



ESPADA NEGRA
JUEGO DE ROL

NOCHE DE PAZ



MÓDULO INTRODUCTORIO
Hermanos Juramentados de la Espada Negra



NOCHE DE PAZ

MÓDULO INTRODUCTORIO
Hermanos Juramentados de la Espada Negra



AUTOR

Hermanos Juramentados de la Espada Negra

PORTADA

Andrés Egea

ARTE INTERIOR

Andrés Egea, Javier Villaseñor, Jorge Martínez

MAQUETA

José Francisco Riera Díaz

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a José Francisco Riera Díaz (Fian) por sus esfuerzos en la maquetación y testeo de este módulo, así como al resto de jugadores que han podido disfrutarlo.



Este texto se encuentra bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported](#). Algunas partes pueden tener restricciones menores

ESPADA NEGRA

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	6
ESCENA 1: DÍAS CALAMITOSOS.....	7
ESCENA 2: ASALTO AL TEMPLO.....	10
ESCENA 3: DESCENSO A LAS TINIEBLAS.....	14
EPÍLOGO.....	16
ANEXO: PNJS.....	17
MAPA DEL TEMPLO.....	19



Noche de Paz es un módulo introductorio para el juego de rol **Espada Negra**.

Este módulo es recomendable para jugar con un grupo de cuatro a cinco personajes de nivel “**luchador**”. Los personajes pueden crearse desde cero, utilizarse unos pregenerados, o personajes ya experimentados (algo muy indicado ya que las adversidades que tendrán que enfrentar serán muchas y de diversa dureza).

El módulo pueda usarse como una aventura *one shot*, es decir, de una sola sesión de duración, como para empezar o intercalar en una campaña con apenas un par de cambios. La aventura se divide en tres escenas y un epílogo.

Puede llevarse de múltiples formas en función a como quieran los jugadores resolverla. En ella los personajes podrán tener éxito o fracasar en un rescate complicado.

Si pretendes jugar esta aventura como jugador, por favor, no sigas leyendo. Te estropearías la sorpresa.

SINOPSIS

Los personajes son contratados por miembros influyentes de la ciudad de Bristoch (Si lo deseas, puedes ambientar este módulo en cualquier otra ciudad sin problema ninguno) para acabar con el gobierno de terror que está ejerciendo un alocado corrector llamado Basric. Según las averiguaciones, está detrás de las desapariciones de varios ciudadanos de diferentes estratos. Si bien deberán rescatar además a las personas secuestradas. En realidad el corrector está usando a estas personas para ejecutar un terrible ritual que las convertirá en terribles y monstruosos Gharam.

Esta aventura ocurre en Dormenia, por lo que es normal que los personajes sean todos dormenios. No obstante es perfectamente posible que algún extranjero gunear o harrassiano esté de paso por el lugar, y la recompensa es para cualquiera que haga el trabajo...

La primera escena, **Días calamitosos**, comprende los sucesos previos a la intervención de los personajes en el rescate. En ella, podrán investigar por su cuenta que ha

sido de los secuestrados en los diferentes días que han ido desapareciendo, y como las pistas apuntan hacia el corrector extranjero que se aloja con sus hombres desde hace unos días en el templo local.

La segunda parte, **Asalto al Templo**, narra la mayor parte del asalto por parte de los personajes a la guarida del maléfico corrector. Más concretamente la escena describe la planta baja y el primer piso del templo, en los cuales, los agentes de la corrección estarán preparados para defender a su jefe. Los jugadores pueden afrontar esta parte de múltiples formas, incluyendo el sigilo, el combate y interacción social. Tiene un pequeño acertijo que pueden resolver, aunque no es muy sofisticado. Básicamente se trata del código en clave que usan los agentes mediante las campanadas para saber si hay peligro o no.

La tercera escena, **Descenso a las tinieblas**, transcurre en el sótano del templo. En esta sección el combate es prácticamente inevitable pues está habitado por los terribles gharam y el mismo Basric que intenta completar su diabólico ritual. Por otro lado, esta será la ocasión que tendrán los personajes para salvar a los ciudadanos supervivientes los fatídicos días de cautiverio.

El **epílogo** narra el feliz recibimiento de los personajes por parte de los ciudadanos, tras haber eliminado la amenaza de Basric. Claro que si mueren todos los personajes, puedes obviar este final, e improvisar un epitafio dedicado a esos valientes que cayeron por la paz y la libertad en un día de invierno.

ESPADA NEGRA

ESCENA 1: DÍAS CALAMITOSOS



Puedes utilizar el siguiente texto para ambientarte o para leerlo directamente a tus jugadores. También puedes implicar a los personajes en los hechos mientras estos van ocurriendo (ver más adelante).

El mundo está lleno de maldades. Es uno de los pensamientos que casi toda la gente de a pie de Dormenia tiene en algún momento de su día a día cotidiano, y también debió ser el que tuvieron los habitantes de la ciudad desde hace tres días.

Ese fue el día en el que llegó Basric, el corrector extranjero, que con ayuda de un nutrido grupo de agentes había detenido a diez miembros del pueblo, personas sin conexión aparente, bajo la acusación de brujería.

Desde entonces habían tenido noches de inquietud, bajo un ambiente frío y desagradable de un invierno que se había adelantado, como si Basric lo hubiese traído consigo. Los tensos días se veían interrumpidos ocasionalmente por tañidos de la

campana de la iglesia que no venían marcando las horas, sino que resonaban súbitamente, sin ningún orden, recordando a la ciudad la terrible situación que estaban viviendo.

Pero un pequeño foco de esperanza surgió entre el pueblo. Los secuestros habían tocado a todas las capas sociales, y se ofreció una recompensa secreta: los campesinos juntaron trescientos sacos reglamentarios de grano, y los miembros de la sociedad criminal pronto añadieron noventa escudos. Hasta se decía que la iglesia local ofrecía auxilio y veinte escudos a quien rescatase a los secuestrados... pero la sorpresa inesperada llegó cuando el noble local agregó tres coronas de curso legal.

El rumor de lo acontecido se extendió rápidamente por los alrededores a la ciudad y otro corrector acudió a la zona a investigar los hechos. Determinó finalmente que Basric se había vuelto loco y que no seguía los dictados de Soid, sino que en secreto se había unido a la adoración de Haradon. Añadió una recompensa de dos coronas si se capturaba al traidor Basric con vida.



ESPADA NEGRA

ESCENA 1: DÍAS CALAMITOSOS

Las recompensas seguían en pie, y la corrección no perseguiría a los que realizaran el rescate y capturaran a Basric, pero este se había hecho dueño y señor del templo, y sus agentes lo obedecían ciegamente.

El corrector los declaró a todos fuera de la protección de Soid y añadió un escudo a la recompensa por cada traidor muerto.

¿Conseguirían los personajes detener a Basric y rescatar a los secuestrados del terrible destino que les aguarda?

Ahora sería un buen momento para que los personajes se describiesen e interactuasen un poco con sus futuros compañeros y patrones. Alarga cuanto quieras esta parte, en función de lo rápido que quieras que avance la partida. A continuación se describen los miembros del cónclave secreto que contratará los servicios de los personajes en este intento de captura y rescate.

-Anla: Se trata del representante de los campesinos. Tiene unos treinta años, y aunque es relativamente joven para el cargo no oficial un colectivo de ancianos ha decidido confiar en él porque tiene algo de energía. Odia la vida del labrador, pero está resignado a permanecer en ella. Tiene como objetivo vital destacar como representante de campesinos, pero le da miedo no estar a la altura en esta situación. No tiene familiares secuestrados, pero sí algunos conocidos.

-Maune: Acólito del templo. Ha tenido alguna comunicación con el sacerdote, pero desde la noche anterior ya no ha entrado en el templo porque los agentes de Basric han tomado la parte superior. Entre los secuestrados se cuenta Allogia, mujer de su secreta preferencia. El sacerdote Mafey también se cuenta entre los retenidos por el corrector.

-Erlou Aglazor: Noble regional que se ha encontrado con poco menos que una huelga debido a la crisis. No tiene intereses especiales, pero le fastidia que un corrector extranjero esté afectando al rendimiento de su ducado.

-Lorena: Anciana de más de sesenta años que representa a la sociedad criminal mayoritaria. Hace

tiempo que ha dado “un paso atrás” y solo gestiona las partes más legales de dicha sociedad, pero está muy considerada. Está especialmente dolida por la intrusión del corrector, el cual ha secuestrado a varias prostitutas.

-Derco: Corrector itinerante que se encuentra con la situación descontrolada. No es nada comprensivo, pero no quiere utilizar a agentes de la corrección propios y prefiere apoyar la opción de la recompensa.

Si quieres alargar todavía más esta introducción y tus jugadores se interesan por la investigación de los sucesos, puedes ambientar la escena unos días antes. Los personajes vivirán de primera mano la llegada del Corrector y los posteriores secuestros. De ellos dependerá si investigan lo sucedido, preguntando a la gente y buscando pistas. A continuación te resumimos los hechos:

-Día quince: *Basric llega por la noche a la ciudad y solicita al sacerdote local la entrada en la sección de la corrección. El resto de sus agentes ocupan las habitaciones del templo. Esta entrada ocurre en plena madrugada, por lo que los únicos rumores que corren por el pueblo son la llegada de extranjeros.*

-Día dieciseis: *Se produce el primero de los secuestros de forma relativamente silenciosa, de madrugada. Debido a que no son nada selectivos en este punto eligen víctimas fáciles: en este caso un borracho que salía de un bar.*

-Día diecisiete: *Se producen dos secuestros más, en este caso una prostituta y un trabajador panadero. En este último caso hay un testigo (Gerhart, trabajador de “La Jarra Dorada”) en la vecindad al que los personajes pueden preguntar. Los hombres de Basric estarán dispuestos a detenerlo o matarlo si se descubre su identidad.*

-Día dieciocho: *Basric se vuelve impaciente y exige más víctimas. Los agentes salen al fin e día y secuestran a una familia de cuatro campesinos durante el día. El pueblo arde en cólera.*

-Día diecinueve: *El consejo de campesinos se reúne y nombra a Anla su representante. Este empieza a reunir la recompensa, pero sin demasiado secretismo. Derco llega a la ciudad, pero en secreto. No se atreve a intervenir, pero tiene una breve conversación con Basric en la que lo convence de que está de su lado. Se mantiene en segundo plano.*

ESPADA NEGRA

ESCENA 1: DÍAS CALAMITOSOS

-Día veinte: *Basric se entera de la recompensa y monta en cólera. Ordena a los hombres secuestrar a más gente y tomar el templo definitivamente. Estos comienzan los secuestros indiscriminados, pero la sociedad criminal los ataca. Finalmente se reúnen en el templo y lo toman. Lorena ofrece la recompensa.*

-Día veintino: *Se producen algunos altercados cuando los agentes de Basric salen durante la noche y toman alimentos y algunos barriles, debido a que prevén que puedan estar un tiempo ahí, y las despensas del templo no están llenas.*

-Día veintitres: *Erlou Aglazor añade su parte a la recompensa después de hablar con Derco.*

¿Y dónde está la guardia?

Los jugadores pueden querer recurrir a cuerpos de guardia local, pero en la localidad no encontrarán mucho apoyo:

-La guardia del noble ha recibido órdenes de defender a Erlou y no harán nada más.

-La guardia de la ciudad no tiene recursos y se verá totalmente abrumada por la situación.

-La sociedad criminal no obrará con suficiente iniciativa, y su jefa no querrá implicarla.

-La caballería ligera regular está lejos y llegará tarde.

Las torpes y débiles *fuerzas de seguridad* son parte del problema en este caso, y una de las causas por las que Basric elige el lugar para sus fechorías.

Las posibles acciones que podrían tomar los personajes para esclarecer el misterio podrían ser las siguientes:

-Investigar las primeras desapariciones: Preguntar por el grupo de extranjeros el primer día puede llevar a encontrar su paradero en la iglesia, pero preguntarles a ellos durante los primeros momentos solo lleva a descubrir su naturaleza violenta por las malas. Un jugador avisado sacará información de sus mazas y manguales, pero no se verán las capuchas todavía.

-Investigar la desaparición de los campesinos: En este caso los personajes encontrarán (**detección: 2**) símbolos de dioses ajenos (Taharda, de hecho). Si no son muy tontos sabrán que es muy obvio, que la Corrección suele llevarse las pruebas.

-Hablar con los líderes de la comunidad: Pueden convencer a Anla de que no ponga la recompensa hasta que investiguen mejor, pero Lorena es mucho más violenta y no estará dispuesta a atender a razones si no se la obliga (cosa que se puede hacer).

-Hablar con Basric: No es del todo difícil hablar con el corrector secuestrador. Este será amable con los jugadores y explicará que los secuestros no son tales, sino que está realizando un importante acto de caza de cultistas de la diosa extranjera de la muerte, Taharda. Incluso enseñará algunos documentos oficiales de la investigación, aunque cualquiera con **leyes a nivel dos** sabrá perfectamente que él mismo los ha rellenado, por lo que se los puede inventar. Si los jugadores despiertan las sospechas de Basric este adelantará el cierre del templo.

-Hablar con los agentes: La mayoría de ellos son muy reservados y obedientes, y por lo tanto remiten a Orrund, un seguidor leal. En este punto un jugador creativo puede trabajar a alguno de los eslabones débiles del grupo ofreciéndole dinero a cambio de información, o incluso conseguir apoyo para más adelante. Un personaje particularmente insistente puede convencer a Orrund de que está siguiendo al maestro equivocado. Una visita a la biblioteca noble (lo cual exige convencer al noble) y un **chequeo de leyes de dificultad cinco** permitirá encontrar documentación suficiente para asustar al agente, quien cambiará de bando. Puedes provocar esta situación de otras formas que consideres adecuadas.

-Dejarse secuestrar: Esto puede permitir tener a alguien infiltrado, aunque en muy malas circunstancias.

-Hablar con Derco: Esto permitirá convencerle de que convoque a agentes de la corrección de otros pueblos (se negará a convocarlos en el propio lugar por cuestiones prácticas), rebajando la actuación de los personajes a



infiltrarse y obtener información, sin necesariamente acabar con Basic y sus hombres

Si por contra quieres agilizar la partida o tus jugadores prefieren la acción, sáltate lo escrito anteriormente y vuelve al momento en el que los personajes se reúnen con sus patronos y son contratados. Una vez hecho el trato, los personajes tendrán que planificar el asalto y lanzarse a ello.

ESCENA 2: ASALTO AL TEMPLO

Los personajes pueden decidir invadir el templo por una de sus dos entradas. La principal está fuertemente vigilada por hombres y conlleva un combate directo. Los jugadores pueden sugerir entrar por la puerta lateral del personal del templo, pero debe salir de ellos. Algunos intentarán ir en sigilo por el templo, otros querrán forzar la acción, mientras que un grupo avisado optará por vestirse de agentes de la corrección. ¡No en vano llevan capucha! Juzga la actitud de sus oponentes y varía el ritmo de la narración en función al estilo de juego que elijan.

No cohartes la libertad de los jugadores. Si han decidido llevar la vía social del conflicto, permíteselo. Pueden haber convencido al jefe de los agentes o incluso convencido a eslabones débiles. Si tienen un hombre infiltrado permite que este salga a escondidas durante la noche y se entreviste con ellos, facilitándoles la entrada.

También es posible **escalar** hasta el campanario, ¡pero no es nada fácil! La **dificultad** en este caso es de **seis**. ¡Pero es genial obrar de esta forma!

Algunos de los agentes de la corrección cuentan con una nota. En ella se estipulan el número de campanadas para un mensaje concreto, pero esto no lo saben los jugadores. La gracia es descubrirlo. El texto de la nota es el siguiente:

1 hora

2 cambio turno

3 principal

4 almacén

5 emergencia

6 tranquilidad

I. PUERTA PRINCIPAL

Aunque la puerta principal puede cerrarse con un postigo robusto parece que los invasores han decidido optar por la fuerza humana, por lo que un grupo de media docena de agentes de la corrección salen a vuestro encuentro. Todos ellos portan diversos manguales y mazas de terrorífico aspecto, además de capuchas oscuras.

-Marchaos -dice el que parece ser el líder de ellos, un hombre robusto con cicatrices en los brazos-. No hacéis nada aquí, no me hagáis decirlo una segunda vez.

Los jugadores pueden retirarse para preparar otro intento de aproximación o hablar con ellos desde el exterior, o con los grupos del interior escondiéndose en las columnas o así. Es posible convencerlos de que van a ser derrotados y de que ha llegado una fuerza superior, pero hace falta un chequeo de **engañar**. Si se obtienen **ocho éxitos o más**, el grupo se rendirá. Si se obtienen **cinco o más** retira a un miembro del grupo y haz que se rindan cuando sufran dos bajas. Si se menciona que Orrund los trata con excesiva dureza (además) se reducirá la dificultad en uno. Si los jugadores han organizado algún tipo de “añadido” para favorecer el engaño reduce en un punto más la dificultad. También se les puede encantar con algún poder.

En caso de combate el líder de los agentes, Orrund, huirá en cuanto caigan un par de hombres, listo para seguir molestando en otros combates. Si Orrund escapa, se escucharán cinco campanadas y luego tres, y el grupo del centro del templo (ver 24) estará atento.

Agente 1: Mangual, peto de cuero, 10 lábregas, velas.

Agente 2: Mangual, peto de cuero, 5 lábregas, raciones secas.

ESPADA NEGRA

ESCENA 2: ASALTO AL TEMPLO

Agente 3: Maza, peto de cuero, 5 lábregas.

Agente 4: Maza, peto de cuero, raciones secas.

Agente 5: Maza, peto de cuero, nota*.

Orrund: Mangual, Maza, escudo grande, armadura de mallas, 50 lábregas, raciones, velas, navaja de metal.

2. PUERTA SECUNDARIA

La puerta secundaria está cerrada con una cerradura de nivel 3. Un personaje hábil en estos asuntos puede intentar forzarla. No obstante al otro lado un agente de la corrección realizará un chequeo de **sigilo** con habilidad **a nivel dos** y el **atributo a nivel dos, esforzándose**. Si tiene éxito recibirá al sujeto que está trabajando la cerradura con un golpe de su arma. Hay cuatro agentes preparados para el combate. Si el combate dura más de dos turnos se escucharán dos grupos de cuatro y cinco campanadas y el grupo de ocho agentes de la sala central estará atento a la puerta de acceso desde las celdas.

Agente 1: Mangual, peto de cuero, 1 lábrega, cuerda corta, raciones secas.

Agente 2: Mangual, peto de cuero, 10 lábregas, nota*.

Agente 3: Maza, peto de cuero, 5 lábregas, velas, raciones secas, carta personal.

Agente 4: Maza, peto de cuero, 4 lábregas, nota*.

Si algún personaje tiene unas ganzúas estas serán seguramente de nivel 1. En este caso la dificultad del chequeo es igual a la calidad de la cerradura más la diferencia entre ambas calidades, por lo que la dificultad del chequeo es 5. Si tuvieran unas ganzúas de nivel 2 la dificultad sería 4.

3. ANTECÁMARA PRIMERA

La antecámara primera no tiene grandes pretensiones visuales, y simplemente es austera. En ella algunos

agentes de Basic han estado de guardia y se pueden ver algunos de sus útiles. Esta sala está ocupada por los agentes guardianes de la puerta. Si los jugadores han entrado por la puerta principal, la sala está vacía. Si no, están los agentes de (2).

4. ANTECÁMARA SEGUNDA

Esta sala tiene algo de decoración en la piedra, pero solamente se utiliza como acceso a la sala común y la sala de la hermandad de guardianes de los muertos. Cuando esta primera se llena, se suele habilitar para que duerman los mendigos.

Si entran por la puerta a (17) un agente en la barandilla superior les arrojará una roca pesada. Pregunta quien es el primero en entrar: en caso de que su capacidad de **detección (detección + inteligencia) sea inferior a cinco**, el personaje recibe **seis puntos de daño** contundente que no puede evitar.

5. RELICARIO DE LA HERMANDAD DE LOS MUERTOS

En esta sala se guarda la gran reliquia que la hermandad de los muertos saca en su festividad. Está cerrada bajo una **cerradura de calidad tres**. Se puede coger el collar de la figura, que es en realidad una **reliquia protectora**.

Si quieres conservar el ambiente oscuro del entorno no les digas a los jugadores lo que hace la reliquia: haz que descubran sus misterios durante el uso.

Además la hermandad guarda aquí manguales, mazas y armaduras de cuero, incluidos tres conjuntos de nivel dos y una armadura de nivel tres.

6. SALA COMÚN

En esta sala se permite dormir a los indigentes en invierno. Una presencia de una montaña de mantas y platos pobres revela que estaba llena cuando Basic llegó. Una inspección más profunda mostrará manchas de sangre. Si se obtiene **un éxito** en una tirada de



ESPADA NEGRA

ESCENA 2: ASALTO AL TEMPLO

detección con dificultad 2 se encontrará... ¡un mendigo escondido entre las mantas! Este estará absolutamente atemorizado y suplicará que no lleven con los demás. Es comprensible que los jugadores señalen que no son agentes, y si no llevan capuchas los crerá. El mendigo dirá que ha oído conversaciones extrañas, como si los propios agentes estuvieran atemorizados, pero que Orrund los reprende con contundencia.

Los personajes pueden utilizar la información de los “malos tratos” de Orrund cuando intenten negociar o engañar a los guardias (ver más arriba, en la aclaración de (1)).

7. ANTESALA DEL SACERDOTE PRINCIPAL

Esta es una sala de reuniones para el sacerdote principal. Tiene unos tapices de calidad media, una mesa y varias sillas. No obstante es carente de todo interés.

8. ALMACENES

En este lugar hay una buena cantidad de comida está acumulada, incluyendo carne seca, miel, harina y similares. También hay una escalera de mano y, si se busca intencionadamente, una palanca. Si a los jugadores les hace falta algo normal, puedes permitir que lo encuentren aquí, pero solamente si se les ocurre a ellos (incluyendo la palanca).

9. COCINAS.

En este lugar parece que se combatió, pues está todo bastante destrozado. Seguramente el grupo de cocina ejerció algún tipo de resistencia.

10. CELDAS

Estas celdas eran las que ocupaba el personal del templo, si bien en este momento hay cuatro agentes intentando dormir, si no ha habido ruido. En caso contrario presentarán pelea juntos, pero no saldrán del lugar.

Si los jugadores insisten en subir los escalones que dan al piso superior y algún personaje tiene **detección**

mayor que cuatro encontrarán... ¡a una persona escondida! Dirá haber escapado con sigilo de la sección inferior, donde el corrector está haciendo terribles ritos, primero con los mendigos, luego con los secuestrados y finalmente con los propios agentes.

Si tienes a alguien curioseando por la partida o alguien ha llegado tarde puedes darle este personaje e incorporarlo a la aventura. Hay equipo de sobra para que se una a la acción. Si no interpreta al personaje de forma que parezca tremendamente asustado, con la mirada ida.

11. ALTAR CENTRAL.

Este lugar está exageradamente decorado con todo tipo de trabajos de arte preparados para la adoración desde el resto del templo. Pocos ritos de ofician desde este lugar.

Es necesaria una **tirada de historia con dificultad cuatro** para reconocer una importante reliquia que se puede recoger con un **chequeo de escalada de dificultad cinco o cuatro** si se cuenta con la escalera del almacén. La reliquia no tiene capacidades sobrenaturales, pero en el mercado negro alcanzará un valor de más de cinco coronas.

12. ALTARES SECUNDARIOS.

Cada una de estas salas incluye un altar y bancos para oficiar ritos menores. Cada uno está encomendado a un santo que no es el del templo.

No hay nada digno de mención.

13. ALTARES SECUNDARIOS.

Cada una de estas salas incluye un altar y bancos para oficiar ritos menores. Cada uno está encomendado a un santo que no es el del templo.

Una tirada de **detección de dificultad seis** permitirá descubrir una llave secreta escondida en una de las estatuas. Permite abrir el resto de puertas del templo excepto el acceso al sótano.

ESPADA NEGRA

ESCENA 2: ASALTO AL TEMPLO

14. SALA DE REZOS

Esta sala incluye tapices y frases mortificantes para que las personas pecadoras se acerquen a ellos y recen, bajo las órdenes del sacerdote. También está aquí la escalera de ascenso a la figura del santo.

15. TUMBA DEL SANTO

Una imponente estatua al santo está en este lugar junto a la pared, y su tumba oficial está a sus pies.

No se aclara la identidad del santo al que está consagrado el templo de forma intencionada, para que la aventura pueda ser adaptada al que prefieras. La primera vez que se jugó el templo estaba santificado a “Santo Silvio”, por lo que las representaciones hacían relación a como castigaba mediante rayos a personas con actitudes inmorales.

Un jugador especialmente desaprensivo puede usar una palanca para acceder a la tumba, pero en su interior no hay cuerpo alguno, solamente una llave de emergencia para acceder al sótano y un pequeño plano de dicha estancia.

16. TUMBAS

En este lugar se entierran bajo pesadas lápidas a los sacerdotes del templo, en cuyas losas está escrito el nombre y actos del santo. Delante de ellas importantes estatuas de notable altura exaltan sus personas. Se puede hacer un **chequeo de historia con dificultad cuatro** para saber que uno de los sacerdotes fue supuestamente enterrado con una reliquia. Un personaje desaprensivo puede utilizar una palanca para abrir la tumba y recuperar la reliquia aturdidora.

17. LIBRERÍA.

En esta importante librería se atesora mucho conocimiento religioso o no, pero no contiene importantes secretos que desgranar. No obstante la biblioteca ha sido bastante revuelta. Un chequeo de detección de dificultad cinco permitirá descubrir la puerta secreta que da acceso al sótano, pero esta está cerrada. Para abrirla es necesario usar la clave (seis campanadas) o forzar la cerradura

(calidad cuatro) o encontrar la llave secreta (está en la tumba del santo, en 15).

18. DIGNIFICACIÓN DE LA NOBLEZA.

En este lugar hay una serie de bellos tapices pagados por la nobleza local. Un personaje rastrero puede decidir intentar llevarse alguno (hay tres que bien valen una corona cada uno, pero tienen un peso importante y no son cómodos). Hacer esto o realizar una **tirada de detección con dificultad cuatro** revelará que detrás hay un portón secreto. Abrirlo (cerradura de calidad cuatro) mostrará una reliquia secreta de la familia, en este caso de resistencia a la oscuridad.

19. ESCALERA AL SEGUNDO PISO.

Esta es la forma más simple y evidente de acceder al segundo piso, pero normalmente exige la eliminación de los ocho agentes que rodean la zona.

20. ESCALERA AL CAMPANARIO.

Una prolongada escalera lleva a la campana, la cual se golpea con una gran vara de madera con una cabeza metálica.

No hay nada de especial en la campana, pero tocar según las diferentes órdenes de las notas dará lugar a distintas actitudes por parte de los guardias. Por ejemplo, si se tocan seis campanadas se abrirá la puerta en (17) y se podrá acceder a la sección inferior.

Es posible que en el campanario quede un agente encargado de la campana, pero si se ve en inferioridad de circunstancias intentará salir del campanario escalando, fracasará y se matará.

21. SALA DE LECTURA

Esta es una sala de lectura con una imponente mesa de piedra. Tiene unas escaleras para llegar a la sección superior. En la mesa hay un único libro abierto por una página concreta. Se puede leer lo siguiente:



ESPADA NEGRA

ESCENA 3: DESCENSO A LAS TINIEBLAS

“La víctima es tumbada sobre el altar. Debe haber sido preparada durante horas, días o semanas en función a su resistencia y voluntad, y debe tener el máximo de los temores a la desaparición. Los auxiliares deben entonar la sexta y séptima transiciones. El sacerdote puede cortar lentamente a la víctima causándole el máximo dolor, aunque esto no debe remplazar en absoluto al terror mismo que la víctima debe sentir, sino hacer de refuerzo. La amputación de lengua es opcional, pero no la de genitales.”

22. ESTANCIA DEL SACERDOTE PRINCIPAL.

Esta estancia ha sido cerrada con llave desde el interior y está ocupada por un agente de Basric que, atemorizado, se encierra en cuanto hay algo de jaleo. Quiere traicionar al corrector, pero no reconocerá a priori a los jugadores, y NO abrirá la puerta ni dará señales de vida hasta que se abra. La calidad de la cerradura es tres.

23. TESORERÍA.

Es necesario abrir la cerradura (calidad tres) para entrar.

Un único agente de la corrección atacará al grupo aquí. No obstante se le derrotará fácilmente pues tiene una avanzada edad.

Agente anciano: mangual, libreta de contabilidad, útiles de escritura.

La tesorería de la iglesia incluye treinta coronas y bienes artísticos difícilmente vendibles por valor de otras treinta.

24. ACCESO AL CUERPO DEL TEMPLO.

Desde este lugar se puede ver una sección superior (25) desde la que se accede al campanario. La decoración de las paredes ya es la propia del interior de un templo a Soid, incluyendo algunos tapices y textos grabados en la pared. Aquí el sonido retumba y cualquier susurro es audible. Se puede bordear la sección central por la derecha o la izquierda.

Los personajes pueden ir indistintamente por un lado o por el otro. No obstante pueden echar un vistazo en

sigilo (dificultad dos) para descubrir que hay un grupo de ocho agentes en su busca por la zona, incluyendo al descomunal Barrem. Se les puede esquivar, quizá optando por la puerta secundaria. Acceder a otras secciones requiere tiradas de sigilo de dificultad cuatro, lo que puede dividir al grupo.

25. LA FIGURA DEL SANTO

En este lugar está dispuesta una bella escultura que simboliza al santo del templo. Los personajes pueden ser especialmente poco respetuosos y coger su buen montón de decoración de oro (el valor total es de dos coronas). Una tirada de **historia (dificultad cuatro)** permitirá reconocer una reliquia resistente, longeva y orientada (elige la orientación en función al santo).

26. LAS BARANDILLAS.

Tres agentes estarán mal ejerciendo su vigilancia en estas, pero si los personajes van por el lugar sin cuidado alguno, estos darán la alarma a gritos. La patrulla subirá por las escaleras a ayudar, pero no es mala noticia: la barandilla es estrecha y por cada lado solo podrá combatir un personaje. No obstante si esta situación es claramente desfavorable a los agentes estos se retirarán tras perder un par de hombres.

ESCENA 3: DESCENSO A LAS TINIEBLAS

I. ESCALERA DE ACCESO Y PASILLOS.

Los pasillos de esta estancia son mucho más básicos y descuidados que las estancias del templo, y aún más, parecen tener extrañas rendijas o agujeras por las que entran corrientes de aire.

La estancia contiene dos trampas. Los personajes con capacidad de **detección inferior a cinco** no podrán detectarlas y dispararán sendas trampas. La primera deja caer una piedra que causa **catorce puntos de daño contundente**, y la segunda provoca una caída a un pozo con estacas que causarán **catorce puntos de daño perforante**. No hay más trampas en los pasillos una vez superado el primer cruce.

ESPADA NEGRA

ESCENA 3: DESCENSO A LAS TINIEBLAS

2. DESPENSA.

Esta estancia contiene un buen número de bienes, no solamente comida, de buena calidad (nivel dos).

3. SALA COMÚN.

Esta sala es una especie de estancia común donde los correctores llevan a cabo sus reuniones no religiosas, pero ha sido ocupada por gharam que están escondidos en la oscuridad. Realiza una **tirada de Sigilo contra los personajes** para ver su cuentan con un turno de acción extra. Son seis criaturas.

Unos pocos golpes sobre el suelo indican que unos pies descalzos tienen un caminar errático pero rápido por el lugar, y de vez en cuando la tenue luz de las velas permite ver un movimiento esquivo en la oscuridad. Para cuando se puede ver a las criaturas estas ya se están lanzando agresivamente armados con dientes y garras afiladas.

4. DORMITORIOS.

Se trata de una serie de “celdas” donde los correctores duermen. En ellas un agente de la corrección llamado Merin y Lorna, la hija del carpintero, estarán defendiéndose malamente contra cuatro Gharam. Si los jugadores les ayudan, el agente explicará que el corrector se ha vuelto loco y está convirtiendo a todo el mundo en las siniestras criaturas. Se ofrecerán a ayudar a los personajes (puedes usar las reglas de seguidores).

5. TEMPLO PRINCIPAL.

En este lugar Basric está realizando el siniestro rito sobre uno de los últimos miembros del pueblo. Contará con el apoyo de cuatro Gharam, un agente leal y, si sigue vivo y ha podido llegar hasta aquí, Orrund. Estos últimos protegerán a Basric, quien huirá hacia (9) si estos llegan a caer. Mientras tanto se concentrará para tratar de lanzar rayos de oscuridad de hasta nivel tres.

Basric no combate de forma normal, sino que se concentra en lanzar sus poderes. Si aún no dominas este

aspecto del juego no te preocupes, y sigue las siguientes normas:

1. Cada turno realiza un chequeo de concentración con voluntad. Seguramente quieras que Basric invierta aguante en este chequeo. Añade a su reserva de puntos de concentración esta cantidad.

2. Si Basric invierte aguante en otra cosa que no sea concentrarse, retírale un punto de concentración. Si pierde puntos de vida o estructura retírale también un punto de concentración por cada punto. Si es aturdido retírale todos los puntos.

3. Si Basric comienza el turno con 5 puntos de concentración puede lanzar su poder a nivel uno en lugar de atacar. De la misma forma puede lanzar el nivel 2 si cuenta con 10 puntos y el nivel 3 si cuenta con 15. Retírale todos los puntos si lanza un poder.

4. Basric lanzará un rayo de oscuridad. Este rayo impactará a tantos objetivos como el nivel que tengan menos evasión que el nivel + 1. Les causará tanto daño como “Nivel + Potencia + 3” de tipo “oscuridad”. No es posible tirar ningún tipo de moneda en estas comprobaciones.

6. ARMERÍA Y TESORERÍA.

Esta puerta está cerrada con una cerradura de nivel cuatro. Dentro hay una espada Trilbanson, Fedder y Taunori de nivel tres, así como media docena de armaduras de cuero de nivel dos.

7. LIBRERÍA.

Una librería de increíble valor secreto está en este lugar. Los personajes pueden hacerse con conocimiento religioso variado si superan **tiradas de historia de nivel cuatro**.

8. CAVERNA NATURAL.

Esta caverna contiene treinta Gharam que Basric soltará si logra huir del combate en (5) en esta dirección.



9. CAVERNA NATURAL.

Por esta caverna escapará Basric e intentará alcanzar el exterior de la ciudad.

10. SALAS DE INTERROGATORIO.

Seis Gharam protegerán esta oscura estancia en la que se realizan las torturas previas al ritual. En este caso quedan cuatro miembros del pueblo y se han empezado a utilizar a agentes de la corrección. Todos excepto uno están demasiado desestabilizados para entrar en combate.

EPÍLOGO

Esta aventura solo puede acabar de tres maneras. Los personajes son derrotados, por tanto puedes narrar un bonito epitafio antes de dar una alegre palmada a tus jugadores. Los personajes derrotan a todos, menos a Basric que consigue huir, pudiendo rastrearlo con una tirada a dificultad 4 para conseguir detenerlo por fin en un callejón sin salida (si fallan esa tirada de rastreo, Basric habrá conseguido huir). La otra opción es que hayan matado a todo el mundo.

Hay muchas situaciones posibles, pero si los jugadores tienen éxito y no saquean demasiado el templo el siguiente texto puede ser adecuado.

Muchas personas habían fallecido en el templo, y toda la ciudad recordaría las campanadas desordenadas y el terror a los secuestros... pero por otra parte se había conseguido rescatar a unas cuantas de las personas que pudieron ser testigos de la maldad descontrolada. Las armas ensangrentadas de los que habían entrado en el templo y las terribles historias de los supervivientes eran la prueba del duro coste de conseguir una noche de paz.

Esa noche los implicados en el rescate no esperaban recibir muestras de apoyo o respeto. Como mucho esperarían cobrar su recompensa y que el paso del tiempo borrara de su recuerdo a las sombrías criaturas.

Pero uno tras otro todos los miembros del pueblo quisieron agradecer a aquellos valientes que habían arriesgado sus propias vidas, y durante un momento, recibiendo los sentidos presentes de los habitantes, dejaron de ser unos hombres de armas que cobraban una recompensa para convertirse en héroes.

Ahora que has terminado este módulo, se te plantean dos opciones. O bien lo dejas aquí, y como dijimos al principio, ha sido un módulo de una tarde, o bien, si era la primera vez que jugabas a Espada Negra, podrías usarlo como base de una futura campaña.

¿Y cómo podríamos seguir a partir de aquí? Si Basric ha conseguido huir finalmente, es posible que Derco pueda mantener a los personajes a sueldo para que lo rastreen y le den caza. Seguramente Basric buscará un refugio seguro en una de las ciudades cercanas (posiblemente con una identidad falsa), para recuperar fuerzas, momento en el que volvería a reclutar a matones para así retomar sus malignos experimentos. Si por el contrario Basric está muerto, se abre un difuso camino para el grupo. Es posible que ahora Erlou Aglazor los contrate como parte de su guardia personal impresionado por su hazaña. Lorena también podría requerirlos para algún trabajo ilegal, ya sea de contrabandistas (lo cual los obligaría a viajar) o cualquier otro asunto turbio, como espiar a altos cargos por información...etc

Con estas pocas ideas ya tienes suficiente material para proseguir con tus aventuras en el mundo de Espada Negra.

¡QUÉ LOS DIOSES OS GUÍEN!

ESPADA NEGRA

ANEXO: PNJS

En este anexo se incluyen los Atributos y Cualidades de Básric y sus secuaces, a parte de las estadísticas de las armas y armaduras que se pueden encontrar durante la aventura.

AGENTE DE LA CORRECCIÓN

Nivel: 3

Atributos: FUE3, AGI2, RES2, VOL2, INT2, LID2, POD2, DEF2, EXT2.

Cualidades: AGU10, REC2, INI5, VID6, LUZ2, OSC2, ELE3, SOB4.

Habilidades: Maza/Mangual 3.

Armadura: Peto de Cuero EVA3, COB7, CON1, COR2, PER2, EST6.

Armas:

Mangual ALC1, IMP4, DÑO3, EST4, Cont.

Maza ligera ALC1, IMP2, DÑO5, EST4, Cont.



GHARAM

Nivel: 1

Atributos: FUE2, AGI3, RES1, VOL1, INT1, LID0, POD1, DEF2, EXT0.

Cualidades: AGU5, REC1, INI9, VID3, LUZ2, OSC2, ELE2, SOB3.

Habilidades: -

Armadura: - EVA4, COB4, CON0, COR0, PER0, EST-.

Armas:

Garras ALC0, IMP5, DÑO3, EST-, Cont.



BARREN

Nivel: 3

Atributos: FUE5, AGI2, RES2, VOL4, INT2, LID1, POD2, DEF3, EXT0.

Cualidades: AGU10, REC2, INI6, VID12, LUZ3, OSC3, ELE5, SOB7.

Habilidades: Mangual 3.

Armadura: Armadura de la Guardia Real EVA1, COB7, CON3, COR3, PER4, EST11.

Armas:

Mangual ALC1, IMP4, DÑO3, EST4, Cont.

Mangual Pesado ALC2, IMP4, DÑO5, EST5, Cont.



Barrem está destinado al grupo principal que guarda el templo. Se trata de un descomunal agente de más de dos metros que se ve desde la distancia. Hará todo lo posible por machacar a los personajes con sus dos manguales.

ESPADA NEGRA

ANEXO: PNJS

BASRIC

Nivel: 6

Atributos: FUE2, AGI2, RES2, VOL2, INT3, LID3, POD3, DEF2, EXT3.

Cualidades: AGU10, REC2, INI5, VID6, LUZ2, OSC2, ELE2, SOB4.

Habilidades: Ritos de Haradon 3, Medicina 3, Leyes 3, Historia 3, Detección 3, Heráldica 3, Engañar 3, Espada 1, Esfera: Oscuridad 3, Esfera: Mentira 3, Esfera: Fin 3.

Armadura: Peto de Cuero EVA3, COB7, CON2, COR2, PER2, EST6.

Armas:

Daga ALC0, IMP3, DÑO3, EST3, Cort.

Basric es un degenerado y alocado corrector cuyo carácter se ha visto reforzado tras descubrir el poder real de Haradon. Desde ese momento se ha obsesionado con la creación de los Gharam, y ha deseado con fuerzas participar en el ritual.

Basric no ha elegido la ciudad porque tiene una biblioteca decente, y sobre todo porque sabe que otros correctores tardarán un tiempo en responder.

No obstante no tiene intención de morir en el lugar. Si se ve en peligro escapará por la salida subterránea del cuartel de la corrección, abandonando a sus hombres si es preciso.

Basric es un hombre inquietante, pero tratará de forma amable a los que quieran entrevistarse con él, siempre que se respeten sus normas. Será extremadamente prudente en este caso, pero también educado y tranquilo.



ORRUND

Nivel: 7

Atributos: FUE3, AGI3, RES2, VOL4, INT2, LID2, POD2, DEF2, EXT2.

Cualidades: AGU10, REC2, INI7, VID12, LUZ2, OSC2, ELE3, SOB6.

Habilidades: Maza 3, Mangual 3, Sigilo 3, Detección 3, Leyes 3, Historia 3, Heráldica 3, Táctica 1.

Armadura: Cota de mallas EVA3, COB7, CON2, COR3, PER3, EST6.

Armas:

Mangual Pesado ALC2, IMP4, DÑO5, EST5, Cont.

Orrund tiene todas las virtudes para ser un lugarteniente eficaz. Leal, calmado, silencioso, organizado... pero no es idiota y tiene algo de conciencia, y sabe que su jefe no está haciendo exactamente lo que está bien. Se le puede llegar a convencer de que cambie de bando si se le convence de que su jefe ha recibido el espaldarazo de la corrección y se le ofrece a él una garantía razonable.

Orrund cuenta con la cualidad táctica "Combate conjunto" que le permite invertir tantos puntos de aguante por turno como su resistencia (o sea, dos) y proteger a otro personaje una vez por turno reduciendo su iniciativa en un punto durante el resto del combate. Usará esta capacidad para proteger a Basric ante ataques peligrosos.



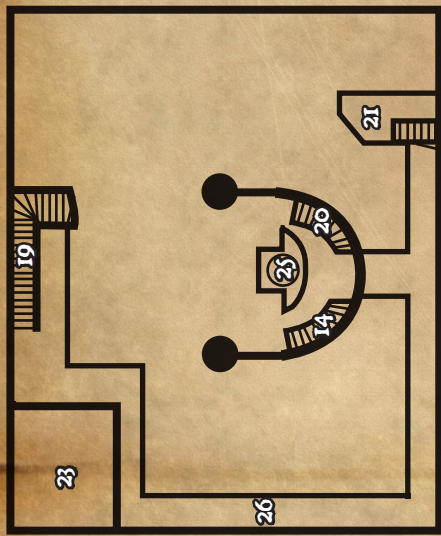
ESPADA NEGRA

MAPA



PLANTA BAJA

- 1- Puerta Principal
- 2- Puerta Secundaria
- 3- Antecámara Primera
- 4- Antecámara Segunda
- 5- Relicario de la hermandad de los muertos
- 6- Sala común
- 7- Antesala del sacerdote principal
- 8- Almacenes
- 9- Cocinas
- 10- Celdas
- 11- Altar central
- 12- Altares secundarios
- 13- Altares secundarios
- 14- Sala de rezos
- 15- Tumba del santo
- 16- Tumbas
- 17- Librería
- 18- Dignificación de la nobleza
- 19- Escalera al segundo piso
- 21- Sala de lectura
- 22- Estancia del sacerdote p.
- 24- Acceso al cuerpo del templo



PRIMERA PLANTA

- 14- Sala de rezos y escalera a figura del santo
- 19- Escalera al segundo piso
- 20- Escalera al campanario
- 21- Sala de lectura
- 23- Tesorería
- 25- La figura del santo
- 26- Las barandillas



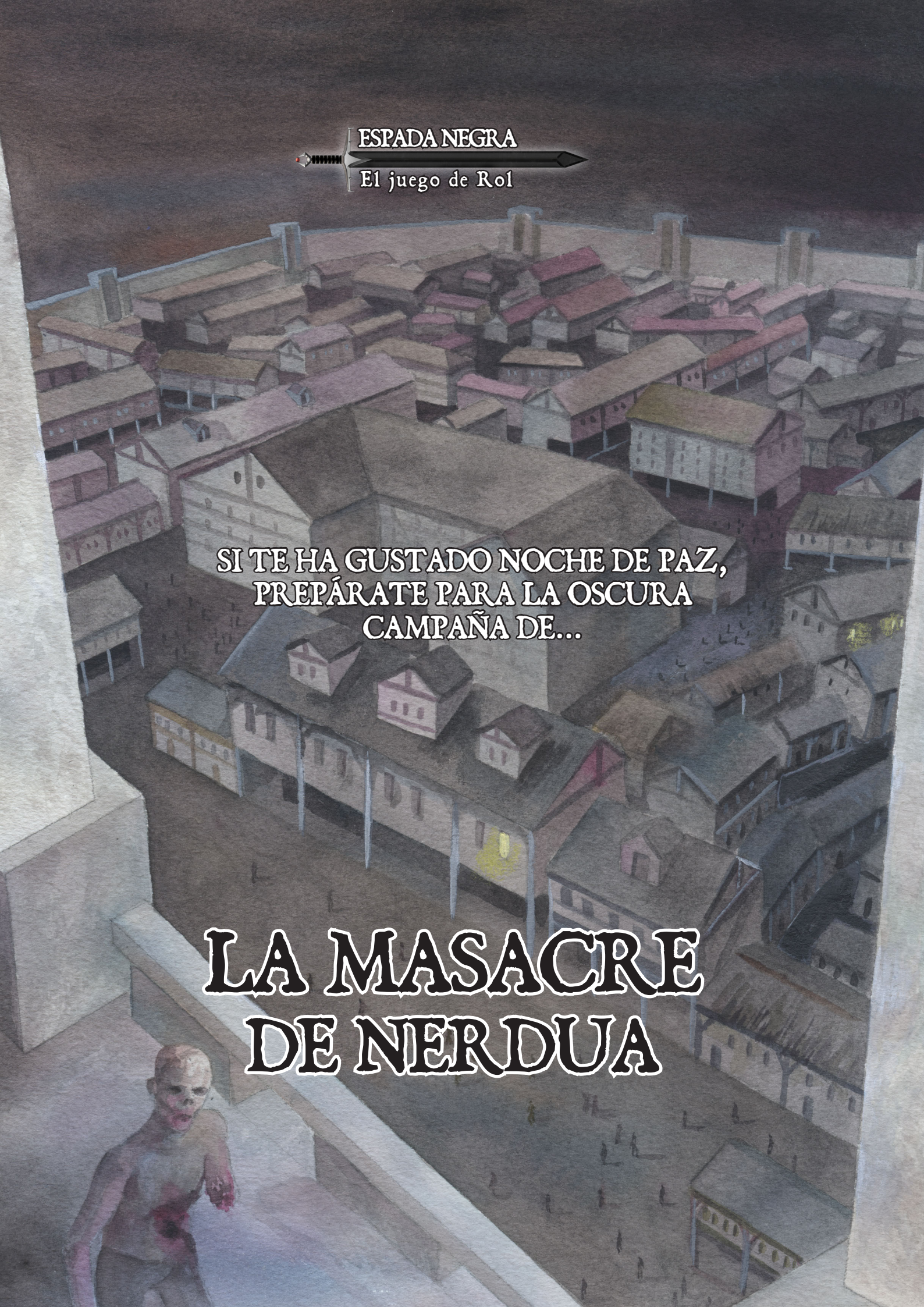
SÓTANO

- 1- Escalera de acceso y pasillos
- 2- Despensa
- 3- Sala común
- 4- Dormitorios
- 5- Templo principal
- 6- Armería y tesorería
- 7- Librería
- 8- Caverna natural
- 9- Caverna natural
- 10- Salas de interrogatorio



ESPADA NEGRA

El juego de Rol



SI TE HA GUSTADO NOCHE DE PAZ,
PREPÁRATE PARA LA OSCURA
CAMPAÑA DE...

LA MASACRE DE NERDUA