueda contener.

Con frecuencia los personajes requieren de herramientas de nivel elevado para facilitar sus chequeos de habilidades.

Útiles médicos: Incluye lo necesario para practicar primeros auxilios y cirugía. Incluyendo vendas, hilo, agujas, herramientas de corte entre otras.

Ganzúas: Un número pequeño de ellas (entre tres y diez) de metal, preparadas para abrir cerraduras.

Mapa regional: Los mapas de buena calidad son artículos caros que permiten encontrar la ruta óptima y lugares adecuados para efectuar tareas específicas. Estos mapas tienen el tamaño de una pequeña región.

Útiles de supervivencia: Incluye manta, yesca y pedernal, un recipiente para llevar agua y algunas herramientas pequeñas.

Útiles de pesca: Puede incluir caña, hilo, anzuelo, e incluso cebos, o alternativamente una red, en función a la especialidad.

Tábla A2.6: Precio de herramientas completas

	Precio Dornenia	Precio Eridie	Precio Harrassia	Precio clanes guncares	Precio Tirtie	Peso o cantidad	Utilidad en habilidad
Útiles médicos	20 escudos	1 virto	1.600 dineros	40 aceros	1 ezsa	4 kg	Medicina
Ganzúas	4 escudos		800 dineros			300 g	Abrir cerraduras
Mapa regional	1 escudo y 50 labregas	18 virtos y 6 octavos	1.500 dineros	50 aceros	5 ezsas	50 g	Orientación
Útiles de supervivencia	1 escudo	12 virtos y 4 octavos	1.000 dineros	20 aceros	5 ezsas	4 kg	Supervivencia
Útiles de pesca	1 escudo	4 octavos	400 dineros	10 aceros	10 nuzos	1 kg	Pesca

MISCELÁNEA

Incluye objetos genéricos que se pueden conseguir de forma común en muchos lugares del mundo. Está ordenados por categoría. El precio corresponde a solamente uno de los útiles.

Útil pequeño sin metal: Piedra de afilar, cubierto, cazo, dado, pedernal, pinza, tiza, vela, jarra, odre, saco, vaso de cerámica.

Útil pequeño con metal: Aguja, cadena, cubierto, anzuelo.

Útil grande sin metal: Antorcha, bocado, brida, baraja, cuerda, escalera de mano, manta, polea, silla de montar, tienda de campaña, barril, alforjas, cantimplora, cesto, cubo, mochila.

Útil grande con metal: Azada, campana, cepo, pala, sierra, balanza, espejo de metal, garfio, grilletes.

Muda de ropa: Incluye calzado, pantalón y camisa, en función al territorio. Muchos pobladores del mundo visten ropas de nivel 0, especialmente en zonas cálidas.

Instrumento musical: Arpa, cuerno, flauta, silbato, tambor.

Tabla A2.7: Precio de miscelánea

	Precio Dornenia	Precio Eridio	Precio Harrassia	Precio clanes gunearas	Precio Tirtie
Útil pequeño sin metal	4 labregas	2 octavos	20 dineros	5 aceros	6 nuzos
Útil pequeño con metal	80 labregas	4 octavos	100 dineros	50 aceros	4 ezsas
Útil grande sin metal	40 labregas	2 virtos y 4 octavos	200 dineros	50 aceros	3 ezsas
Útil grande con metal	8 escudos	5 virtos	1.000 dineros	2 platas y 100 aceros	2 iteis
Muda de ropa	1 escudo	1 virto	400 dineros	100 aceros	2 ezsas
Instrumento musical	10 escudos	6 virtos y 2 octavos	1.200 dineros	3 platas	2 iteis y 10 ezsas

DIVISAS

El intercambio de divisas es una actividad un tanto irregular cuyos posibles beneficios están asociados a importantes riesgos. Debido a ello los márgenes son muy elevados, y aquellos que deseen cambiar dinero tendrán que aceptar pérdidas importantes.

En el año 472 el aislacionismo mundial causa que en algunas naciones no se produzca ningún interés por las divisas de otras, o que directamente la legislación lo prohíba.

En el caso de las divisas basadas en el oro, el precio muchas veces está basado en la cotización de ese metal.

Tabla A2.8: Precio de divisas

	Precio Dornenia	Precio Harrassia	Precio clanes gunearas
1.000 dineros harrassianos	50 escudos		6 aceros
Moneda de oro gunear	3 coronas	10.000 dineros	
Octavo eridio	30 escudos	1.000 dineros	20 platas
Virto eridio	2 coronas y 40 escudos	8.000 dineros	160 platas
Corona dornenia		3.000 dineros	60 platas

MATERIAS PRIMAS

Aunque el coste de las materias primas suele exceder al interés de la mayoría de partidas, sí puede haber personajes emprendedores que decidan intentar obtener beneficios mediante el contrabando internacional, o esforzados gobernantes que decidan intentar construir infraestructuras de nivel elevado.

Tabla A2.9: Precio de materias primas

	Precio Dornenia	Precio Eridie	Precio Harrassia	Precio clanes gunearas	Precio Tirtie	Peso o cantidad
Aceite para lámpara	15 labregas	2 octavos	20 dineros	20 aceros	1 ezsa	1 kg
Acero de forja	10 escudos	4 octavos	800 dineros	20 aceros	1 itei	1 kg
Cera	20 labregas	1 octavo	500 dineros	30 aceros	10 nuzos	1 kg
Grano	30 labregas	1 virto y 2 octavos	2.000 dineros	60 aceros	8 ezsas	20 kg
Jabón	8 labregas	2 octavos	400 dineros	20 aceros	2 ezsas	1 kg
Madera	1 escudo	3 octavos	3.000 dineros	20 aceros	3 ezsas	100 kg
Piedra	3 escudos	1 virto y 1 octavo	9.000 dineros	60 aceros		100 kg
Oro	60 coronas	25 virtos	200.000 dineros	20 oros		1 kg
Papel	1 labrega	1 octavo	50 dineros			
Tela de algodón	10 labregas	2 octavos	20 dineros	30 aceros	1 ezsa	1 m ²
Tela de seda	5 escudos	1 virto y 2 octavos	750 dineros		1 ezsa y 10 nuzos	1 m ²
Tinta	5 labregas	1 octavo	100 dineros		5 nuzos	100 g

SERVICIOS

No es usual que un personaje contrate especialistas, pero la presente tabla puede servir de guía para entender los costes y significados de la economía de las naciones de Espada Negra. Se indican precios típicos por jornada de trabajo, para los servicios comunes. Servicios menos frecuentes deben negociarse individualmente con el especialista en cuestión.

Quizá algún personaje tenga que dedicarse a gestionar una provincia, incluyendo sus granjeros, obreros y soldados.

Tabla A2.10: Precio de servicios

	Precio Dornenia	Precio Eridie	Precio Harrassia	Precio clanes gunearas	Precio Tirtie
Agricultor	5 labregas	1 virto	400 dineros	10 aceros	1 ezsa y 10 nuzos
Artesano	15 labregas	3 virtos y 6 octavos	600 dineros	10 aceros	1 ezsa
Cazador	10 labregas	1 virto y 2 octavos	400 dineros	10 aceros	1 ezsa y 10 nuzos
Cocinero	30 labregas	1 virto y 7 octavos	200 dineros	10 aceros	1 ezsa
Herrero	50 labregas	3 virtos y 6 octavos	600 dineros	10 aceros	2 ezsas
Marineros	10 labregas	1 virto	300 dineros	10 aceros	10 nuzos
Médico	90 labregas	6 virtos y 2 octavos	800 dineros		2 ezsas y 10 nuzos
Obrero	8 labregas	1 virto y 7 octavos	350 dineros	10 aceros	10 nuzos
Sacerdotes	20 labregas	3 virtos y 6 octavos	600 dineros	10 aceros	2 ezsas y 10 nuzos
Soldado	27 labregas	2 virtos y 4 octavos	400 dineros		

MEDIOS DE TRANSPORTE

No se trata del precio de un servicio, sino del transporte en sí. En este sentido la posesión más trascendente es un navío.

Salvando las infraestructuras, un navío es el bien más caro y complicado del mundo de Espada Negra. Se indica a continuación el significado de las diversas calidades

Nivel 0: Se trata de frágiles embarcaciones usadas solo para la pesca. Normalmente solo exigen dos tripulantes, y no pueden usar remeros. Su capacidad de transporte no excede a cuatro personas.

Nivel 1: Estos navíos pueden soportar cierto oleaje con dignidad, pero no embarcarse en travesías largas. Suelen poder contar con hasta diez remeros, y exigir cuatro tripulantes. Pueden transportar hasta a diez personas. La mayor parte de barcos dormenios y tírticos son de este nivel.

Nivel 2: Se trata de barcos que difícilmente pueden adentrarse en alta mar, pero que cuentan con cierto tamaño. Pueden incluir hasta cincuenta remeros y exigen una tripulación de unas ocho personas. Pueden transportar hasta a cincuenta viajeros. Los barcos harrassianos, gunearos y algunos dormenios suelen ser de este nivel

Nivel 3: Estos navíos pueden adentrarse en alta mar. Su capacidad de transporte excede a los trescientos hombres. En el año 472 tan solo los eridios producen navíos de este nivel como norma, aunque algún barco harrassiano podría estar en las lindes de su definición.

Nivel 4: Los navíos de este nivel son inmensas moles que pueden cargar con miles de hombres. Solo hay dos barcos de este nivel, ambos en Eridie.

Nivel 5: No existen barcos de esta categoría en el mundo de Espada Negra en el año 472, y probablemente pase mucho tiempo antes de que alguien tenga la tecnología necesaria para crearlos.

Tabla A2.11: Precio de medios de transporte

	Precio Dormenia	Precio Eridie	Precio Harrassia	Precio clanes gunearos	Precio Tirtie
Navío	50 coronas	15 remtals	800.000 dineros	8 oros	60 iteis
Carreta	20 escudos		5.000 dineros	10 platas	



SEMILLAS DE ETERNIDAD

INTRODUCCIÓN

Se trata de una aventura con carácter de investigación y relación social pensada para jugarse por un grupo de tamaño moderado en una sesión corta.

Trata sobre una peculiar especie de palmera desaparecida siglos atrás cuyos dátiles están asociados con la longevidad prolongada. Aunque eso ya forma parte de la leyenda, unos de esos dátiles fueron guardados y han resurgido en Dormenia cuando nadie los esperaba. Esto ha implicado a varias fuerzas con intereses contrapuestos.

SINOPSIS

La aventura de las semillas eternas de Najshet comienza muchos siglos atrás, cuando a los herederos de Najshet se les enterraba con todo tipo de bienes con los que se esperaba que afrontara la siguiente vida, incluyendo comida imperecedera, joyas, armas, sirvientes, y en este caso una buena cantidad de dátiles que Najshet VI consumía con muchas frecuencia.

La palmera en cuestión se extinguió no demasiado después, y la leyenda de los dátiles creció, como en ocasiones ocurre con lo que desaparece.

Pero las semillas no habían desaparecido permanentemente. En el año cuatrocientos cincuenta y nueve unos osados ladrones consiguieron saquear la tumba del antiguo emperador y vendieron los bienes en una subasta secreta a la que acudió la misma Orden de la Corrección.

Esta subasta fue denunciada a las autoridades najshet por unos partidarios de Tatja que sabían que no podrían comprar las semillas a las que ellos atribuían propiedades divinas de la diosa de los cultivos. En cualquier caso los najshet entraron al asalto con sangrienta cólera y los partidarios de Tatja aprovecharon la confusión para hacerse con las semillas e iniciaron una desesperada carrera cuyo destino se frenó en la marca de Avna, en la provincia de Tagcedo.

Los jugadores son contratados o forman parte de uno de los colectivos interesados en conseguir estas semillas de propiedades místicas. La aventura está planeada para que los personajes sean contratados por Gaspar Aglazor, el importante líder de la banca Aglazor, a quien no le desagradaría contar con este objeto legendario. Esta opción es muy simple, pues los jugadores representarán a un bando que no tendrá más presencia en la marca, pero puedes utilizar a cualquier otro bando si encaja mejor con los intereses de los personajes.



Hay **cuatro colectivos** principalmente interesados:

Los adoradores de Tatja, actualmente en propiedad de las semillas y en riesgo de muerte.

La Corrección, personificada en este caso por Selio.

Otro corrector que ha infiltrado a uno de sus agentes.

Los najshet.

Es importante tener en cuenta que esta aventura ocurre en el año cuatrocientos cincuenta y nueve, doce años antes de la invasión eridia a Dormenia. Está algo atrás en el tiempo con respecto a las

aventuras que solemos publicar, y de hecho hace referencia a la marca de Avna que aparece en otras aventuras.

LUGAR

La marca de Avna es una apacible localidad dormenia gobernado por Dak'ran, un viejo héroe de guerra que está resultando bastante progresista en el reparto de la riqueza. Ha expulsado a las bandas locales e intenta gestionar todos los servicios públicos a su cargo, con la ayuda de una inteligente noble Aglazor que ha casado con su hijo. Tiene puerto, pero no murallas, aunque desde el campamento del templo se pueden vislumbrar todos los extremos del lugar. La actividad principal de la región es la agricultura.

PERSONAJES

Dak'ran

Se trata de un viejo héroe de guerra de Harrassia que en el momento de los hechos está empeñado en revitalizar la marca en la que va a pasar su jubilación. A él no le han contado nada de por qué tiene la ciudad llena de agentes de la Corrección, y está honestamente enfadado por la intromisión en la soberanía de su marca.

Dak'ran se acerca ya a los sesenta años, y aunque le rige la mente, su físico ya no es el que tenía cuando cabalgaba por Harrassia tiempo atrás. Su carácter, no obstante, es igual de duro, pero mucho más experto. Dak'ran no se dejará pisar por la Corrección.

En cuanto a sus motivaciones, no le interesan particularmente las semillas (ni siquiera sabe que existen), pero tiene un importante deseo de beneficiar a su pueblo, por lo que si llega a enterarse de su existencia llamará a la unidad de caballería ligera más cercana, que tardarán dos días en llegar, y hará todo lo posible por hacerse con ella para más adelante estudiar sus posible beneficios con su hija política.



DAKRAN FEDDER

F	3	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	8	2	5	5	Per
R	3	Per	2	Agu	15	Nivel: 7 (6 en combate)			
V	3	Luz	2	Rec	3	Combate con un arma: 2			
I	2	Osc	2	Ini	6	Detección: 3			
L	3	Ele	3	Vid	9	Hípica: 3			
P	2	SN	5	Est	6	Historia: 3			
D	2	Espada Trilbanson				Leyes: 3			
E	2	Peto de cuero				Manejo de espada: 4			
								Táctica: 3	

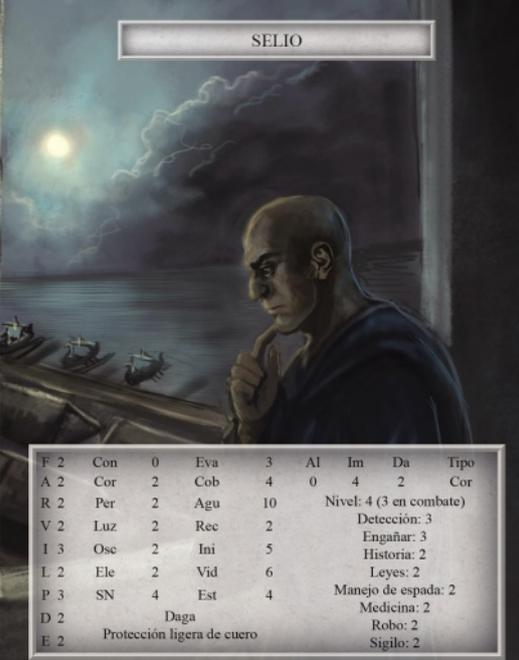
Selio

Es el corrector que de hecho estuvo en la subasta secreta en la que los najshet irrumpieron violentamente. Ha podido escapar con vida gracias a sus notables habilidades de sigilo y su no menos afilada mente.

Se trata de un corrector joven, de unos treinta años, con nariz aguileña y cara afilada. Su cráneo está totalmente rapado, y su cuerpo es delgado. Es un hombre astuto, sigiloso y muy inteligente que hará lo posible por conseguir el éxito.

A Selio no le interesan personalmente estas semillas, pero ha recibido un encargo de uno de sus superiores para hacerse con ellas, y tras su fracaso en Harrassia está algo nervioso. Su ambición, en este caso, puede perderlo.

Selio cuenta con unas impresionantes fuerzas de cien agentes que vigilan la ciudad, incluyendo su puerto y sus accesos.



SELIO

F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	4	0	4	2	Cor
R	2	Per	2	Agu	10	Nivel: 4 (3 en combate)			
V	2	Luz	2	Rec	2	Detección: 3			
I	3	Osc	2	Ini	5	Engañar: 3			
L	2	Ele	2	Vid	6	Historia: 2			
P	3	SN	4	Est	4	Leyes: 2			
D	2	Daga				Manejo de espada: 2			
E	2	Protección ligera de cuero				Medicina: 2			
								Robo: 2	
								Sigilo: 2	

Melco

Se trata de un agente de la Corrección que ha sido «prestado» a Selio para la misión, un hombre muy valioso por sus infrecuentes habilidades entrenando animales que utiliza para capturar a personas en fuga.

Melco es un hombre de buena talla que siempre despide un desagradable olor a pelo de animal mojado y a aliento de haber comido algo en mal estado. Su trato no es mucho mejor, se trata de un sociópata que prefiere la compañía de los animales.

Eso no significa para nada que Melco sea estúpido, ¡en absoluto! De hecho trabaja para otro corrector e intenta conseguir las semillas para él. Debido a ello podrá llegar a dar información falsa a Selio si este está demasiado cerca de hacerse con las semillas. Cuenta con cinco perros bastante peligrosos.



MELCO									
F 3	Con	1	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo	
A 2	Cor	2	Cob	9	1	4	4	Con	
R 3	Per	4	Agu	15	Nivel: 8				
V 3	Luz	2	Rec	3	Combate con escudo: 2				
I 2	Osc	2	Ini	5	Detección: 3				
L 1	Ele	3	Vid	9	Engañar: 3				
P 4	SN	5	Est	8	Entrenar animales: 3				
D 2	Mangual, Escudo redondo			Esfera fauna: 3					
E 2	Protección completa de cuero			Historia: 3					
				Manejo de mangual: 5					
				Rastro / caza: 3					
				Ritos: 0					
				Sigilo: 3					
				Supervivencia: 3					
				Táctica: 1					



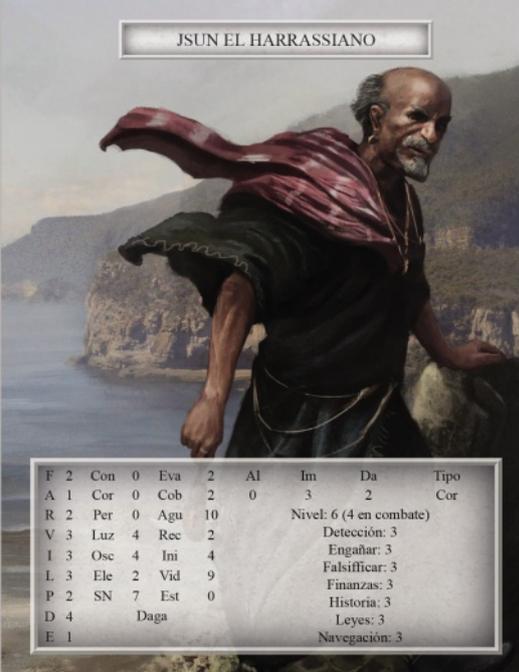
BALENPAT									
F 3	Con	3	Eva	1	Al	Im	Da	Tipo	
A 2	Cor	6	Cob	7	1	4	5	Cor	
R 3	Per	7	Agu	15	Nivel: 7				
V 3	Luz	3	Rec	3	Combate con escudo: 2				
I 2	Osc	3	Ini	5	Detección: 2				
L 2	Ele	3	Vid	9	Escalada: 4				
P 2	SN	6	Est	16	Escapismo: 4				
D 3	Espada corta, Escudo grande			Historia: 4					
E 2	Armadura Najshet			Leyes: 2					
				Manejo de espada: 4					
				Táctica: 1					

Jsun el harrassiano

Se trata de un comerciante de Harrassia que tiene negocios con Dak'ran, concretamente le compra grano y le entrega especias y telas exóticas, y en este caso trae una misión guerrera de najshets que le han pagado muy bien.

Jsun es un hombre menudo y algo mayor, quizá ya demasiado mayor para viajar en barco, pero con una importante experiencia y el importante deseo de hacer la mayor riqueza posible para que sus tres hijas puedan vivir hasta el fin de sus días sin trabajar.

Jsun no sabe de forma explícita lo que hace en el lugar Balenpat, pero no es idiota, escucha los rumores, y con lo que le han pagado se hará a la idea muy rápido.



JSUN EL HARRASSIANO									
F 2	Con	0	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo	
A 1	Cor	0	Cob	2	0	3	2	Cor	
R 2	Per	0	Agu	10	Nivel: 6 (4 en combate)				
V 3	Luz	4	Rec	2	Detección: 3				
I 3	Osc	4	Ini	4	Engañar: 3				
L 3	Ele	2	Vid	9	Falsificar: 3				
P 2	SN	7	Est	0	Finanzas: 3				
D 4	Daga			Historia: 3					
E 1				Leyes: 3					
				Navegación: 3					

Tormio

Es un sacerdote de Tatja que considera que estas semillas son en verdad un regalo de la diosa de los cultivos. Estudió mucho esa época y llegó a la conclusión de que podían quedar unos ejemplares en la tumba de Najshet VI, tras lo que llegó a un trato con unos cuantos bandidos para saquear la tumba.

Para su desgracia, los bandidos pensaron que las semillas tendrían algún valor, e intentaron matarlo a él. Tormio huyó a la desesperada, pero más tarde les devolvió la jugarreta al contar al Najshet sobre la subasta secreta. Esto dio como lugar una masacre en la que Tormio recuperó las semillas y huyó de nuevo, en este caso hacia Dormenia. Tormio ha podido llevar a cabo estas impresionantes hazañas gracias a unas buenas habilidades personales, pero también a ciertos poderes sobrenaturales que no entiende demasiado bien. No obstante ha tenido varios enfrentamientos con los agentes de Selio (otro gran damnificado por sus acciones), y su aspecto es conocido.

Tormio tiene poco más de veinte años, y unas facciones agraciadas, casi femeninas, además de un hermoso pelo negro que suele recoger en una trenza. No es para nada un mal combatiente, pero su juventud le puede llevar a trazar planes algo desesperados. Su plan es sacar las semillas de la ciudad y plantarlas en terreno sagrado de Tatja, lugar que tampoco tiene muy claro.

TORMIO



F	2	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	2	Cob	6	1	3	4	Cor
R	2	Per	2	Agu	10	Nivel: 6			
V	1	Luz	3	Rec	2	Ciencias teóricas: 3			
I	2	Osc	3	Ini	6	Detección: 1			
L	2	Ele	2	Vid	3	Docencia: 3			
P	3	SN	4	Est	6	Herbolaria / recolección: 3			
D	3	Espada corta				Historia: 3			
E	3	Peto de cuero				Leyes: 3			
						Manejo de espada: 1			
						Medicina: 3			
						Ritos: 3			
						Sigilo: 1			



LÍNEA DE SUCESOS

Si los jugadores no obran de forma alguna, las cosas ocurrirán de la siguiente forma:

Día 0

Tormio llega a la ciudad herido y hambriento, y solicita auxilio a una familia de adoradores de Tatja que obviamente llevan su religión en secreto. Necesita varios días para reponer fuerzas.

La Corrección llega esa misma noche. Selio toma posiciones en el templo y pone a sus hombres a hacer guardia en el puerto y las salidas de la ciudad, y sobre todo en la torre del templo, donde vigila todas las salidas.

Día 1

Previsiblemente los jugadores llegan a la ciudad.

Dak'ran monta en cólera por la intromisión en su ciudad, y mantiene una acalorada discusión con Selio para que el comercio continúe. Espera, de hecho, un barco de un importante comerciante harrassiano.

Melco localiza a Tormio gracias a un trozo de tela que Selio consiguió en Harrassia. No facilita esta información a nadie, pues está buscando una forma de hacerse con las semillas sin que se entere Selio.

Día 2

Jsun el harrassiano llega a Avna, y los hombres de la Corrección insisten en registrar su barco. Él se opone (naturalmente, lleva ni más ni menos que a treinta furias hacinadas) y exige hablar con Dak'ran. Selio y Jsun finalmente llegan a un trato para que puedan hacer su comercio, pero exige que este se retrase hasta que solucione sus asuntos.

Jsun pierde la paciencia y le cuenta su sospecha (que es cierta) a Dak'ran, quien le cree. Dak'ran reacciona de forma enérgica, pero se calma y convoca a una unidad de caballería ligera itinerante de la región cuyo oficial le guarda simpatía de la guerra. Selio ve al mensajero salir de la ciudad, y tiene una tercera conversación acalorada con Dak'ran en la que la situación se pone violenta.

A Selio le entran prisas, pues sabe que la caballería ligera es un oponente muy serio, y decide registrar todas las casas de la marca. Melco avisa a Tormio para que este se esconda, e intenta persuadirle de que le entregue las semillas, pero Tormio no cede.

Día 3

Tormio intenta un plan desesperado para escapar: entrega las semillas a la familia de adoradores para que escapen mientras él atrae la atención de la Corrección. Su plan resulta un fracaso: él es capturado por Tormio y la familia es capturada por un muy inteligente Selio que no cede el engaño y vuelve a someter a registro a toda la ciudad.

Balenpat se une al asunto de una forma apresurada, y combate con Melco para hacerse con Tormio. Melco escapa (Balenpat es fuerte en combate), y Balenpat mata a Tormio en una tortura un tanto tosca. Melco vuelve con más hombres y detiene a Balenpat.

Selio se hace con las semillas, y durante la noche se divierte a placer torturando a la familia de adoradores.

Día 4

Melco se desespera y decide tratar con Balenpat para intentar hacerse con las semillas juntas, y ambos acceden engañándose mutuamente, pues saben que tienen intereses opuestos. Balenpat libera a sus furias y ataca a Selio con la información de Melco. Después Melco y Balenpat pelean (era inevitable). Balenpat vence, pero su plan se trunca al descubrir que Jsun el harrassiano está bien escondido y que no quiere saber nada de él.

Balenpat se frustra, y escapa con sus furias. Las tropas de caballería ligera llegan a la marca y lo persiguen hasta la muerte. En la última defensa, Balenpat se desespera e ingiere las semillas, que nunca son encontradas.



DESENCADENANTES

Está en el poder de los personajes evitar el trágico final de las semillas eternas, y alterar el curso de la historia. A priori ninguno de los personajes no jugadores tendrán especial interés en colaborar, y los jugadores tendrán que hacerse valer ofreciendo algo de información, sea verdadera o falsa.

Los personajes no jugadores reaccionarán de forma acorde a sus intereses, por lo que será muy posible que los usos de la habilidad de engañar sean tan constantes como recurrir a posibles contactos, aunque sea de nombre. No son nada desdeñables el sigilo, la detección y sobre todo el robo, muy práctico para hacerse con unas semillas pequeñas y ligeras.

Se incluyen algunas ideas, pero seguramente los jugadores vayan por otros caminos.

—Es posible **contarle a Dak'ran los hechos** antes de que se los diga Jsun. Esto normalmente concluirá con que llame a la caballería ligera antes, pero también es posible llegar a convencerlo de otro plan si este le beneficia, cosa harto difícil.

—Es posible **convencer a Jsun** de que no cuente a Dak'ran la cuestión de las semillas proponiéndole un plan alternativo que garantice su seguridad (¿quizá algo relacionado con contactos?). Esto normalmente implicará que Dak'ran se retrasará en llamar a las tropas. Selio tardará más en perder la paciencia y llevar a cabo su registro, pero acabará haciéndolo de todas formas. No obstante Tormio estará menos agobiado y llevará a cabo un plan algo más sensato.

—Es difícil **entender que Malco tiene planes por su cuenta**, pero alguien con sigilo que lo persiga se dará cuenta de que no es un hombre a las órdenes de Selio. Incluso es posible de esta forma verle con el trazo y los perros llegar a la casa donde está escondido Tormio, lo cual es la forma más simple de hablar con él. Si los jugadores entienden que Malco no está a las órdenes de Selio, pueden hablar con él. Esto dará como conclusión que seguramente recurra a ellos para asaltar a Selio al final de la aventura, y que finalmente los traicione.

—Es muy fácil **manipular a Balenpat para que lleve a cabo alguna locura** con sus furias que puede ser una excelente distracción para hacer

cualquier otra cosa, pues plantarán una durísima batalla que ocupará a cada hombre de Selio, lo que es una buena opción para escapar (pero no para escapar de Malco). También es posible que Balenpat cuente toda su historia si los jugadores parecen tener afiliación con los dioses najshet.

—Si los jugadores llegan a Tormio y colaboran con él, **podrán convencerlo que no lleve a cabo sus alocados planes**, sino que sigan una idea decente que ellos propongan. No obstante es muy difícil localizar a Tormio. Hay tres vías:

—**Poderes sobrenaturales.**

—**Ver a Malco rondar por la casa de los adoradores.**

—**Preguntar por la zona si alguien ha visto un símbolo de Tatja** (copa y tres hebras de trigo). Hay que ser cuidadoso y aparentar (o ser) un tridecadéista. En este caso una persona partidaria llevará al personaje a hablar con Tormio, pero Selio sabrá que los jugadores están llevando esta búsqueda, y en un momento dado los detendrá.

CONSECUENCIAS

No es posible obtener a ninguno de los personajes como seguidores, pero todos ellos pueden ser contactos interesantes para el futuro.

—**Si los personajes llevan las semillas a Gaspar Aglazor**, este las entregará a la misteriosa hermandad de los asesinos aglazor, que la usarán para sus oscuros propósitos.

—**Si acaban en manos de Selio**, este las llevará a la Corrección donde serán guardadas durante muchos años.

—**Si Melco las obtiene**, se las llevará a su jefe, quien cultivará el árbol en un lugar secreto.

—**Si Balenpat se hace con ellas**, las llevará hasta la nueva tumba de Najshet VI y permanecerán escondidas durante cientos de años.

—**Si Termio se hace con ellas**, buscará incessantemente suelo sagrado de Tirtie. ¿A dónde le llevará esto?

¡Esta es una ocasión para participar en la historia del mundo de Espada Negra! Mándanos la resolución de tu aventura, uno de los resultados será publicado como parte de los hechos, ¡y los dátiles eternos estarán disponibles para una facción en función a este resultado!

LA ESPADA DE SOID



LA ESPADA NEGRA

JUEGO DE ROL

LA ESPADA DE SOID

INTRODUCCIÓN

Se trata de una aventura (o desventura) pensada para jugarse en una sesión moderada o larga (unas cuatro horas, quizá) bastante centrada en el combate. La codicia de los personajes debería ser en este caso un motor importante del funcionamiento. Si pretendes jugar esta aventura como jugador, no sigas adelante.

SINOPSIS

En la cerrada sociedad dormenia la información es raramente divulgada, y normalmente es, de hecho, censurada por la Corrección. El pueblo llega a conocer normalmente pocos hechos trascendentes, si es que llega a hacerlo, y bajo un punto de vista bastante censurado. Particularmente los hechos que puedan tener una interpretación sobrenatural son tergiversados hasta encajar en la religión dormenia, o simplemente se ocultan.

En esta historia se ha producido un importante hallazgo que va a ser claramente ocultado por la Corrección. Los personajes de los jugadores tendrán la ocasión de conocer algo de luz, y probablemente de enriquecerse en el proceso.

Los sucesos acontecen en plena provincia de Anrine, en un macizo situado al norte de la fértil Casfania. Una pequeña prospección minera ha destapado una ciudad subterránea preexistente en cuyo interior se encuentra lo que ha sido identificado como «La Espada de Soid». En realidad el objeto que se oculta bajo tierra es otro (aunque ahora eso no es importante), y está siendo guardado por dos criaturas del caos que han corrompido a los miembros de la expedición minera. Un grupo de la

caballería ligera regular está ocupando la zona a la espera de la llegada de la Corrección, quienes van a cerrar el lugar definitivamente.

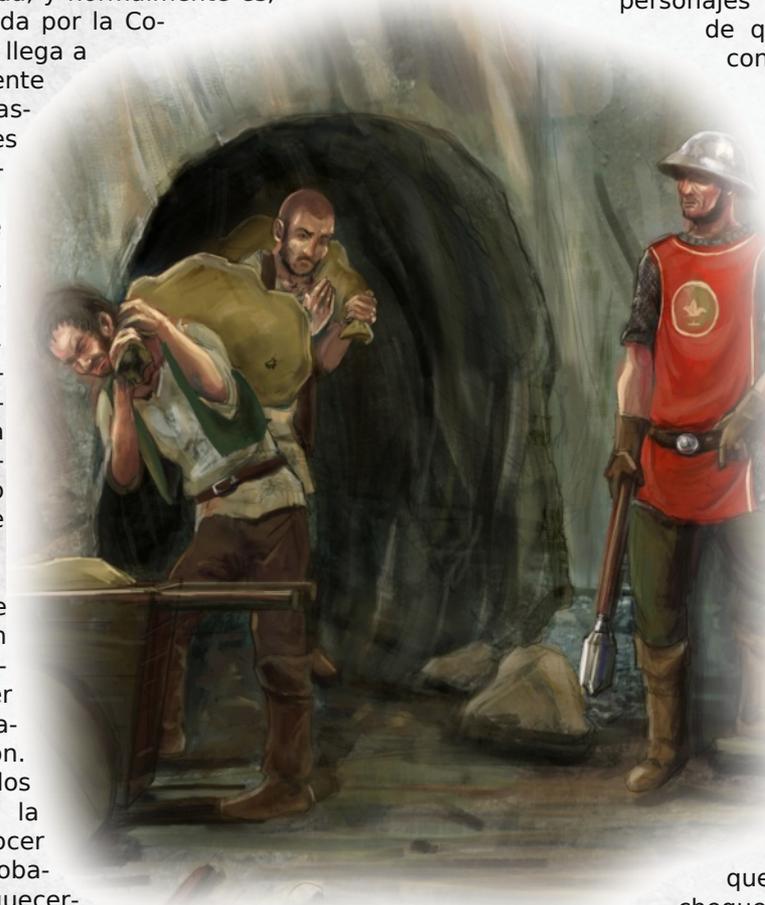
PRIMERA ESCENA: EL ENCARGO

Los jugadores acuden a Casfania recomendados por un contacto del duque de Casfania, Glenio Aglazor, quien quiere recurrir a aventureros extranjeros para pasar a la historia como el siguiente portador de la Espada de Soid. Los personajes habrán sido advertidos de que deben comportarse con discreción.

A su llegada a Casfania los personajes serán conscientes de que hay una presencia nada desdeñable de agentes de la corrección extranjeros. Puede que estos vayan a cara descubierta (lejos de su casa no podrán ser reconocidos), pero no se esfuerzan nada en ocultar sus armaduras de cuero y mazas metálicas. Si los personajes de los jugadores entablan conversación con ellos no obtendrán demasiada información a priori, pero puedes interpretar alguna conversación en la

que si tienen éxito en un chequeo de engañar (dificultad cuatro) con una mentira aceptable, sabrán que el corrector Calios está ya en la ciudad y que piensa dirigirse al macizo de Casfania al día siguiente mismo con unas fuerzas de más de trescientos agentes.

Los personajes de los jugadores pueden hablar también con diversos sectores de la sociedad. El pueblo en sí no tendrá demasiado que aportar, pues se le estará ocultando la información, pero correrá el rumor inespecífico de que un hombre llegó herido y depositó un horrible vómito de sangre.



La sociedad criminal del lugar (*Los de las trece ofensas*) estará algo más informada, pero no compartirá gratis su conocimiento. A priori pedirá la nada desdeñable cantidad de quince escudos por la información, pero un jugador puede realizar un chequeo de finanzas de dificultad cuatro para reducir en dos escudos por cada éxito por encima de la dificultad, hasta un mínimo de cinco escudos. Si pagan, recibirán la información de que un minero

maldito llegó al pueblo, y que se refugió en la casa de sus padres, una granja en las cercanías que les señalarán en el mapa.

Los personajes pueden ir hacia el lugar. Es recomendable desarrollar un ambiente oscuro, aunque en sí no va a ser específicamente peligroso. Si no llegan de noche, señala que las nubes ocultan cualquier resquicio de sol. Puedes leer el siguiente extracto:

Algo no va bien en la granja. La puerta de uno de los corrales lleva tiempo abierta y hace días que los cerdos se escaparon, y si los corderos no han muerto de sed es porque han podido beber de los charcos. Están empapados y embarrados, y su sufrido balido parece ser un eco de una tragedia. Las pequeñas oquedades que hacen de ventanas no están tapadas, y en la puerta abierta se entrevé una figura humana.

Se trata de una mujer de cerca de sesenta años que parece haber muerto de una herida que apenas se ve desde el exterior, cubierta por las penumbras del funesto hogar.

El minero estará oculto en la entrada, esperando para atacar al primero que se acerque. Si algún personaje entra despreocupadamente, puedes considerar que el minero lo coge por sorpresa. Si entra precavido, se producirá un combate normal. Si no se da ninguna de esas circunstancias, puedes hacer un chequeo de sigilo. Puedes hacerlo de todas formas, si estás especialmente interesado en preservar la objetividad independientemente de la actitud del jugador.

El combate en sí no será muy duro, pero puede acabar con cierto contagio gracias al poder sobrenatural del minero. Este ha perdido la capacidad

de habla debido a la horrible mutación de su cara. así que

Registrar el cuerpo del minero no servirá para nada más que para entender el tipo de amenaza que afrontan. El registro de la granja solo dará lugar a encontrar el cadáver de la madre y del hermano. El minero los ha ejecutado y mutilado en un impulso desbocado por la enfermiza influencia incomprensible del caos, y después ha escrito en las paredes un mensaje incomprensible.

Es necesario un chequeo de historia de dificultad cuatro para entender lo que dice.

Corta la carne, bebe su sangre, llora su ira, hijo de Thargron

Con dificultad seis se puede saber que este texto gunear hace referencia a una de las trece espadas que los dioses otorgaron a los mortales para enfrentarse a los dragones.

Lo más probable es que en algún momento los personajes se dirijan con más o menos discreción al hogar de Glenio Aglazor. Este los recibirá con mucho cuidado (normalmente por la noche, a escondidas), pero les dejará pasar y los llevará hasta una sala de lectura que destaca por sus notables tapices, y por un único libro de hojas antiguas abierto en un pedestal.



ESPADA NEGRA

Necesito gente extranjera que esté dispuesta a correr un peligro por una recompensa importante. Puedo pagar sin ningún problema tres coronas a cada uno de vosotros si me traéis la espada que se encuentra en esa mina. Bien, no veo muchas objeciones, así que seguiré con mi historia.

Esas montañas llevaban llamándome desde hacía mucho tiempo. No sabía lo que significaba su mensaje, pero este me convocaba poderosamente. He llevado a cabo varias prospecciones mineras en busca de hierro. Como sabrán, mi familia tiene importantes restricciones legales por las que no puede dedicarse a este menester, restricciones a las que yo no hice caso, impelido por un ímpetu superior que solo ahora comprendo.

Ahora la familia me ha dado la espalda y me ha retirado incluso la gestión del ducado, y me veo sometido a un arresto domiciliario. Pero todo esto cambiará si me traéis la espada que creo que descansa en las profundidades del macizo.

Todo el mundo conoce la leyenda de la espada ponzoñosa de Soid. Él la portó en su forma humana para librar al mundo de la maldad, pues las heridas que abría siempre se infectaban, y la infección era contagiosa para los hombres de corazón negro que no creían en su divinidad.

Después la traición a Soid sus tesoros fueron robados y escondidos por sus enemigos. Hasta hoy. Permitid que os lea un pasaje de un texto con el que me he podido hacer, no voy a decir en qué forma.

«La pudridora de herejes —se refiere a la espada— fue capturada por los tredios —unos antecesores de los harrasianos que ocupaban esta zona antes de la existencia de Dormenia— y enterrada en las profundidades de ciudad subterránea de Niul da Nara, protegida para siempre del cambio de los siglos».

Os ahorraré las investigaciones posteriores. Niul na Nara sufrió algún tipo de desastre, y cayó en el olvido, y en la leyenda. Yo ni siquiera conocería ese nombre si no hubiera entrado en la ciudad y me hubiera encontrado su escudo de armas.

Tengo prohibido volver a ese lugar, y la Corrección va a sellarlo muy pronto. Si recupero la espada de Soid todo este asunto cambiará radicalmente. Os haré de oro, si me ayudáis en este momento. Quizá os pueda hacer gobernantes de una provincia entera. Pero este asunto no será fácil. La Corrección partirá de un día para otro, quizá mañana, quizá pasado mañana, y en el lugar espera una unidad de caballería regular. Conozco bien a su oficial, es primo mío, el teniente Edusr Aglazor. Debéis saber que aunque no me guarda simpatía es un cínico inmoral sin lealtad a nadie, dispuesto a venderse por dos habas crudas.

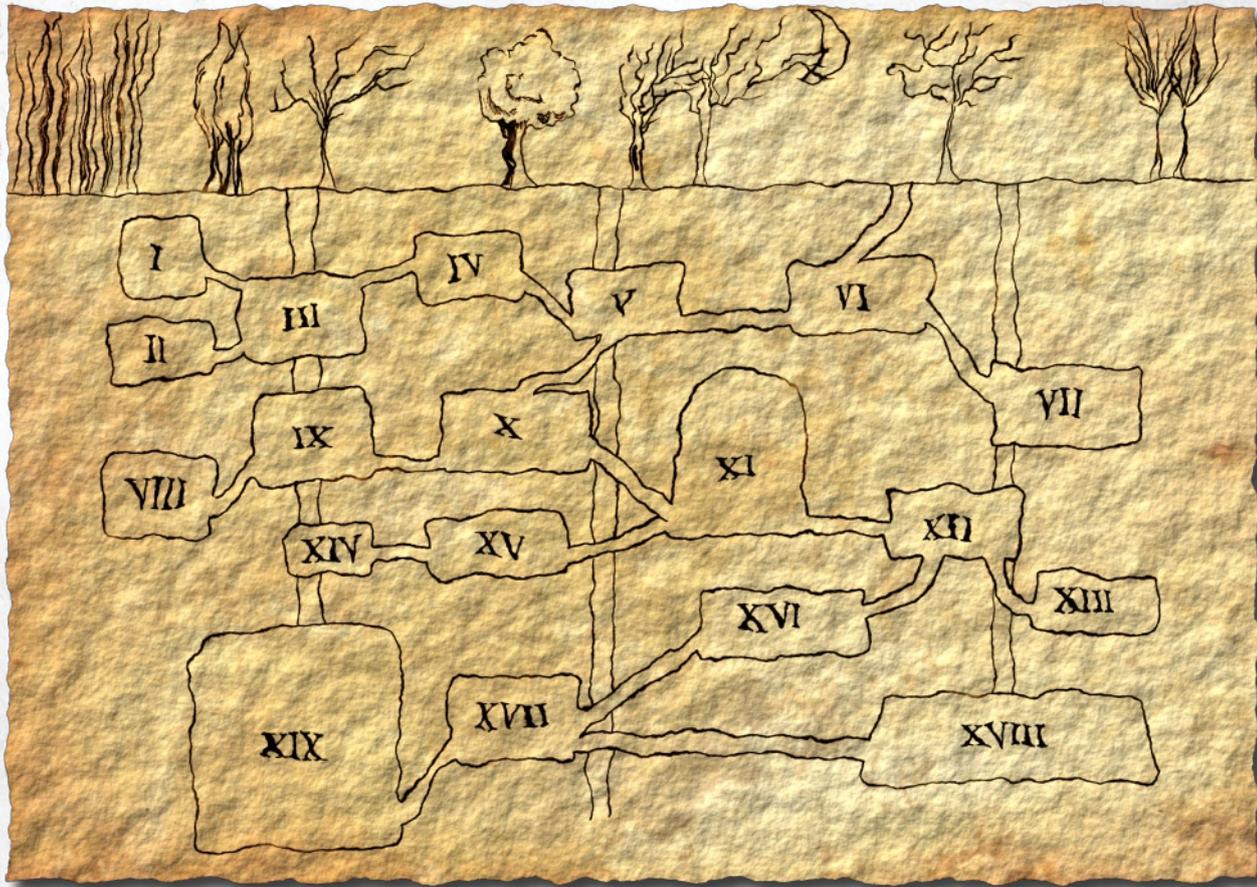
Pero el peor de los peligros está dentro de Niul da Nara. Mis mineros cayeron bajo el poder de un peligroso guardián, seguramente corrompido y torturado hasta la eternidad por su ofensa a Soid.

No podemos dejar esta oportunidad de descubrir la espada de Soid. Tenéis una misión divina.

Quizá los jugadores quieran solicitar un adelanto o recursos, pero Glenio lo tiene muy difícil. Sí les facilitará un mapa de la ciudad subterránea que ha obtenido de su libro. Para desgracia de los personajes ese mapa no detalla ni los contenidos ni los derrumbamientos posteriores.

Es posible incluir otros ganchos distintos al iluminado Glenio y su peculiar visión religiosa. Quizá otro corrector tenga intereses diferentes en la mina, o quizá sean parte de un grupo de reiligiosos que conoce la naturaleza de la importantísima reliquia sobrenatural escondida bajo las ruinas del macizo. Adapta como quieras la entrada, pero puede ser positivo si logras transmitir el peso de este importante objeto.

SEGUNDA ESCENA: EL CAMPAMENTO



Adentrarse a la mina es una especie de lotería macabra en la que si no se vence se paga con la vida. Las posibilidades de vencer son pequeñas, pero, ¡es la espada de Soid!! Bueno, en realidad no lo es, pero precisamente por eso no es nada desdénable. Pueden decidir no ir a las montañas, en cuyo caso deberás jugar otra aventura.

En cualquier caso no contarán con demasiado tiempo, pues los agentes de la Corrección van a

salir pocas horas después, y eso teniendo en cuenta que se hayan dado prisa en las pesquisas previas. Lo único que les da ventaja es que ellos no son un gran colectivo, por lo que contarán con algunas horas de tiempo.

El viaje en sí no tiene particular interés, aunque puedes darle algo de sentimiento con el siguiente texto o una variante.

La vía asciende por el cerro de Casfania con una pendiente moderada, pero muy prolongada, entre colinas redondeadas por el paso de los siglos, y rocas algo más afiladas las cuales, según os vais adentrando, recuerdan a los colmillos de un lobo viejo, gastados y podridos por la humedad constante que, bajo un cielo gris está tan presente.

El campamento militar resulta evidente desde cierta lejanía, pues se puede ver una torre de vigilancia que han improvisado.

Los jugadores tienen que decidir si continúan por el camino principal, o si buscan una vía alternativa. Un chequeo de orientación con la dificultad incrementada en dos puntos dará con una ruta alternativa bastante tranquila. También es posible acercarse escalando por fuera del camino, pero eso exigirá un chequeo de dificultad dos que tienen que superar todos los integrantes, y un chequeo de sigilo de dificultad dos.

También es posible esperar a la noche y realizar un chequeo de sigilo de dificultad tres para adentrarse en la mina.

Llegar al campamento es solo la primera parte de los problemas. El teniente de caballería ligera Edusr Aglazor representa a la guardia itinerante de los pueblos de la zona, y cuenta con doscientos hombres montados que pueden combatir con lanza y espada, a pie y a caballo. Representan, seguramente, más de lo que los jugadores pueden morder en combate.

Es posible que prueben por la vía de la diplomacia. Edusr Aglazor solamente cumple órdenes y no tiene particular interés en buscarse problemas, pero tampoco es un conformista cualquiera. Recibirá a los personajes de los jugadores, y hablará con ellos interesado por toda la información que tengan que decir. Si son demasiado sinceros y cuentan la visión religiosa de Glenio (ies su primo!) se cerrará en banda, pues no quiere problemas con la Corrección.

Intenta dejar claro a los jugadores que Edusr es, ante todo, un hombre independiente. Habla de la Corrección como seres lejanos, de la familia como gente del pasado. Explica que cuando se acabe estará en otra parte, intenta dar a entender todo el

rato que se trata de un alma independiente y que le gusta su independencia. Un jugador listo puede llegar a entrar en cierta sintonía con él y decir que el grupo también es un colectivo independiente, y que simplemente quieren entrar y salir sin más ruido, y que si se da el caso compartirán las ganancias encontradas. Edusr accederá.

También es posible probar con un embuste. Cosas como que son una avanzadilla de la Corrección (más fácil si cuentan con personajes o disfraces de agentes de la Corrección o correctores) o enviados de la familia Aglazor (más fácil si cuentan con un personaje noble) puede dar lugar a que se lleve a cabo un chequeo de engañar con dificultad cuatro. En caso de éxito, los dejará entrar.

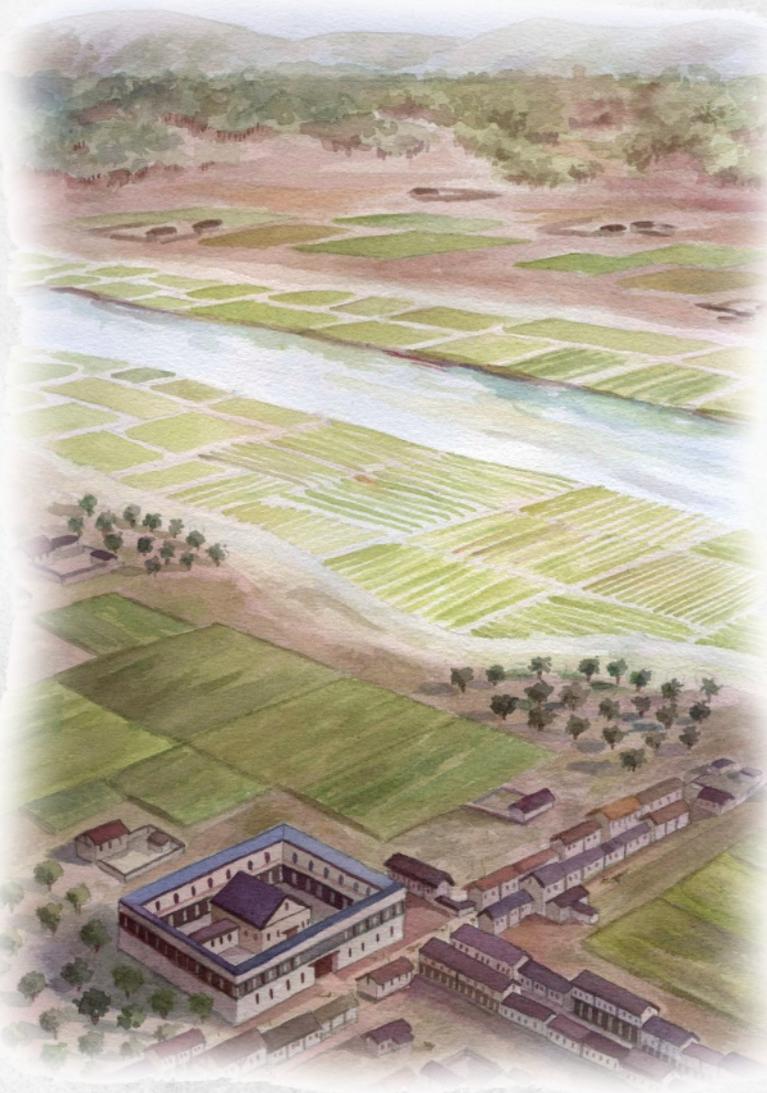
Compartirá, en cualquier caso, que tuvieron que sellar la entrada a la mina porque surgían sonidos extraños que ponían nerviosos a los hombres. Abrir esa entrada requiere un chequeo de minería de dificultad cuatro, y llevará tiempo.

El mismo Edusr comentará que se abrió un acceso de un pozo o sistema de ventilación (no sabe). El problema es que está bien conservado, y bajar por las paredes exige un chequeo de escalada de dificultad cuatro por sección (ver el mapa). Fallar implica la muerte

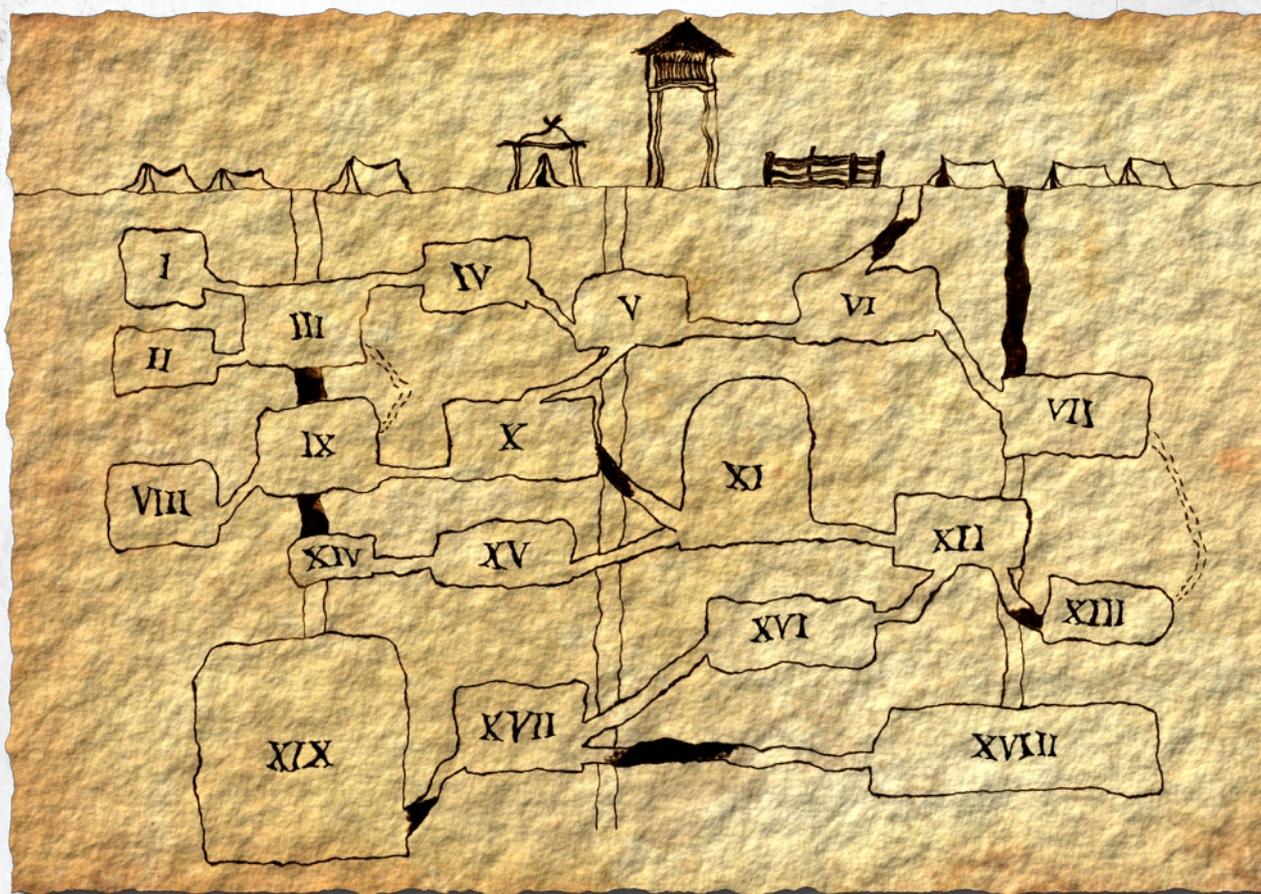
(asegúrate de que los jugadores lo entienden).

Los otros dos pozos están algo más desfavorecidos por el paso del tiempo, y requieren chequeos de dificultad dos. En caso de fallar la caída causará diez runas de daño contundente por cada punto por el que no se haya logrado el chequeo.

Unos jugadores avisados percibirán que hay un pozo no abierto. Abrirlo requiere un chequeo de minería de dificultad tres.



TERCERA ESCENA: NIUL NA NARA



Los correctores están al acecho, y los peligros de la mina son enormes. Los jugadores quieren hacerse con el gran premio, la espada de Soid!, pero les aguardan muchos combates, y el tiempo apremia.

Debes tener en cuenta las pérdidas de tiempo notables, y llevar la cuenta de ellas. Mostrarlas públicamente puede añadir algo de paranoia útil. Los siguientes eventos implican una pérdida de tiempo y se deben contar:

- **Haber minado la entrada** principal o cualquiera de los accesos tapados (una pérdida por cada).
- **Haber esperado hasta la noche** para acceder al campamento.
- **Invertir más de veinte minutos en tomar una decisión dada la información de una sala.** ¡Puedes incluso usar un reloj de cocina para generar aún más incomodidad!
- **Ascender a tomar un descanso.** Esto permite reparar las armaduras en el campamento y recuperar unos pocos puntos de aguante, como si se hubieran dormido hasta cuatro horas.
- **Investigar la sala de mapas** (ver más adelante).
- La mina **está llena de combates** contra mineros, criaturas de carne del caos y defectos.

Todos los mineros tienen la misma ficha, y solo varían en su equipo y en su mutación (sí, una mutación el caos). Puedes interpretar una gran locura y hostilidad, y muy pocas intenciones de hacer amigos o siquiera empezar una charla. Se incluye un resumen de las posibles mutaciones.

Hay dos combates sustancialmente más difíciles, contra defectos menores. ¡Van a necesitar suerte!

Como se ve en el mapa del creador, algunos de los accesos están derruidos. Cavarlos consume tiempo y exige un chequeo de minería de dificultad tres (se gasta el tiempo incluso aunque se falle). Los pozos son algún tipo de sistema de ascensor primitivo que se pueden utilizar para esquivar algunas habitaciones, pero con chequeos de escalada de dificultad dos en los de los laterales y cuatro en el central). Es posible acceder a cualquiera de las secciones (pasillos o habitaciones) que se cruzan, pero hay que realizar un chequeo por cada nivel de altura. El fallo de un chequeo implica caer descontroladamente. Esto puede dar con una caída larga en los pozos central y derecho, o con una caída leve en el izquierdo. En la leve se sufrirá diez runas de daño contundente por cada punto por el que se fracase en el chequeo.

Las salas están cavadas en la roca, pero también parecen aprovechar algún tipo de cavernas antiguas, pues aunque algunas de las paredes son cla-

ramente artificiales, otras parecen más naturales. La piedra es de un color marrón arcilloso durante toda la estancia, y las decoraciones son toscas y de buen tamaño.

El contenido de cada habitación queda detallado en la siguiente exposición.

I Relicario superior

Esta habitación tiene grabados de evidente antigüedad. Un chequeo de historia de dificultad cuatro permitirá entender que esta cultura consideraba a esta sala una especie de culto a las deidades de fuera de la cueva. Puedes leer el siguiente fragmento (si han tenido éxito).

La bestia Haffras corre libre por el mundo, y se alimenta de los hombres que viajan solos. Es el coste del secreto del hierro.

Un chequeo de detección de dificultad cuatro dará lugar a encontrar una reliquia escondida. Esta es longeva.

II Tesorería superior

Un chequeo de historia de dificultad dos permitirá comprender que esta sala servía de almacén, si bien algunos de los objetos que utilizaban entonces, ahora son antigüedades de extremo valor. Por cada punto por encima de la dificultad el personaje habrá identificado objetos de importante valor histórico con un valor aproximado de una corona por cada unidad.

III Cocinas

No es demasiado difícil identificar una cocina, aunque esta tenga centenares de años de antigüedad. No obstante un chequeo de detección de dificultad cuatro permitirá encontrar una oquedad con un pasadizo de reducido tamaño que lleva hasta la habitación nueve.

IV Sala común

Es difícil entender cuál fue la utilidad de esta gran sala cuyos muebles han quedado pulverizados, pero es evidente que en el lugar se ha combatido. Hay en el suelo algunos cadáveres que no parecen humanos, sino masas de carne con ojos y informes.

Un chequeo de detección de dificultad cuatro dará lugar a encontrar un hombre mutado, herido, inconsciente y escondido. Es necesario un chequeo de medicina de dificultad cuatro para devolverle la consciencia. Explicará que simplemente quiere salir de ahí, pero reconocerá sentir el mal creciendo en su interior, y sufrir impulsos agresivos irrefrenables.

V Sala común

Es difícil entender cuál fue la utilidad de esta gran sala cuyos muebles han quedado pulverizados, pero en el momento se ha convertido en la «fortaleza» de unos mineros mutados y confundidos que a priori atacarán a todo lo que se mueva, temiendo que sean masas de carne o la Corrección. Están muy desorganizados y no tienen líder. Huirán si sufren cuatro bajas.

Lauko: Equipado con pico y mutado con ataque instantáneo que se manifiesta desde la boca, remplazada por una masa de carne informe y viscosa.

Umber: equipado con pico y mutado con salto de fase que se manifiesta con una carne informe y viscosa como la de Lauko, pero en todo el cuerpo.

Zamino: Equipado con pico y mutado con masa protectora (+4 a voluntad a efectos de puntos de vida y resistencia al aturdimiento, evasión 0, no puede usar armaduras).

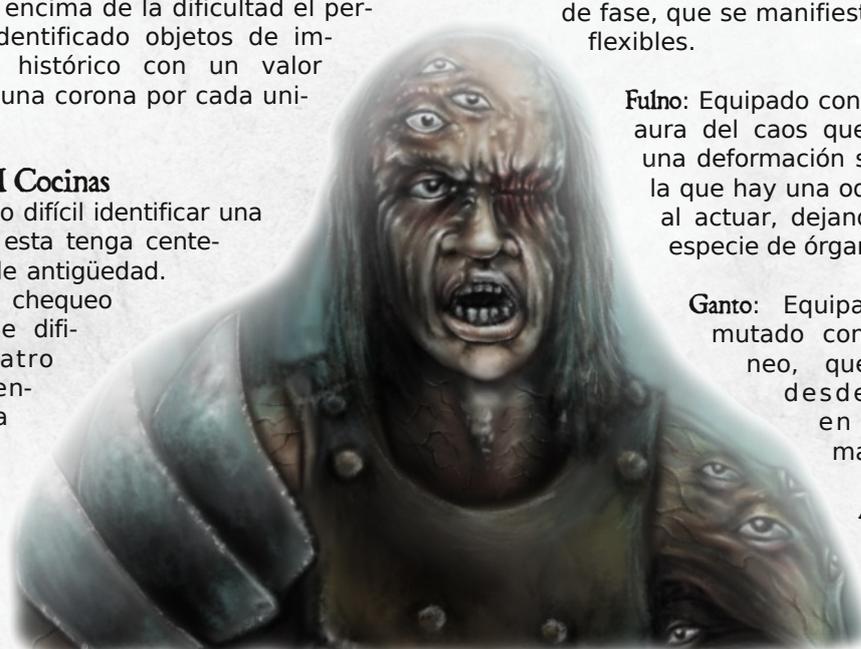
Vaigar: Equipado con porra y mutado con aura del caos que se manifiesta en una sanguinolenta mutación que surge de su oreja y que le abre el cráneo horizontalmente cuando actúa.

Monmaro: Equipado con pico y mutado con salto de fase, que se manifiesta con unos huesos flexibles.

Fulno: Equipado con pico y mutado con aura del caos que se manifiesta en una deformación sobre el hombro en la que hay una oquedad que se abre al actuar, dejando entrever alguna especie de órgano interno.

Ganto: Equipado con hacha y mutado con ataque instantáneo, que se manifiesta desde un anormal ojo en la palma de la mano izquierda.

Anlato: Equipado con cuatro porras, iya que tiene cuatro brazos!



VI Recibidor

Un chequeo de historia de dificultad tres permitirá entender que la sala es un recibidor. Se verá el escudo de armas que Glenio vio, y unos grabados.

Niul na Nara, hogar de la sexta asesina de dragones

Un minero sano está atrapado en esta habitación. Dirá haber quedado atrapado intentando escapar. Si se le suelta estará encantado de unirse al grupo como seguidor. Es un minero (nivel 1). No tendrá gran información que aportar, pero puedes leer el siguiente texto para crear un poco de ambiente:

Me escondí cuando todo comenzó. Sabía que nos íbamos a enfrentar a la ira de Soid por haber entrado en este lugar. Estuve escondido en una especie de chatarrero hasta que intenté salir, pero esos soldados decía que podían contagiarnos, y me enviaron de vuelta aquí abajo.

VII Basurero

Este lugar es algún tipo de sala de basurero. Apparentemente no hay nada de interés, salvo dos mineros más que atacarán nerviosamente a los personajes. Los personajes que superen un chequeo de detección de dificultad cinco encontrarán un acceso secreto que lleva a la sala trece, pero que también está protegido por una cerradura de nivel tres.

Lebin: Equipado con hacha y mutado con mutación explosiva, que se manifiesta en un estómago demasiado prominente, hacia la izquierda.

Aiandros: Equipado con hacha y mutado con aura del caos. Apenas es perceptible con la oscuridad de la zona, pero su mano izquierda está constituida por tentáculos que se abren y dejan a la vista un hueso radiante.

VIII Armería

Esta sala está protegida por una notable cerradura que encima se ha estropeado con el paso de los años. Es de nivel tres.

Es posible abrirla por la fuerza, mediante un chequeo de minería de nivel cinco, sacando los goznes. Esto consumirá una fracción de tiempo.

Un chequeo de historia de dificultad dos revelará que este lugar era la armería, y el siguiente texto escrito en las paredes.

A los ladrones de Niul na Nara les perseguirá la ira de los dioses

Los guardianes de la sexta espada juramos proteger por siempre a la asesina de dragones, e impedir que esta salga al mundo hasta que los enviados de Thargron la reclamen.

Juramos mantener sus secretos ocultos y no hablar nunca de la sexta espada a los visitantes de Niul na Nara.

Juramos perseguir en esta vida y en las siguientes con la fuerza de nuestro espíritu inmortal a cualquiera que se lleve la sexta espada, hasta que esta vuelva a Niul na Nara. Para este propósito llegaremos a contaminar nuestra alma con el caos.

Todas las armas están marcadas por el sello de la antigua ciudad subterránea. Los siguientes objetos han sido construidos con tecnología perdida y han sido capaces de aguantar el paso de los siglos. Justifican sobradamente el esfuerzo.

Dos **espadas largas** de nivel tres.

Una **alabarda** de nivel tres.

Dos **escudos redondos** de nivel tres.

Tres **armaduras de placas** de nivel tres.

IX Sala de entrenamiento

Un chequeo de historia de dificultad tres permitirá identificar que en este lugar se practicaban combates en el pasado.

Un chequeo de detección de dificultad cuatro permitirá encontrar una oquedad con un pasadizo de reducido tamaño que lleva hasta la habitación nueve.

X Sala de ocio

Un chequeo de historia de dificultad tres permitirá identificar que en este lugar estaba destinado al esparcimiento de los habitantes.

No obstante un *falta de personalidad menor* lo habita. Este no percibe a los personajes, no obstante, sino que se pasea tranquilo por el lugar. Da a los jugadores la opción de retirarse.

XII Sala de ritos

Un chequeo de historia de dificultad tres permitirá identificar que se trata de una sala de ritos. En las paredes se puede leer la siguiente información.

Manifiesta a los jugadores que sus personajes sienten un hormigueo extraño en sus cuerpos. Aquellos que tengan manifestación sobrenatural entenderán que hay un foco de energía en el lugar. Todos los personajes pueden realizar tres chequeos de ritos inmediatamente sin coste.

XII Sala de curas

Este lugar debió ser en algún momento una sala de medicina. Pero en el momento diez mineros la ocupan. Estos están siendo dirigidos por Menefdo, el capataz, un minero grande y particularmente peligroso que en verdad tiene controlados a todos, y que estará dispuesto incluso a conversar si se le insiste. Intenta interpretar cierto grado de locura en él.

Los jugadores pueden llegar a intentar engañarle diciéndole que son aliados, que le van a ayudar. Aunque es desconfiado está desesperado y tendrá tendencia a escuchar palabras amables. La dificultad del chequeo en este caso es cuatro.

Lanlo: Equipado con porra y mutado con estructura incorpórea (+1 Evasión, -1 resistencia luz, oscuridad y SN)

Nimond: Equipado con pico y mutado con masa protectora (+4 a voluntad a efectos de puntos de vida y resistencia al aturdimiento, evasión 0, no puede usar armaduras).

Cavolf: Equipado con hacha y mutado con apéndice corruptor, que se manifiesta como un tentáculo abultado en su extremo.

Aretro: Equipado con pico y mutado con masa protectora, que se manifiesta en una notable capa de grasa en muchas partes del cuerpo.

Touvis: Equipado con hacha y mutado con potencia del caos.

Biarald: Equipado con pico y mutado con potencia del caos.

Demili: Equipado con pico y mutado con ataque de carga, que se manifiesta como un rayo que surge de su abultado e inservible ojo derecho.

Nain: Equipado con porra y mutado con ataque instantáneo. Este se manifiesta desde el hombro, como un abultamiento que remplace el brazo.

Sertio: Equipado con hacha y mutado con ataque instantáneo que se manifiesta desde el vientre, dejando salir parte de sus intestinos.

Kepon: Equipado con porra y mutado con regeneración del caos. Esta se manifiesta abriendo su pecho y dejando ver su sanguinolento y deforme corazón.



XIII Tesorería

No es necesario ser un experto para darse cuenta de que esta sala servía de tesorería, que en este caso se manifiesta en una evidente riqueza en plata. Los jugadores podrán tomar tanto peso como quieran en lingotes de plata. El precio de la plata es aproximadamente seis coronas por cada diez kilos.

Guardamos a la criatura para poder corromper nuestros cuerpos y nuestros espíritus en caso de que la sexta espada sea sacada de Niul na Nara. Todo guardián debe mirar a la criatura cada día para entender el coste del fracaso.

Un minero sano se las ha arreglado para sobrevivir escondiéndose. Estará encantado de unirse como seguidor (nivel 1). Explicará haber escapado de milagro sin haberse corrompido.

XV Dormitorios

Unos vetustos soportes de unas camas se las han arreglado para sobrevivir al paso de los siglos, pero cuatro masas del caos campan por el lugar y atacarán a los personajes.

XVI Sala de rutas

En esta sala han sobrevivido en las paredes unos grabados de unos antiguos mapas de increíble valor. ¡Pero los personajes probablemente no tengan tiempo! Un chequeo de historia de dificultad cinco permitirá descubrir una localización de otro objeto de gran importancia, pero cada intento consume una fracción el tiempo.

La misión comenzada por mis ancestros ha llegado a su fin, ahora que los guardianes de Niul na Nara hemos conseguido ser los únicos dueños de la sexta espada al ser olvidados por la gente del exterior. Ahora nosotros debemos desaparecer para siempre, y yo, el último guardián, parto para liberar a la última criatura y que ella sea por fin la guardiana eterna.

Telio, hijo de Nelister, guardián de la sexta espada. Ochenta y tres años.

(Es necesario minar para entrar en esta sala).

XIX Sala de la espada

Esta sala ha sufrido un desgaste más que notable, pues está totalmente en ruinas. Aunque la espada de los guardianes reposa en las manos de un mezuquidad menor acompañada de tres masas del caos.



(Es necesario minar para entrar en esta sala, o acceder por la puerta secreta.).

XIV Celda

En este lugar es evidente que los mineros guardaban algo que temían, pues tiene un variado sistema de rejas de acero que han sido abiertas. Un chequeo de historia de dificultad cuatro permite acceder al siguiente texto:

XVII Sala de guardias

Un chequeo de historia de dificultad cuatro permitirá leer el siguiente fragmento:

Solo los guardias tienen permiso para pasar de este punto

Ocho masas del caos impedirán el paso a cualquiera que se adentre.

XVIII Tumbas

Es evidente que este lugar sirve de descanso eterno para los difuntos guardianes de Niul na Nara. No es difícil encontrar una reliquia rápida, otra resistente y otra de resistencia al caos.

Un chequeo de historia de dificultad 5 permitirá desentrañar el final de los guardianes.



EPÍLOGO

Los humildes creadores de esta aventura encuentran poco probable que un grupo de personajes pueda llegar a conseguir la espada de Soid, ique no es tal! Lo normal sea que tengan que conformarse con recompensas menores aparecidas en las plantas superiores. En cualquier caso son bastantes riquezas que no tienen porque compartir con nadie.

Si es posible acabar consiguiendo a los dos personajes nobles como contactos (y no es mala cosa), o adquirir a los pobres mineros como seguidores.

Si los personajes se hacen con la espada, todavía tienen el problema de salir al exterior, pues probablemente hayan consumido tiempo y haya correctores esperando, o quizá incluso lo hayan sellado y ninguna habilidad de minería los saque, solamente, como mucho poderes sobrenaturales. Si han incurrido en tres o más pérdidas de tiempo la Corrección estará ya en la superficie, y tendrán que entenderse con ellos (lo que puede dar lugar a otra aventura).

Si han incurrido en cinco o más pérdidas de tiempo la superficie estará sellada.

La espada de Soid es en verdad una de las legendarias espadas asesinas de dragones forjadas por los dioses gunearos. ¿En verdad la empuñó el hombre que fuera reconocido como la reencarnación de Soid?

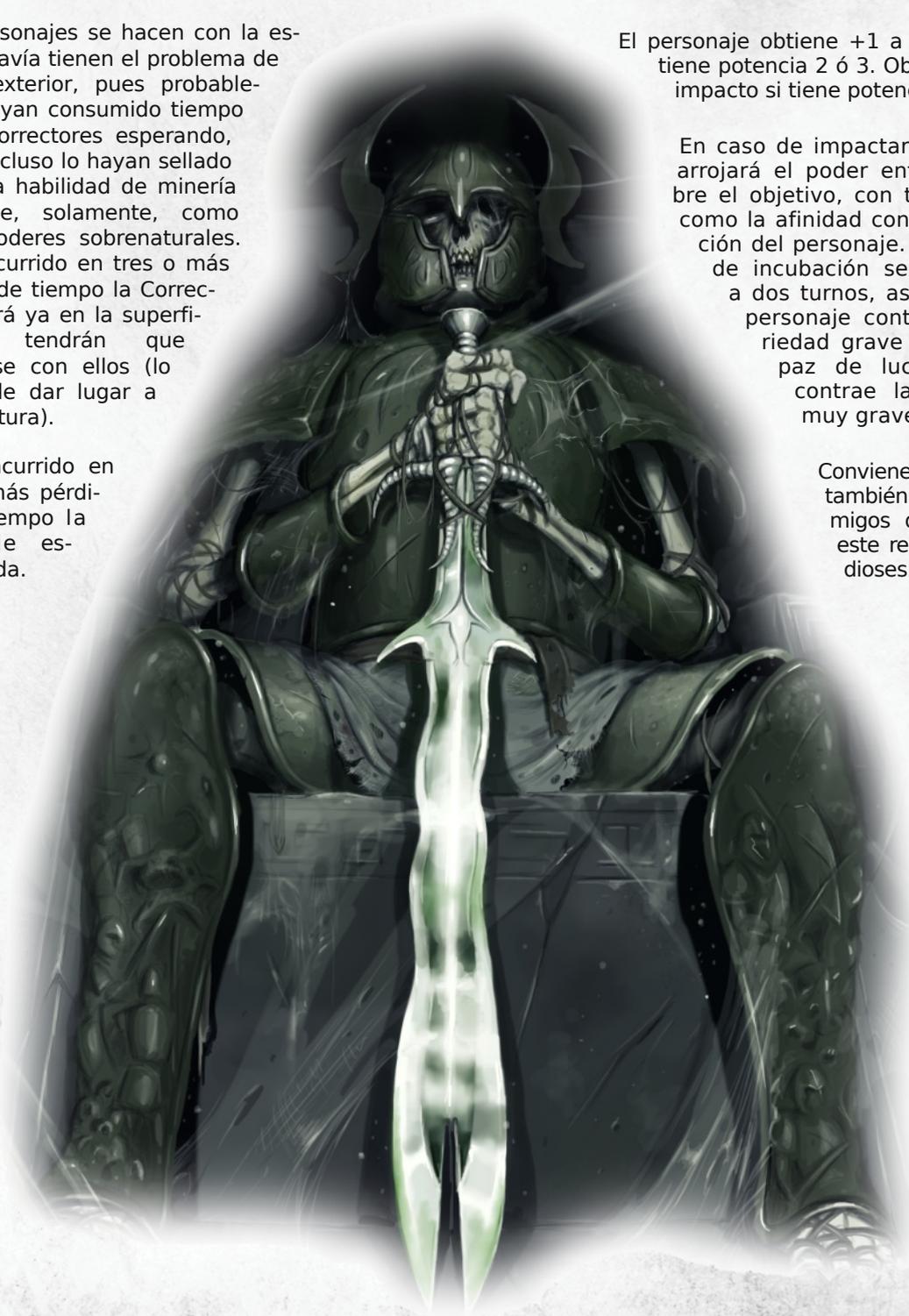
Es el primero de los objetos de los dioses a los que se puede acceder en el mundo de Espada Negra y como tal ocupa la posición de una reliquia.

Cuenta como una reliquia rápida (el personaje añade su potencia a su iniciativa).

El personaje obtiene +1 a impacto si tiene potencia 2 ó 3. Obtiene +2 a impacto si tiene potencia 4 ó 5.

En caso de impactar en carne, arrojará el poder enfermar sobre el objetivo, con tanto nivel como la afinidad con la corrupción del personaje. El periodo de incubación se acelerará a dos turnos, así que si el personaje contrae la variedad grave será incapaz de luchar, y si contrae la variedad muy grave morirá.

Conviene bonificar también a los enemigos que porten este regalo de los dioses.



MASA DE CARNE

En caso de que la masa de carne dañe a su oponente este último debe realizar un chequeo de corrupción del caos. Cuenta con modificaciones adicionales debido a sus mutaciones ya incluidas en su perfil.

F	3	Con	0	Eva	0	Al	Im	Da	Tipo
A	3	Cor	0	Cob	0	0	5	4	Per
R	1	Per	0	Agu	5			Nivel: 2	
V	3	Luz	1	Rec	1			Apéndice hostil	
I	0	Osc	1	Ini	3			Masa protectora	
L	0	Ele	3	Vid	21			Animal	
P	2	SN	4	Est	0			Resistencia aturdimiento: 7	
D	1								
E	2								

MENEFDO

F	4	Con	3	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	3	Cob	5	1	3	7	Cor
R	2	Per	3	Agu	10			Nivel: 6 (5 en combate)	
V	3	Luz	3	Rec	2			Combate a dos manos: 2	
I	1	Osc	3	Ini	4			Detección: 2	
L	2	Ele	4	Vid	9			Historia: 1	
P	3	SN	6	Est	10			Manejo de hacha: 4	
D	3							Minería: 4	
E	2							Táctica: 1	

Hacha gunear
Armadura de guerra eridia

Menefdo puede utilizar su cualidad «Potencia del caos» antes de atacar. En este caso debe arrojar tantas runas como su defensa (3). Si no obtiene ningún acierto se aturde, en caso contrario su fuerza pasa a ser 5 y su agilidad 4 hasta el final del turno.

Menefdo tiene una mutación pasiva «Estructura incorpórea». Añade un punto a su evasión y resta uno a su resistencia a la luz a la oscuridad y su SN (no incluidos en la ficha).

ESPADA NEGRA

Estas cualidades reflejan que el minero porta un pico, pero también puede llevar un hacha o una porra:

Hacha:

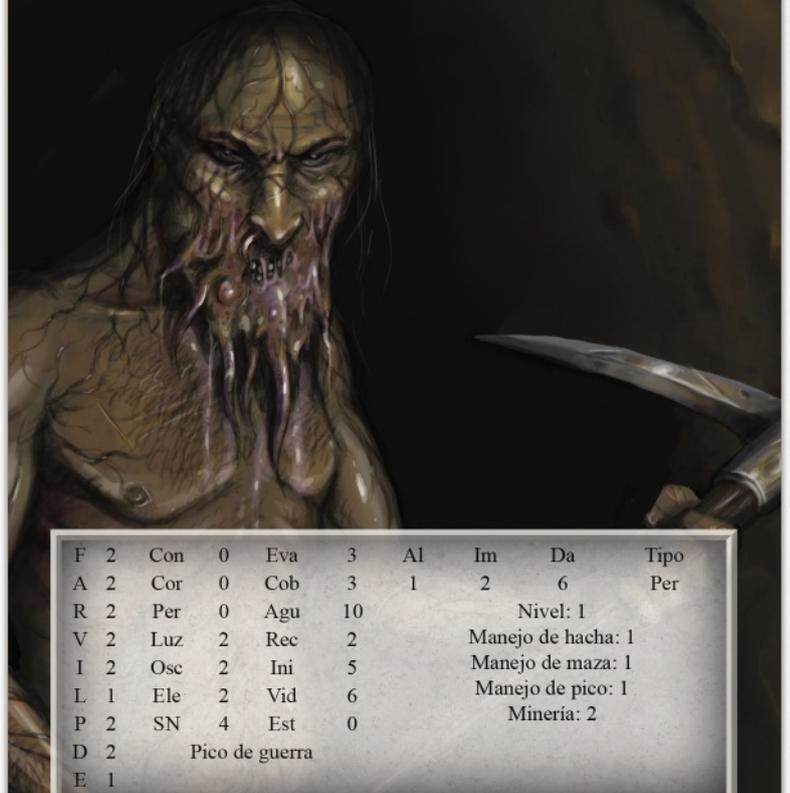
Al: 1 Im: 2 Da: 5 Tipo: Cor

Porra (aligerado):

Al: 1 Im: 3 Da: 2 Tipo: Con

Los mineros corruptos tienen una mutación de las que aparecen en las páginas 182 a 185 del juego de rol.

MINERO CORRUPTO



F	2	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	0	Cob	3	1	2	6	Per
R	2	Per	0	Agu	10				Nivel: 1
V	2	Luz	2	Rec	2				Manejo de hacha: 1
I	2	Osc	2	Ini	5				Manejo de maza: 1
L	1	Ele	2	Vid	6				Manejo de pico: 1
P	2	SN	4	Est	0				Minería: 2
D	2								Pico de guerra
E	1								

FALTA DE PERSONALIDAD MENOR



F	3	Con	0	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	4	Cor	0	Cob	3	0	5	8	Con
R	1	Per	0	Agu	5				Nivel: 5
V	7	Luz	2	Rec	1				Apéndice hostil
I	1	Osc	2	Ini	5				Mutación inútil
L	0	Ele	3	Vid	21				Mutación inútil (otra)
P	4	SN	9	Est	0				
D	2								
E	3								

Si falta de personalidad menor causa daño, el objetivo tiene que realizar un chequeo de corrupción.

Apéndice corruptor: Después de que realice sus ataques, todos los presentes que no sean defectos deben realizar un chequeo del caos por turno. En caso de que la masa de carne dañe a su oponente este último debe realizar un chequeo de corrupción del caos. Cuenta con modificaciones adicionales debido a sus mutaciones ya incluidas en su perfil por turno. En caso de que la masa de carne dañe a su oponente este último debe realizar un chequeo de corrupción del caos. Cuenta con modificaciones adicionales debido a sus mutaciones ya incluidas en su perfil.

MEZQUINDAD MENOR



F	4	Con	3	Eva	0	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	4	Cob	6	1	4	6	Cor
R	3	Per	4	Agu	15				Nivel: 10
V	6	Luz	3	Rec	3				Ataque instantáneo
I	2	Osc	3	Ini	5				Apéndice corruptor
L	0	Ele	4	Vid	18				Brazos adicionales
P	3	SN	9	Est	12				
D	3								Espada corta
E	3								Armadura Ollvaror

EDUSR AGLAZOR



F	2	Con	1	Eva	3	Al	Im	Da	Tipo
A	2	Cor	2	Cob	6	1	4	4	Cor
R	3	Per	2	Agu	15				Nivel: 4
V	2	Luz	1	Rec	3				Artes: 1
I	2	Osc	1	Ini	5				Detección: 2
L	3	Ele	2	Vid	6				Engañar: 2
P	2	SN	3	Est	6				Finanzas: 1
D	1								Hípica: 4
E	2								Historia: 3
									Interpretar: 1
									Leyes: 2
									Manejo de espada: 2
									Orientación: 1
									Seducir: 1
									Supervivencia: 1
									Táctica: 3

Ataque instantáneo: Mezquindad menor puede realizar un chequeo del caos (arrojar tres runas) después de atacar a un oponente al que supere en iniciativa. Si no tiene éxito se aturde dos turnos. En caso contrario causa cuatro puntos de daño de oscuridad al objetivo. Si sufre daño debe realizar un chequeo de corrupción.

Brazos múltiples: Mezquindad puede atacar cinco veces.

ALGUNOS ILUSTRADORES DE ESPADA NEGRA

www.andresegea.com

ilustrador
Andrés Egea

andresegea.com

andresegea.com



 www.facebook.com/ikanart

 www.patreon.com/ikanart

 i.sendino92@gmail.com

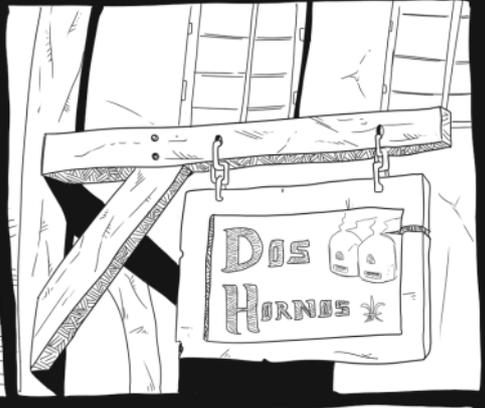


RUTH LÓPEZ JIMÉNEZ Ilustradora/Digital Art

www.berkanailustracion.com

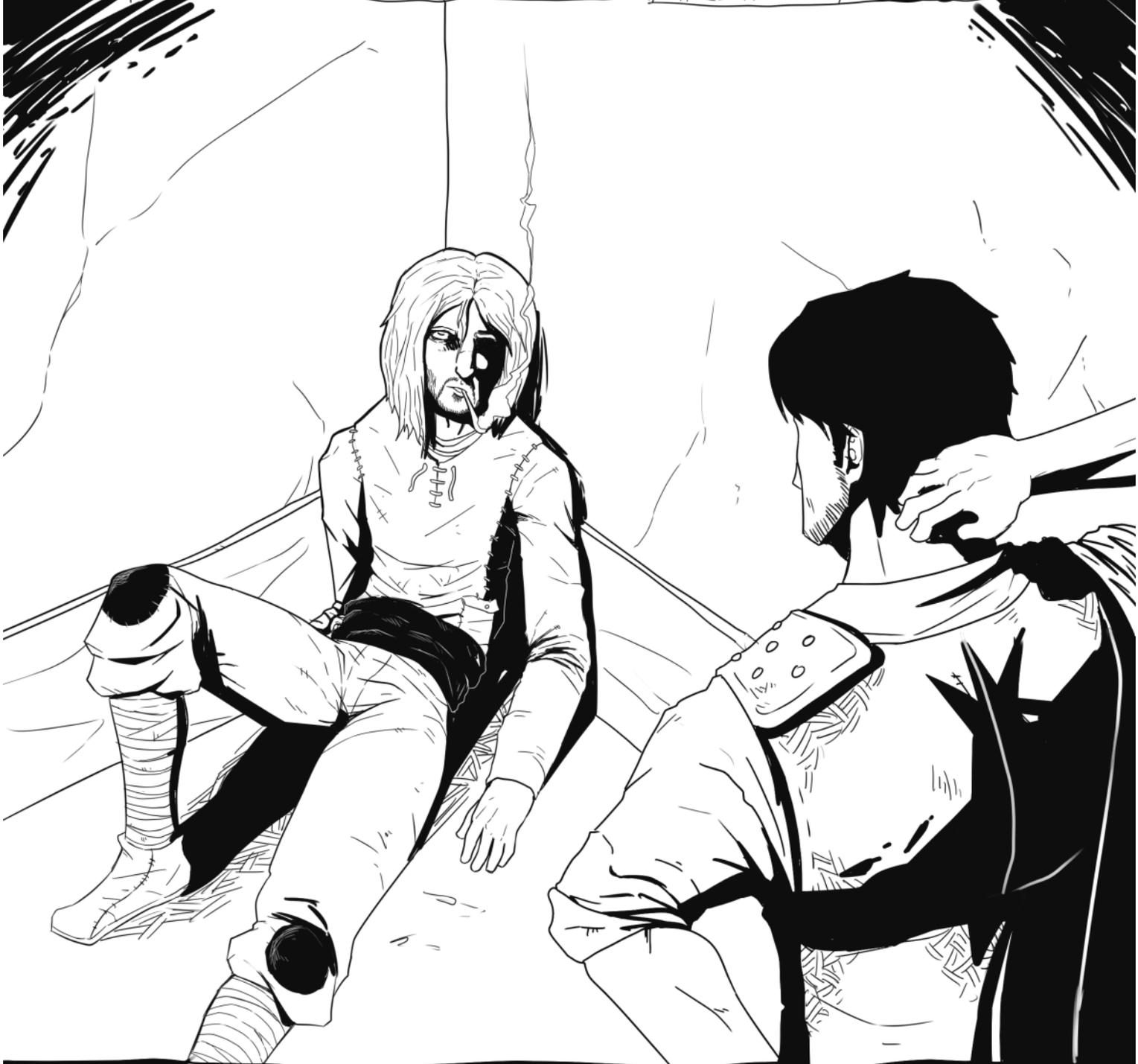
 /berkanailustra





EL CANTAR DE LA MUERTE
PRELUDIO





¿ME OYES, NEMIO?



VAMOS, TE LLEVARÉ A QUE TE DE UN POCO EL AIRE



DÉJALO AHÍ Y MÁRCHATE

ME LO LLEVO A QUE LE DE EL AIRE, NO TE METAS EN MIS ASUNTOS



NO SE MARCHA HASTA QUE ÉL DIGA QUE SE MARCHA



NO HE VENIDO BUSCANDO PROBLEMAS





DÉJALO QUE SE VAYA . ¿NO HAS OÍDO HABLAR DE MAVERT, EL DE LOS TRES DEDOS?



HE OÍDO QUE SE LOS ARRANCO UN ASESINO AGLAZOR. ES UN TIPO MUY DURO QUE TRABAJA PARA ESE LOCO DE HERIÁN TUANORI.

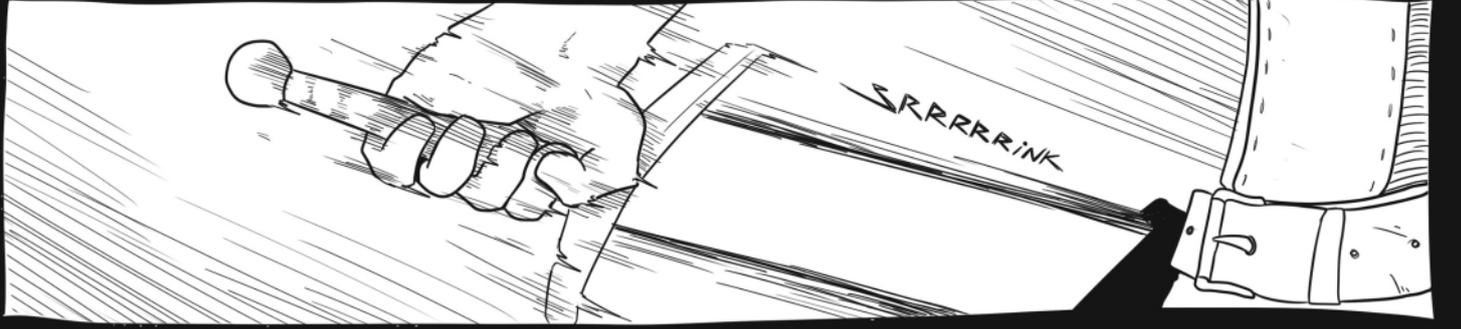


PUES A MÍ NO ME IMPRESIONA, ES UN CABRON MUTILADO AL QUE ...



NO NECESITO CINCO DEDOS PARA VENCERTE.

¡PAM!



SRRRRINK



VAS A LAMENTAR
HABER VENIDO
AQUÍ.

DÉMOSELE UNA
BUENA TUNDA.

PIENSO
QUEDARME
SU ESPADA.



MAVERT PERDIÓ ESOS DEDOS
LUCHANDO CONTRA CINCUENTA
AGENTES DE LA CORRECCIÓN, Y
NO ERAN JUGADORES MEDIO
BORRACHOS COMO VOSOTROS.



ASÍ QUE GUARDAD VUESTRAS
PORRAS Y NO HAGÁIS ALGO
QUE TENGÁIS QUE LAMENTAR,

NO ENTENDÉIS NADA
BIEN LO QUE ESTÁIS
HACIENDO.

TE ACABO DE SALVAR LA VIDA. NO ERES NI LA MITAD DE DIESTRO DE LO QUE ERAS, PERDÓNAME EL CHISTE

MUY GRACIOSO. HE ESTADO ENTRENANDO CON LA ZURDA, A DIFERENCIA DE TI, QUE PARECE QUE HAS PASADO FUMANDO TODO ESTE TIEMPO

NO ES QUE NO ME ALEGRE DE VERTE, MAVERT...

.. PERO NO CREO QUE HAYAS VENIDO AQUÍ A CORREGIR MIS HÁBITOS

MI JEFE ME HA MANDADO INVESTIGAR UNOS ASESINATOS EXTRAÑOS, ESTOY SEGURO DE QUE TE INTERESARÁ.

YA NO ME DECICO A ESO, MAVERT. AHORA HAGO TRABAJOS PARA UNA BANDA. ME PAGAN POR CONSEGUIR INFORMACIÓN. YA NO...

NO HE DICHO QUE NO SE TE FUERA A PAGAR.

ALGUNAS DE LAS TIENDAS QUE HAN PARTICIPADO EN EL CROWDFUNDING DE ESPADA NEGRA



MAZINGER QUIEDO

COMIC · LIBROS · JUEGOS · ROL
AVENIDA DE GALICIA 42 - QUIEDO



MESA291



MENTALIDAD CREATIVE COMMONS

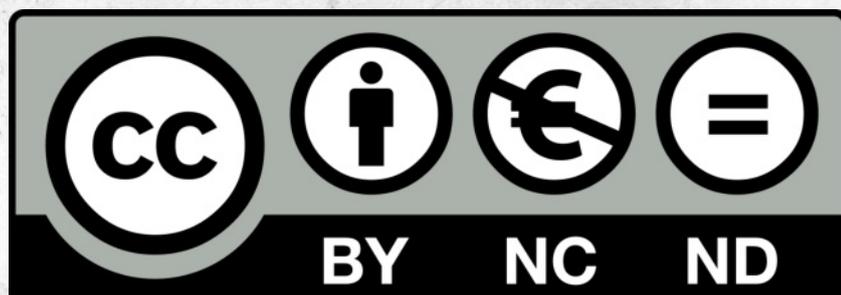
La hermandad de la Espada Negra publica todas sus obras bajo diferentes versiones de la licencia que ofrece la organización Creative Commons, una organización sin ánimo de lucro que permite usar y compartir tanto la creatividad como el conocimiento a través de una serie de instrumentos jurídicos de carácter gratuito

Aunque muchos creadores publican sus obras bajo este régimen creyendo en una estructura de consumo responsable y moderna, lejana de las trasnochadas mentalidades de las sociedades de gestión, la hermandad tiene otros motivos para publicar sus obras con las diferentes variantes de esta licencia:

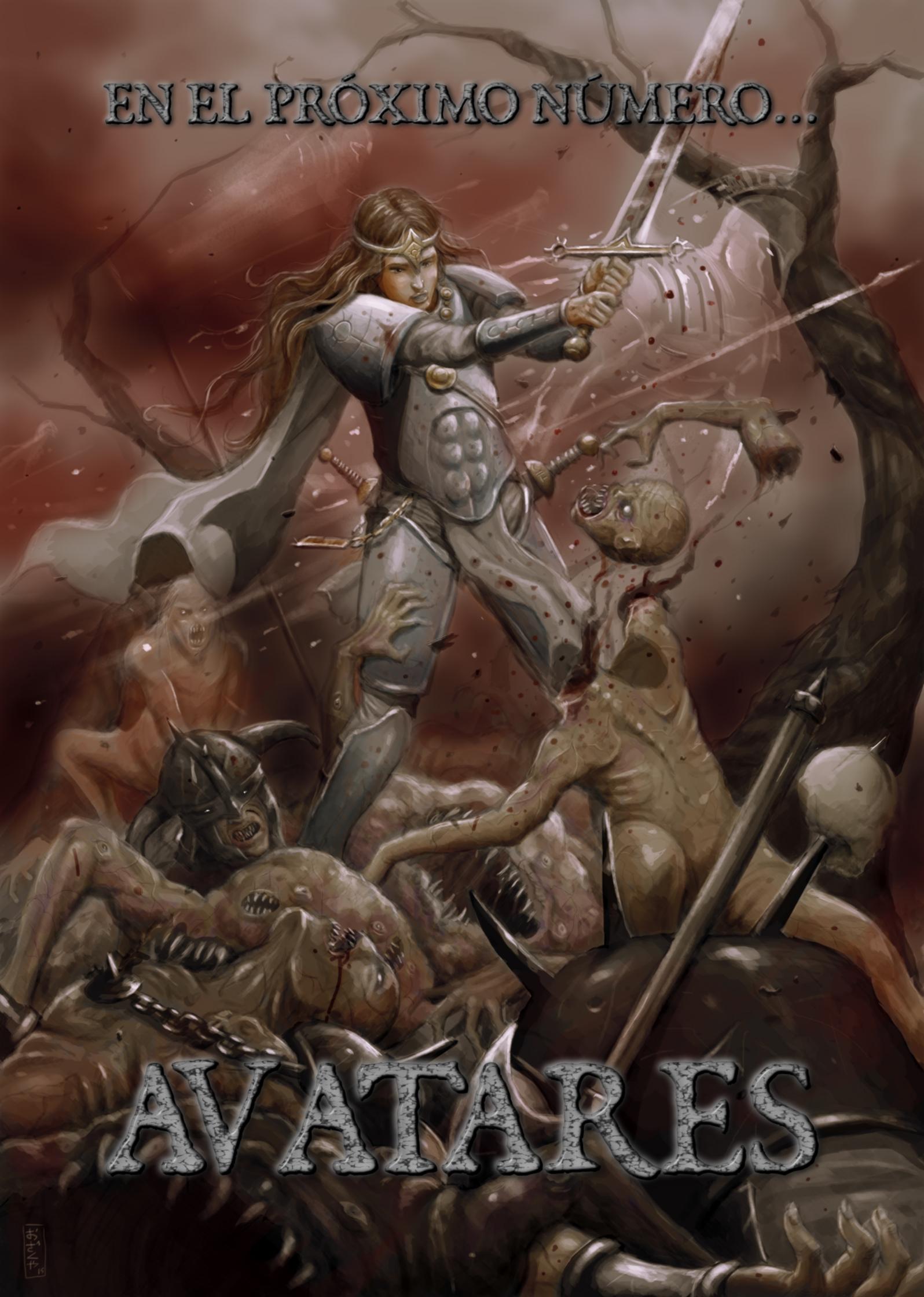
Creemos en el conocimiento libre.

Consideramos que el acceso global a todo el conocimiento (artístico o no) propicia el crecimiento mental y espiritual de las personas y de las sociedades. De la misma forma creemos que solo mediante este acceso completo las personas podrán ser objetivamente críticas con su situación, la de sus semejantes y la de sus gobiernos.

Consideramos que esta lucha por el libre acceso al conocimiento es de la máxima importancia por lo que promovemos sus principios y nos ponemos a disposición de aquellos que están dispuestos a defenderlos.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



AVATARES