



ESPADA NEGRA
JUEGO DE ROL

**LOTERÍA PARA EL
DÍA DE AÑO NUEVO**

CRÉDITOS

ILUSTRACIÓN DE PORTADA

Eduardo Rodríguez

ARTE INTERIOR

Javier Villaseñor, David Arenas, Ana Iglesias, Ana Rodríguez.

CREACIÓN, DESARROLLO Y ACABADO

Hermanos Juramentados de la Espada Negra

“Pertenece a cada uno de los habitantes de un pueblo la responsabilidad de su gobierno. Incluso en las más duras tiranías el auténtico poder nunca es ostentado por una élite minoritaria, ni siquiera por las fuerzas armadas, sino por el pueblo que sostiene a todo el estado. Aquellos que toleran un gobierno déspota o malvado son, a fin de cuentas, más culpables que víctimas, y la acción bélica contra sus personas está plenamente justificada.”

— Atribuido a Átino, político de Eridie.

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.

Los textos relativos al ambiente de Espada Negra se encuentra bajo una **Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported**.



ÍNDICE

Gancho	IV
Sucesos previos	VI
Sucesos posteriores	VI
Intervenciones de los personajes	VII
Personajes	X
Consecuencias	XIII

GANCHO

Este escenario puede utilizarse de múltiples formas. Los personajes de los jugadores pueden ser contratados por el político corrupto Rasam Sadaq para encargarse de su seguridad, o quizá por el jefe de la oposición, Umi Aman Iumad, aunque aquí se va a suponer como base que son los que se encargan del intento de asesinato urdido por Mutef Nasdaidel. En este caso serán o bien asesinos mercenarios o partidarios de su causa.

En este caso explicará las circunstancias a los personajes, para lo que se incluye el siguiente texto:

Como sabrán, en la prefectura de Ramed va a haber elecciones a cinco días de la celebración del año nuevo, lo cual es un acto de extrema gravedad que seguramente aún no conozcan.

El gobernador de Radel, Rasam Sadaq, lleva ostentando el puesto dos legislaturas completas en las que se ha hecho de oro a base de coser a impuestos a la sociedad y colocar a sus amigos en los puestos importantes. Ha llegado a detener a la competencia de sus amigos con cargos absolutamente ridículos por los que cumplen desproporcionadas penas, e incluso algunos se han suicidado en prisión.

Esto no sería en sí muy excepcional de no ser porque la gestión de Rasam Sadaq es totalmente nefasta para la población. Otras prefecturas han activado políticas de impulso de la economía que han proporcionado trabajo en todas las capas sociales, pero en Radel incluso se han retirado las pocas prestaciones sociales que el gobierno asumía.

¿Cómo un personaje de esta calaña se ha mantenido en el poder? En parte es culpa de este régimen corrupto que vivimos. Rasam tiene comprado al jefe de la oposición, Umi Aman Iumad, con el que intercambia acusaciones para hacer creer a los militares que la culpa de todo es del otro, cuando en realidad ambos son perros del mismo amo, Sidris Udul, un adinerado importador que es el principal beneficiado de las políticas de Rasam.

Lo más increíble de todo es que Rasam Sadaq ha decidido convocar las elecciones en plena preparación de la fiesta de fin de año. Como sabrán, los días de elecciones son famosos por su violencia, por lo que hay muchas posibilidades de que este rencor acumulado haga que la violencia se propague a la festividad e incluso a las casas de los ciudadanos. Que los políticos sean corruptos es una cosa, pero que sean negligentes en la seguridad es algo aún más serio.

Pero esto no es todo. Rasam ha incumplido absolutamente sus objetivos presupuestarios, y afronta una deuda importante con proveedores de otras prefecturas que ha ido retrasando hasta lo indecible. Presionado, ha ejecutado una argucia tan flagrante que da vergüenza ajena: ha creado una lotería de año nuevo con la que dice que va a sacar de la pobreza a seis ciudadanos con premios de dos millones de dineros, mediante unas participaciones de cien dineros. Cuando se le acusó de que recaudaría mucho más dinero, él sostuvo con falacias que era el coste de gestionar dicha lotería.

ESPADA NEGRA

Éste es un escenario navideño violento para Espada Negra que trata sobre un acto de asesinato político en el que los personajes podrán participar de muchas formas.

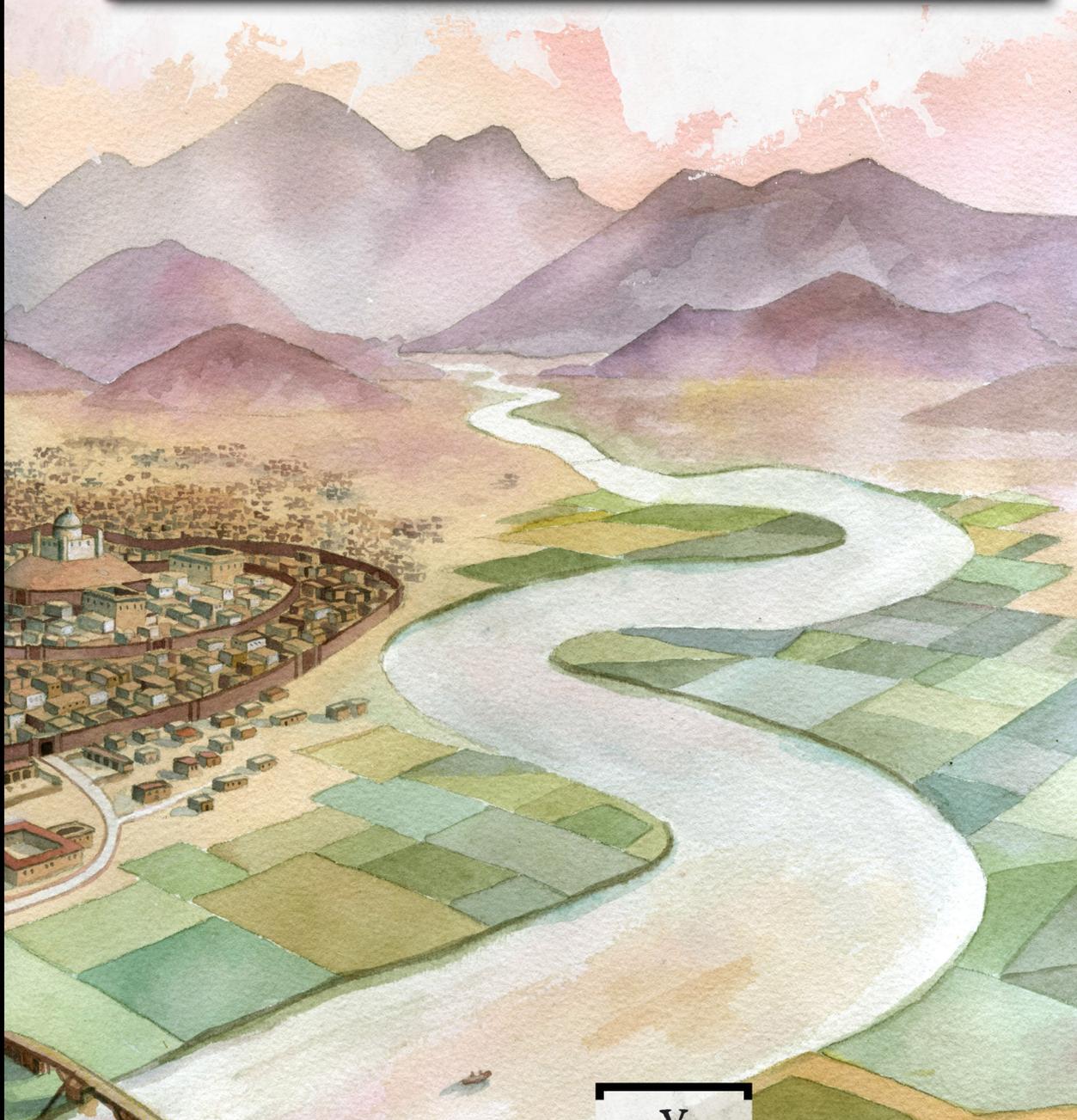
Solo apta para jugadores maduros. Como, por otra parte, casi todo lo que se publica para Espada Negra.

Como la gente está desesperada, la situación está siendo completamente absurda; familias que apenas tienen para comer gastan diez mil dineros en esta lotería, por lo que de la administración de la lotería está saliendo cada día un carro con sacos de dinero. La histeria con esta lotería roza límites absurdos: cualquier persona con conocimientos de finanzas básicas sabe que el único beneficiario de una maniobra así es el gobierno, pero aquí la gente es, en general, bastante inculta.

Así que algunos activistas por el voto inteligente hemos reunido ciertos recursos y estamos dispuestos a pagar un millón de dineros a su grupo por ejecutar a Rasam Sadaq. Lo haríamos nosotros mismos, pero somos conocidos por nuestro activismo y es imposible que nos acerquemos siquiera a este tirano.

Además, Rasam ha contratado a unos mercenarios extremadamente veteranos para que le hagan de guardaespaldas. Se trata de tres hombres al mando de un oficial llamado Zafiq Migar. Nosotros tenemos una edad, y no podríamos enfrentarnos a ellos.

**LOTERÍA PARA EL
DÍA DE AÑO NUEVO**



SUCESOS PREVIOS

Básicamente todo lo que ha dicho Mutef es cierto. Rasam está exprimiendo la población y además es ineficiente compitiendo con el resto de prefecturas, por lo que el lugar es cada vez más pobre, y las aceptables explotaciones mineras se ven condenadas al cierre. La clase trabajadora se lleva lo peor de todo eso, y los militares tampoco levantan cabeza.

SUCESOS POSTERIORES

Rasam contratará a los personajes el día veinte del décimosegundo mes, y tienen solamente una semana antes de las elecciones, el día veintisiete. Si los personajes no obran de forma alguna, ocurrirán los siguientes eventos.

DÍA XX

Rasam tendrá una importante reunión con Sidris Udul, en la que coordinarán los actos hasta el final de campaña. Sidris le echará una buena regañina a Rasam por ser demasiado descarado, y este saldrá completamente enfadado. Esa noche se emborrachará, aunque en ningún momento su personal de seguridad se separará de él.

DÍA XXI

Rasam se dirigirá a la asociación de veteranos heridos, donde dará un discurso y explicará por qué se le debe votar a él (básicamente señalando que es la única alternativa a la oposición). Los invitará a una tradicional cena de fin de año.

DÍA XXII

Rasam se dirigirá al hospital, donde tiene programado dejarse ver recogiendo a niños enfermos y ofreciéndoles dulces. El hospital de Ramed está perceptiblemente perjudicado, por lo que se ha ordenado a los funcionarios que lo tengan claramente aseado, pero estos en protesta le organizarán una manifestación secreta que le afeará el día de campaña. El día concluye de forma violenta con varios heridos.

DÍA XXIII

Se prepara de nuevo el viaje al hospital, solo que en este caso es preparado por personal militar partidario de Rasam. Los niños que van a recibir dulces son seleccionados entre los hijos de partidarios, muchos de ellos sanos.

Un ex militar indignado llamado Aszam realiza un intento de asesinato que es frustrado. Aszam es detenido y brutalmente interrogado hasta la muerte. Aunque no guarda relación con Mutef, confiesa su nombre para evitar la tortura.

DÍA XXIV

Mutef es detenido durante la madrugada y es interrogado. Rasam cancela todos los actos y se esconde en su domicilio.

DÍA XXV

Sidris reclama la presencia de Rasam, y al final se ve obligado a ir a su domicilio. Tienen una fuerte discusión en la que el comerciante pone al político en su lugar y le obliga a realizar los actos que quedan de campaña, principalmente centrados en el día siguiente.

DÍA XXVI

Se produce un debate público en la calle entre Rasam y el jefe de la oposición, Umi Aman. Aunque este debate está completamente pactado ambos contendientes pierden los papeles en acusaciones mutuas sobre el pasado de ambos partidos, y finalmente se producen algunos disturbios violentos.

DÍA XXVII

Se producen las elecciones, que se suman a un número de disturbios bastante importantes, acumulando un total de doscientos muertos y mil heridos. Rasam es nombrado gobernador una legislatura más, paga la deuda con los beneficios de la lotería, y mantiene su estatus.

DÍAS SUBSIGUIENTES

La prefectura se hunde en una crisis grave. La festividad de fin de año se tiñe de rojo con gravísimos disturbios. Pero para entonces Rasam habrá partido para un viaje de relaciones con otras prefecturas.

INTERVENCIONES DE LOS PERSONAJES

Este escenario es completamente abierto, y su grandeza consiste en el que los personajes tienen que hacer un plan para el que quiera que sea su objetivo. Actuar precipitadamente puede dar al traste con el intento de ejecución, pero retrasarse demasiado dificultará las tareas, pero esto ellos no lo saben.

Si los personajes atentan antes que Aszam y no tienen éxito, las cosas cambiarán bastante. Rasam se pondrá nervioso antes, y se encerrará en su hogar. Tendrá más cuidado con la seguridad, pero quizá Aszam tenga una ocasión mejor.

Hay toda una cantidad de posibles ataques e interacciones.

ATACAR A RASAM CUANDO SE EMBORRACHA

Aunque a priori es un momento de debilidad en un lugar público, no da mucho tiempo para prepararlo. Un grupo impetuoso puede sacar partido de esto si es capaz de enfrentarse a los cuatro hombres de Zafiq.

Otra ocasión con este evento es entrar en conversaciones con este experto militar a fin de tantearlo.

ATACAR A RASAM DURANTE LA CENA DE VETERANOS

Es otra acción complicada que exige muchísimo cuidado, pues otra vez está rodeado por su personal militar. No obstante si los personajes han sido extremadamente cautelosos, podrán buscar aliados entre los veteranos mutilados con cuidado de no mostrarse y encontrar un buen momento. De todas formas es muy difícil salir con vida de un lugar así, por muy mutilados que estén los veteranos.

ATACAR A RASAM DURANTE LA MANIFESTACIÓN DEL HOSPITAL

Es realmente difícil planificar esto a no ser que el grupo haya tenido una anticipación enorme, accediendo al calendario de la campaña de Rasam o averiguando este acto de otro medio. Los funcionarios no son dados a contar este plan secreto (de eso se trata, han conseguido mantenerlo en secreto), pero no es imposible y de hecho es un momento de gran vulnerabilidad.

LOTERÍA PARA EL
DÍA DE AÑO NUEVO

En este caso es especialmente trascendente detallar que la responsabilidad caerá seguramente sobre los funcionarios. Desarrollar un plan de cobertura para estos distanciaría a los personajes moralmente de lo que combaten.

COLABORAR O IMPEDIR EL ATAQUE DE ASZAM

Esta acción puede acabar con los hechos, o cambiarlos de forma definitiva. Aszam no tendrá ninguna oportunidad de concluir su ataque, pero quizá los jugadores puedan

hacer algo. Colaborar no es del todo buena idea, pero impedirlo puede hacerles ganar la confianza de Rasam.

Otra buena opción es tratar con Aszam previamente y conocer sus intenciones, para disuadirlo de su intento. Pero para esto hará falta cierta implicación, como se puede ver en el desarrollo del personaje en cuestión.

ATACAR A RASAM DURANTE EL DEBATE

Quizá la opción más desesperada, puesto que estará todo el personal de seguridad, pero a lo mejor la última posibilidad con un posible añadido: pasar a cuchillo también al cómplice líder de la oposición. Esto generará gran inestabilidad.

ATACAR A RASAM EN SU DOMICILIO

Es una opción muy difícil, pues Rasam cuida mucho de su seguridad con una buena cantidad de hombres todas las horas del día y de la noche. Es necesario un gran plan y el uso de habilidades excepcionales, incluyendo chequeos de sigilo (dificultad 7 por el día, 5 por la noche), escalada (dificultad 4) o engaños muy artificiosos.

ASALTAR LA ADMINISTRACIÓN DE LOTERÍA

Quizá como método de lucrarse, o quizá como acto de distracción. Rasam está esforzándose en cuidar de su persona, y las fuerzas que cuidan la administración de lotería no son tan veteranas (puedes utilizar diez matones de puesto avanzado para representar a los mercenarios contratados). Iniciar un asalto sobre este lugar puede dar lugar a un impresionante botín de unos cuantos millones de dineros (el dinero se saca de la provincia cada día).

Rasam enviará a sus hombres a intentar solucionar el asunto, con lo que este será un buen momento para atacarlo en su mansión.

INTERACTUAR CON EL PUEBLO

Los jugadores pueden querer mezclarse con la población para obtener todo tipo de información y ayudas. No es conveniente limitar ninguna de estas interacciones, por lo que se recomienda utilizar los personajes incluidos o añadir más. ¡Cualquier idea puede ser buena!

DESCUBRIR AL LÍDER DE LA OPOSICIÓN ANTE SU PARTIDO

No es la aproximación inicial, pero puede cambiar mucho las cosas. Un jugador que haga un buen chequeo de leyes (dificultad 5) en el entramado de documentación del partido (seguramente haya que infiltrarse o sobornar) puede dejar en evidencia al líder de la oposición y quizá presentar a un candidato que no esté al servicio de Sidris Udul, o quizá simplemente chantajearlo.

METER EN UN EMBOLADO LEGAL A RASAM

Si los personajes consiguen acceder a la financiación personal o del partido de Rasam, podrán evidenciar la corrupción generalizada (necesario un chequeo de leyes de dificultad 4 una vez se han conseguido los documentos). Si se junta esto con lo anterior, incluso se podría dar algún tipo de vuelco a las elecciones. ¡Quizá incluso Mutef podría presentarse de improviso!

PERSONAJES

RASAM SADAQ

El infame gobernante de Ramed en el año 470, aúna una clara desfachatez con una corrupción evidente y una inutilidad manifiesta para mantener los servicios de un buen gobierno. Es a fin de cuentas un hombre de paja de los poderes económicos que rebusna cada vez que habla.

Rasam tiene cerca de sesenta años, lleva una barba perfectamente recortada y viste ropas de muy buena calidad. No es capaz de defenderse por sí mismo.

Rasam es viudo y tiene dos hijos, que obviamente estudian fuera de la región.

Para representarlo en juego puedes utilizar la ficha de “funcionario harrassiano”, pero aumenta su liderazgo en un punto y su habilidad de engañar en tres puntos.

UMI AMAN IUMAD

Es un hombre también corrupto que vive bien a base del dinero que le proporciona el comerciante Sidris Udul. Debido a esto no hace nada más que lo que se le ordena, y tiene a los miembros del partido absolutamente engañados. Se trata de otro hombre de paja.

Umi Aman tiene unos cincuenta años y una buena curva estomacal. Es muy adicto a la comida, al sexo, y a otros placeres, actividades que realiza sin el conocimiento de su mujer, Wadi Iumad.

Su ficha no sería muy diferente a la de Rasam, quizá un poco más torpe.

MUTEF NASDAIDEL

Se trata del militar rebelde que está detrás del intento de asesinato contra Rasam. Mutef es un activista militar por el voto inteligente, y como tal ha sido detenido varias veces. Cuenta con una veintena de partidarios, pero el resto lo consideran un hombre radical que debería ser apresado y ejecutado.

Mutef tiene unas energías muy considerables, y se mantiene en una forma excelente para sus cuarenta años de edad, y está muy dispuesto a hacer lo que sea, incluso suicidarse, por librar a la prefectura de la nefanda influencia de Rasam. No cesará en su empeño ni aunque se le lleven pruebas de que el que está detrás de todo es Sidris.

Mutef se divorció y repudió a sus hijos para vivir en la más absoluta soledad y poder ejercer su activismo sin ser chantajeado de forma alguna. No le costó demasiado, pues incluso su familia lo recriminaba por su radicalidad con la que quiere acabar con el control de las fuerzas económicas y los partidos corruptos.

Puedes usar la ficha de “defensor lealista harrassiano” para representar a Mutef, pero incluye la habilidad “táctica” a nivel 3.

SIDRIS UDUL

Personaliza el poder económico en la región. Sidris es un importador, o sea, que se encarga de traer bienes de otras regiones que lo tienen a sueldo, lo que está perjudicando la producción local. Sidris ha conseguido que los aranceles en la prefectura sean reducidos a algo ridículo, mientras que los impuestos a la producción local son elevados. Como además consigue contratos exclusivos, se está enriqueciendo de una forma exagerada.

Se trata de un hombre de poco más de treinta años que ha destacado por su agudo intelecto. Trabajó en el pasado para el servicio de inteligencia de Harrassia, de forma que es muy difícil engañar o confundir a este exitoso hombre de negocios.

Puedes utilizar la ficha de “espía harrassiano” para representarlo, pero incrementa su habilidad de leyes y finanzas hasta nivel cuatro, además de táctica uno.

USAN BABAI

Es un comerciante que representa a los productores locales. Él mismo gestiona una de las pocas minas que siguen en activo, y tiene bajo su tutela a una gran cantidad de productores y comerciantes locales que confiaban en él, pero que están perdiendo la paciencia.

Usan Babaidi no es en sí un gran hombre y ciertamente es incapaz de competir con Sidris Udul, quien le ha ganado la guerra de calle. Sidris le ofrece pequeñas subvenciones privadas para que pueda mantenerse a flote, pero lo justo para que no despegue. A Usan se le puede convencer de que cambiar esta situación puede mejorar su posición, pero exige un chequeo de finanzas y otro de leyes de dificultad seis.

Esto es importante porque Usan puede acceder a Sidris.

Es poco probable que necesites utilizar la ficha de Usan, pero si se da el caso, usa la de funcionario harrassiano, e incrementa su habilidad de finanzas a tres.

ZAFIQ MIGAR

Mercenario a las órdenes de Rasam. Zafiq tiene una experiencia impresionante en asuntos de violencia de todo tipo, y de hecho no tiene más interés que en la misma muerte. Le encanta sentir que su espada se introduce en la carne de las personas o rompe sus huesos, y le encanta ver a personas desangrarse. Lo que más le gusta es un buen combate, hecho que puede ser aprovechado por los personajes de los jugadores si estos consiguen saber algo sobre él, bien con un chequeo de historia (dificultad 5) o bien hablando con sus hombres, que lo conocen bien, al menos tanto como lo temen.

ASZAM

Se trata de un ex militar que forma parte del círculo de Mutef, pero con el que tiene importantísimas diferencias, porque Aszam siempre ha querido obrar de una forma más violenta. Mutef está harto de él, y no le ha hecho partícipe de su intento de atentado.

Aszam es muy tozudo e insiste mucho a Mutef, y los personajes de los jugadores pueden ser testigos de sus enfrentamientos si presentan sus resultados a Mutef o van a pedirle más información. Pueden quedar impresionados con las declaraciones violentas de Aszam a las que Mutef ya está acostumbrado.

Si tienes que usar su ficha, se trata de un carsij.

LOTERÍA PARA EL DÍA DE AÑO NUEVO

ZAFIQ MIGAR



F 3	Con	2	Eva	2	Al	Im	Da	Tipo
A 3	Cor	3	Cob	10	2	4	6	Cor
R 3	Per	5	Agu	15	Nivel: 7			
V 3	Luz	3	Rec	3	Combate con escudo: 2			
I 2	Osc	3	Ini	7	Detección: 4			
L 2	Ele	3	Vid	9	Finanzas: 3			
P 2	SN	6	Est	11	Hípica: 5			
D 3	Espada larga, Escudo redondo				Historia: 3			
E 0	Armadura de carsij				Leyes: 3			
					Manejo de espada: 5			
					Manejo de lanza: 4			
					Orientación: 3			
					Supervivencia: 3			
					Táctica: 1			

KAREK FISAR

Es la gobernadora operativa de Rasam, una funcionaria bien posicionada que además ejerce de jefa de campaña. Karek es el tipo de persona que tiene unos principios que no aplica en su posición de trabajo. Sabe que su jefe es un corrupto, pero acepta simplemente su posición, y hace su trabajo.

No obstante Karek siente auténtico asco por su jefe, y sufre constantes crisis de ansiedad por las constantes regañinas que este le echa el tiempo que está en el lugar. Debido a esto Karek tiene una impresionante úlcera sangrante que le amarga la vida.

Debido a la dedicación de Karek no ha podido casarse y no tiene vínculos familiares, más que su padre, un hombre muy anciano del que cuida.

Para representar su ficha puedes usar la de “funcionario del ministerio”.

ZIAD MAR

Es el probador de las comidas de Rasam, un hombre no muy inteligente pero extremadamente leal que siempre ha estado al servicio del político, como podría haber estado al de cualquier persona que le hubiera hecho suficiente caso.

Ziad tiene una perceptible atrofia en las cuatro extremidades que condiciona su actividad, pues en una ocasión ingirió un potente veneno que no terminó con su vida por pura suerte.

Ziad no es una persona malvada. Solo es estúpido. No tiene ni idea de lo que hace su jefe. Una persona que le hiciera caso y le explicara las circunstancias podría ponerlo al menos temporalmente de su lado. También obtendría unas cuantas lágrimas.

OTROS

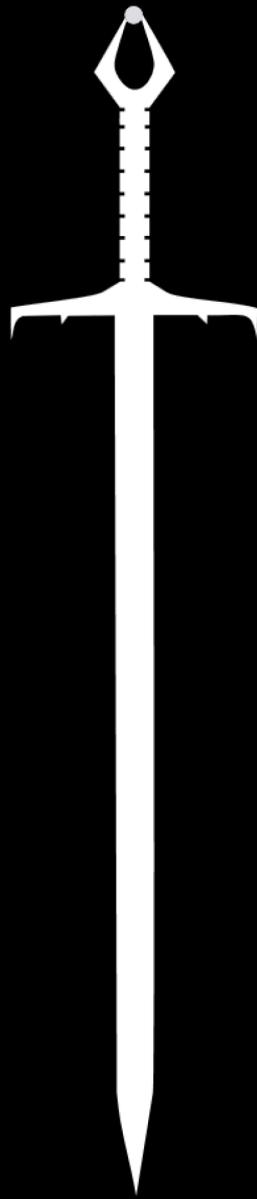
Es posible que te hagan falta personajes secundarios que puedes desarrollar para la trama.

- **Buomil**, un tabernero de éxito que se ha endeudado con la compra de lotería.
- **Basdel**, un veterano herido muy cínico que quiere comer caliente en la cena de celebración de año nuevo.
- **Mabet**, una sicaria oficial que está buscando a un criminal. Es muy experta en el manejo de la lanza.
- **Mukraim**, un criminal que se esconde del estado harrassiano. Atracaba estafetas de correos.
- **Kelim**, un funcionario rebelde que organiza la manifestación en el hospital.
- **Ariad**, un antiguo minero que vive en la calle con su familia, pues su trabajo ha desaparecido.
- **Damad**, un espía de Harrassia que no tiene más propósito que informar al gobierno central de los acontecimientos. Tiene órdenes de no intervenir, pero tiene su propia opinión de los hechos...
- **Saser**, un contrabandista que ha salido de la cárcel gracias a Rasam, y que le hace de contacto en los bajos fondos.
- **Azman**, un antiguo militar que ya pasa los sesenta años pero que tiene una gran credibilidad entre los votantes. Se trata de un convencido conservador.
- **Iazim**, un agente de otros emporios comerciales que quieren desplazar a Sidris.

CONSECUENCIAS

Todo el panorama político va a cambiar completamente en función a lo que ocurra durante la partida. El conflicto social está servido en cualquier caso, pues la deuda está ahí, pero de las acciones en curso depende que la prefectura pueda mantener su independencia, y que las capas vulnerables de la sociedad puedan sobrevivir.

Ni que decir tiene que los personajes pueden conseguir gran cantidad de contactos, seguidores y enemigos.



ESPADADA NEGRA
JUEGO DE ROL