

# SACRIFICIOS PENDIENTES



SACRIFICIOS  
POR TATIA Y DRAYDR  
ZARGO Y ARADIAN

SIEMPRE X



# CRÉDITOS

## ILUSTRACIÓN DE PORTADA Y MAPAS

Beatriz Romero “Valiak”

## ARTE INTERIOR

Javier Villaseñor.

## CREACIÓN, DESARROLLO Y ACABADO

Hermanos Juramentados de la Espada Negra

El presente material fue creado gracias al impulso e ilusión que demostraron los participantes de la iniciativa “Juégame” durante el mes de noviembre de 2015. En este proyecto los jugadores interesados por Espada Negra comparten el resultado de sus partidas y colaboran de esta forma en la creación de nuevo material.

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

Contexto histórico	4
Gancho	4
Localizaciones	5
Sucesos	9
Personajes	10
Consecuencias	15

Esta es una aventura de la serie “herencias del pasado” en la que los personajes van a participar en un evento anterior a la época de juego habitual del mundo de Espada Negra. Concretamente vamos a retroceder hasta el año 424.

Esta aventura define un espacio abierto en el que los jugadores pueden hacer una gran cantidad de cosas, y por lo tanto es muy poco lineal. Quizá no sea lo más adecuado para jugadores acostumbrados a historias cerradas.

## CONTEXTO HISTÓRICO

Hace cuatro años se produjo un golpe de estado en Harrassia, lo cual no es del todo infrecuente en esa inestable nación, pero esta ha producido una escalada de la violencia en la que cada prefectura ha intentado hacerse con el gobierno de la capital, pero finalmente el bando rebelde se ha alzado con el poder, ha establecido una dictadura militar y ha suspendido todo proceso electoral.

Pero nada ha terminado de asentarse del todo, pues el rey de Dormenia, Neldar III, aprovecha la debilidad de Harassia para invadirla con la intención de hacerse con sus territorios occidentales (lo que más tarde será la provincia de Tagcedo) sin una declaración de guerra explícita.

Pero no toda Dormenia está de acuerdo con esta decisión propiciada por el ministro de la guerra, y hay todo tipo de intrigas en relación con cómo va a ser el reparto de los territorios conquistados, con lo que el apoyo a esta acción bélica está sujeto a cierta inestabilidad política.

El rey Neldar III confía especialmente en la Corrección para calmar los ánimos en los asuntos políticos, por lo que todos los miembros de la nobleza intentan ganarse a la misteriosa orden religiosa.

La guerra está servida.

## GANCHO

En el futuro territorio de Tagcedo hay una tumba Najshet secreta en la que hay un gran tesoro, con un buen montón de oro... y muchas más cosas. Pero el oro ya es un gancho para cualquiera, ¿o no?

En el lugar va a haber una serie de fuerzas implicadas. Los personajes pueden pertenecer a alguna de ellas.

- Una expedición Najshet que tiene un debate interno sobre si se deben sacar los bienes, matar a las expediciones mineras, o qué.
- Una unidad de caballería sariana que se ha perdido convenientemente y que está en el lugar intentando sacar su dinero.
- El equivalente dormenio, una unidad de exploradores de la caballería ligera que va a intentar hacerse con todo.

- Un grupo independiente. Los jugadores, pudieran ser.
- El ejército dormenio, que va a llegar cualquier día de estos y va a desbandar toda iniciativa buscatesoros en la región, y de hecho va a desbandar toda banda en la región.

Todos los bandos tienen el mapa de la región con nombre “Sacrificios pendientes” (la portada de la aventura) cuyas referencias al río Vinro y a las colinas circundantes permiten comprender el lugar al que se refiere. Fue dibujado, como otras pistas, por un viejo investigador tredio.

Cualquiera que realice un chequeo de historia de dificultad 2 será consciente de que los nombres que aparecen, son todos inventados, excepto el del río Vinro.

## LOCALIZACIONES

Existen unas cuantas localizaciones importantes en el valle del río Vinro.

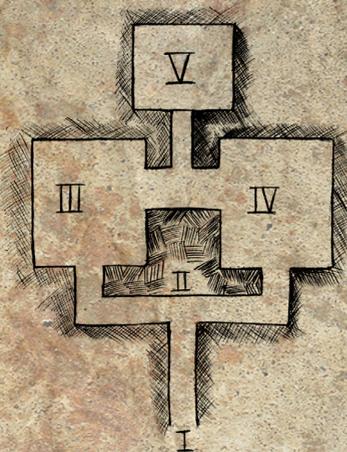
### LA CANTERA

Es la construcción que aparece en la “Meseta Najst IV”. Cualquiera que realice un chequeo de historia de dificultad 4 será consciente de que se extrajo mucha piedra, bastante más de la necesaria para construir ambos puentes y el templo.

Cavar en el lugar sin personal cualificado llevará dos días, pero descubrirá el sótano de la cantera, que aparece en el mapa. Es ciertamente peligroso ir sin el mapa en cuestión, que ilustra donde están las trampas, pero se puede explorar aún así.

#### I: Entrada

Describe a los jugadores cómo el polvo que aún se eleva deja ver una construcción artificial.



### SOTANO CANTERA

- I. ENTRADA
- II. (I) LLAVE  
(D) TESORO
- III. TRAMPA
- IV. GUARDIA SOMBRÍA
- V. LLAVE GRAN RASTRILLO



## II: Enigma

Un chequeo de historia de dificultad 3 permitirá saber que hacia la derecha está la llave, y hacia la izquierda el tesoro. En este sótano no hay ningún tesoro, así que la elección saludable es la derecha.

## III: Trampa

Es necesario tener capacidad de detección 7 para no caer en una terrible trampa de pozo con estacas de piedra en el fondo. El que caiga sufrirá 10 puntos de daño perforante y 10 puntos de daño contundente.

## IV: Guardia sombría

Explorar el camino correcto no implica no enfrentarse a los guardianes, en este caso seis peligrosas sombras. Un chequeo de historia de dificultad 4 permitirá saber que estas sombras no son las últimas guardianas de la llave.

## V: Sala de la llave

Esta sala está cerrada por una puerta de rastrillo. Es necesario fuerza total 3 para levantarlo, y según se entre, atacará una noctumbra del interior. Puedes manejar este combate de forma normal, o emplear las siguientes reglas:

- El primero que entre puede elegir luchar en el pasillo, en cuyo caso nadie puede ayudarlo, entrar al interior, o retroceder, en cuyo caso se cancela el combate.
- Si se entra, cada turno puede entrar otro personaje a ayudarlo.
- Si la última persona entra y suelta la puerta, no será posible ejercer la huida.

Un chequeo de historia de dificultad 4 permitirá descifrar a partir de las paredes que la llave que hay en el pedestal está dedicada a Liana.

Si algún personaje tiene el ingenio de buscar, y supera un chequeo de detección de dificultad 3 accederá a una sala secreta que no aparece en el mapa. En ella hay una espada larga de nivel 3.

La llave cuenta como una reliquia longeva.

Aquellos que pidan a Liana permiso para tomar su llave reciben una bendición equivalente a recibir el poder “armas benditas” de tres días de duración, solamente una vez.

## EL VIEJO TEMPLO

### I: Acceso

Es necesario buscar por el templo para encontrar este acceso. A una persona que lo haga sin el mapa le exigirá un día completo, mientras que a una que no, tan solo una hora. Es necesario un chequeo de detección de dificultad 4 para encontrarlo. Amarna conoce esta entrada, pero nunca ha accedido.

### II: Enigma

Un chequeo de historia de dificultad 3 permitirá saber que a la derecha está el tesoro y a la izquierda la llave. No hay ningún tesoro, por lo que el lugar razonable al que ir es a la izquierda.

## III: Sala de la llave

Está protegida por 8 zombis fuertes.

Un chequeo de historia de dificultad 4 permitirá descifrar a partir de las paredes que la llave que hay en el pedestal está dedicada a Najshet.

Si algún personaje tiene el ingenio de buscar, y supera un chequeo de detección de dificultad 3 accederá a una sala secreta que no aparece en el mapa. En ella hay una armadura Najshet (peto de placas pesadas) de nivel 2.

La llave cuenta como una reliquia de protección contra la oscuridad.

## IV: Sala del pus

Esta sala es una copia de la III, incluyendo incluso los chequeos de historia, solo que en vez de estar protegida por 8 zombis, tiene nichos en las paredes. Cuando alguien tome la llave se encontrará con que 10 purulentos salen de los nichos, en dos rondas. Primero saldrán cuatro, y dos turnos después seis.

La llave de esta habitación es la falsa llave de Najshet, pero también es una reliquia!

## EL VIEJO PUENTE

Este puente (es el del sur en el mapa) tiene escaso enigma. O se cuenta con el mapa, o es una exploración al azar. En cualquier caso hace falta minar uno de los dos extremos.

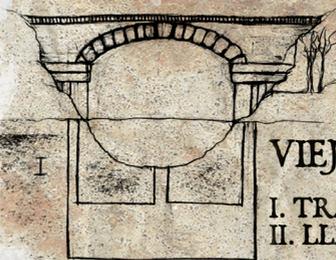
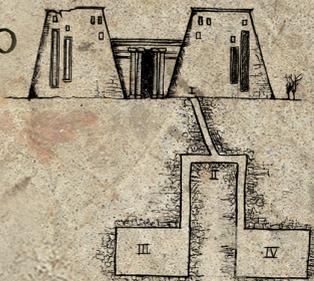
El acceso Noroeste (NO) tiene una trampa que inunda la estancia. Eso no impide al espectro en el lugar atacar al que se interne buceando, lo cual exige una tirada de nadar de dificultad 3.

Si se realiza un chequeo de historia de dificultad 4 (y uno de nadar de dificultad 4, si está inundada) se puede saber que la llave del pedestal está dedicada a Taharda.

Si algún personaje tiene el ingenio de buscar, y supera un chequeo de detección de dificultad 3 (y uno de nadar de dificultad 5) accederá a una sala secreta que no aparece en el mapa. En ella hay dos espadas cortas y dos escudos grandes de nivel 2.

## VIEJO TEMPLO

- I. ACCESO
- II. (I) TESORO  
(D) LLAVE
- III. LLAVE
- IV. PUS



## VIEJO PUENTE

- I. TRAMPA
- II. LLAVE



## EL NUEVO TEMPLO

Encontrar el nuevo templo tiene su enjundia. Mediante el enigma consiste en lo siguiente:

- Taña es la diosa doce (XII), y Drayard el seis (VI) en números romanos. Unimos en VI (está en la palabra “VINRO”) con el XII (está en el medidor de distancia).
- Zargro es el dios cuatro (IV), y Haradon el nueve (IX). Unimos ambos (están en NAJST IV y en LIXANA).
- Nos queda una cruz. La X marca el lugar.

Hay un método menos enigmático: ser consciente de que el segundo puente tiene que tener una función (está a escasos 20 km del primero, y tiene un arquitectura similar, por si alguien pregunta). Ponerse a excavar a ciegas al otro lado lleva dos días, pero funciona. Hay que tener paciencia.:

### I: Entrada

Sin duda un lugar excitante para los jugadores. No seas parco al describir la oscuridad con la que se van a encontrar.

Los grabados de la pared pueden ser descifrados con un chequeo de historia. Puedes dar la siguiente información:

- **Dificultad 3:** En la primera sala aguardan dos muertos blancos.
- **Dificultad 4:** Pide permiso a Aselk.
- **Dificultad 5:** En la última sala aguardan los cuatro guardias de la cámara.

### II: Sala de la primera llave

Esta sala tiene una puerta con tres cerraduras.

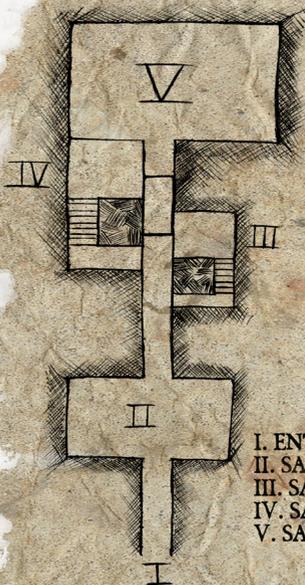
Un chequeo de historia de dificultad 3 permitirá traducir los grabados, que dicen: “Introduce solamente la llave de Liana”.

Si alguien introduce cualquiera de las otras llaves el lugar se empezará a anegar, pero la trampa no funcionará adecuadamente, y tardará 10 minutos. ¡Pon el cronómetro!

### III: Sala de la segunda llave

Esta sala está por encima del pasillo principal. Utilizar la llave auténtica de Najshet permitirá desbloquear la puerta, ¡pero

## NUEVO TEMPLO



- I. ENTRADA
- II. SALA I LLAVE
- III. SALA II LLAVE
- IV. SALA III LLAVE
- V. SALA PRINCIPAL

alguien tiene que mantenerla levantada! Además pesa un quintal, es necesario fuerza total 3.

Si se utiliza la llave falsa las paredes aplastarán la posición. ¡Glups!

#### IV: Sala de la tercera llave

Esta sala es similar a la anterior, solo que está protegida por un caballero de la muerte. Como está en un pasillo, solo puede pelear un personaje contra él, aunque se puede soslayar el combate pidiéndole permiso.

Hay que utilizar la última llave, la de Taharda.

#### V: Sala principal

Acceder a la sala principal es un problema porque no se puede tener las puertas permanentemente abiertas sin una idea. Si bien sirve utilizar una gran piedra, puede que los personajes no tengan tiempo por la trampa o por otros hechos.

En ella hay cuatro caballeros de la muerte, todo un combate.

No es necesario hacer ningún chequeo para llevarse el sarcófago, una pieza de 20 kilos de oro. ¡hasta hoy en día valdría una barbaridad!

La sala sí tiene un montón de bienes más que aparentemente son basura, pero una persona que realice un chequeo de historia de dificultad seis (Ereis sabe lo que está buscando) se hará con un tesoro aún más importante: Las espadas oscilantes de la mentira, un objeto sagrado de Haradon que plantea razonables dudas sobre quién estaba enterrado en el lugar.

## SUCESOS

Esta aventura no debería ser jugada como una exploración de una serie de pequeñas mazmorras, que si bien tienen su encanto, no son necesariamente el asunto central. Un buen montón de personas se han juntado en la zona y no están dispuestas a colaborar por encontrar el tesoro. Todos ellos tienen un interés personal, y se puede negociar con ellos para dar lugar a mucho interés. Todos llevarán a cabo excavaciones, y ocasionalmente se harán con alguna de las llaves.

Queda a la discreción del Creador como se comporta cada uno de ellos, pero debes tener en cuenta que tienen su punto de vista muy diferente, y que solo con muy buenas capacidades los personajes podrán conseguir tratos sinceros con cualquiera de ellos.

Ah, y no menos importante, el tiempo cuenta. Cada vez que pase un día arroja tantas runas como días pasados. Cuando se obtengan más de cuatro éxitos, aparecerá el ejército dormenio y será el momento de retirarse.

No subestimes el valor de las distancias, y utiliza el recurso de los viajes, implicando en ello chequeos de orientación, e incluso de supervivencia. Puedes recurrir aleatoriamente a eventos como tormentas de arena, ataques de hienas... y esperemos que no haya nadie de las tribus, podría ser un problema.



## PERSONAJES

### JONIX (FEDDER)

Es el primero de los tres interesados por conseguir el tesoro. Se trata de un suboficial de la caballería ligera Dormenia especializado en operaciones de campo y que se ha hecho un nombre deteniendo bandidos. Se hace apellidar “Fedder”, aunque en realidad es un plebeyo con más talento que recursos económicos y contactos.

Jonix quiere hacerse con el tesoro para poder comprar el ascenso a la nobleza, y aunque no lo reconocerá a nadie, esto lo hace para poder acceder a Nisa Fedder, la mujer a la que lleva amando desde su juventud.

Jonix estará dispuesto a lo que sea para hacerse con el tesoro, y en su comportamiento se siente justificado para todo tipo de inquinas. No obstante tiene muy bien adquirido el estilo de ofensa dormenia, y enseña las dos espadas de no demasiada buena calidad con cierta facilidad, y se hace mucho el noble, y apela al honor, los principios y la dignidad, precisamente para coger a todo el mundo por sorpresa cuando haga el pícaro, que en realidad es lo que es.

Su pequeña unidad de exploración consta de treinta hombres de caballería ligera regular.

F 2	Con 1	Eva 3	Al	Im	Da	Tipo
A 2	Cor 2	Cob 6	3	4	5	Per
R 3	Per 2	Agu 15				Nivel: 3
V 2	Luz 2	Rec 3				Agricultura: 2
I 2	Osc 2	Ini 7				Detección: 2
L 2	Ele 2	Vid 6				Ganadería: 2
P 2	SN 4	Est 6				Hípica: 3
D 2		Lanza ligera				Manejo de lanza: 3
E 2		Peto de cuero				Orientación: 2
						Rastreo / caza: 2
						Supervivencia: 2
						Táctica: 1 (Combate Conjunto)

### EREIS

Es un agente de la Corrección de alto rango que acompaña a Jonix. Es quien le ha dado la información de dónde tenía que estar, porque él ambiciona un objeto sobrenatural de extrema importancia enterrada en la tumba.



Lo que lleva a Azuair el sariano a intentar hacerse con el tesoro es que el servicio de inteligencia harrassiano quiere que lo consiga porque sabe que es su última posibilidad. Azuair siempre demostrará estar interesado en conseguir el tesoro, sin más, y estará dispuesto a correr todo tipo de riesgos: el servicio de inteligencia sabe que robó unos dineros al estado años atrás con los que compró su casa, y lo chantajearon bien.

Así que Azuair no va a ceder. Y no se explica en absoluto.

Su unidad cuenta con veinte hombres bien entrenados.

## SAWUD

Este vulgar soldado no destaca en absoluto de los demás porque haga bien su trabajo, pues es un hombre infiltrado del servicio de inteligencia cuya función es asegurarse de que Azuair cumpla sus promesas. No mantiene el secreto ante Azuair, quien le consulta cuando hay una decisión conflictiva.

Sawud no se hace demasiadas preguntas, es una parte del estado como otra más, tiene un sueldo, y hace su parte del trabajo. No tiene mujer, pero sí pareja y amigos, por lo que quiere acabar la misión y volver al hogar.

Sawud posee además el mapa del sótano de la cantera, el viejo templo y el viejo puente.

F 2	Con 0	Eva 3	Al	Im	Da	Tipo
A 3	Cor 2	Cob 4	0	4	2	Cor
R 2	Per 2	Agu 10	0	4	2	Cor
V 2	Luz 2	Rec 2				Nivel: 3
I 3	Osc 2	Ini 6				Abrir cerraduras: 2
L 2	Ele 2	Vid 6				Detección: 3
P 2	SN 4	Est 4				Disfraces: 2
D 2		Daga, Daga				Engañar: 2
E 1		Protección ligera de cuero				Historia: 2
						Leyes: 2
						Manejo de espada: 2
						Sigilo: 3

## AMARNA EL GUARDIÁN

Es un miembro de la guardia real Najshet al que se le ha encargado que nadie se haga con los tesoros Najshet enterrados en el lugar, así que simplemente está aguardando a ver si alguien encuentra la tumba para ejecutarlo después.

Amarna no es un hombre en absoluto original, y simplemente espera a que se “pase la tormenta” sin más plan que atacar a quien excave en el lugar adecuado.

Para ello cuenta con cuatro guardianes de bajo rango y veinticinco furias con las que se ha podido hacer antes de que la población civil abandonara el lugar como refugiados.

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: 6
V 3	Luz 2	Rec 3				Combate con escudo: 2
I 2	Osc 2	Ini 5				Escalada: 4
L 2	Ele 3	Vid 9				Historia: 4
P 3	SN 5	Est 16				Manejo de espada: 4
D 2	Espada corta, Escudo grande					Nadar /bucear: 4
E 2	Armadura Najshet					Táctica: 1 (combate conjunto)

## HERU

Se trata de la jefa de las furias de Amarna, una mujer de cuarenta años y bastante más cabeza que Amarna. Es una lealista Najshet y está dispuesta a dar la vida por su pueblo, pero no quiere hacer tonterías, y de hecho piensa que Amarna es un imbécil.

El plan de Heru es entrar en la tumba y sacar los objetos por sí mismos para llevarlos a territorio Najshet, pero Amarna no está nada convencido y no pretende dejarle obrar de esta forma.

F 2	Con 1	Eva 3	Al	Im	Da	Tipo
A 3	Cor 2	Cob 6	1	4	5	Cor
R 2	Per 2	Agu 10	0	4	3	Cor
V 2	Luz 1	Rec 2				Nivel: 4
I 2	Osc 1	Ini 6				Detección: 4
L 3	Ele 2	Vid 6				Engañar: 4
P 2	SN 3	Est 6				Escalada: 2
D 1	Espada corta, Daga					Escapismo: 2
E 2	Peto de cuero					Manejo de espada: 3
						Ritos: 3
						Sastrería: 2

ESPADA NEGRA



## CONSECUENCIAS

A priori esta aventura no pretende tener continuidad, pero el destino de las espadas oscilantes puede dar lugar a muchísimo interés.

- Si las espadas permanecen en el lugar, no ocurrirá nada especial.
- Si las espadas son recuperadas por la Corrección, serán almacenadas, y un futuro corrector encontrará su destino con ellas.
- Si las espadas son recuperadas por los Najshet, estos contarán con un recurso contra Dormenia que utilizarán en el futuro.
- Si las espadas son recuperadas por los Sarianos, estos las convertirán en un emblema hereditario de su cultura. El gobernante de Malauf obtendrá credibilidad en Harrassia.

Los personajes pueden obtener contactos entre los muchos personajes que aparecen en esta aventura.

## ALTERNATIVA EN EL AÑO 472 Y SIGUIENTES

Quizá quieras jugar esta aventura con tu grupo habitual. Esto no dará lugar a una situación bélica con la presión del ejército dormenio y de los grupos de exploradores, pero varias de las llaves habrán desaparecido! Puedes cambiar la cuestión de los conflictos por la investigación del destino de estas llaves. Las siguientes ideas pueden serte útiles:

- La trampa de agua del viejo puente finalmente cedió por el paso del tiempo y se hundió.
- La llave de la cantera fue transportada a Verno, donde es una reliquia familiar.
- La llave del viejo templo fue recogida por los Najshet, pero acabó en manos de un guerrero tribal que recorre el lugar obsesionado con la seguridad de los espíritus locales.
- La trampa de agua del nuevo templo finalmente cedió y se inundó, pero con el tiempo el conducto se atascó y el nuevo templo quedó solo parcialmente lleno de arena y piedras.



EL PRESENTE MATERIAL FUE CREADO GRACIAS AL  
IMPULSO E ILUSIÓN QUE DEMOSTRARON LOS  
PARTICIPANTES DE LA INICIATIVA “JUÉGAME”,  
DURANTE EL MES DE NOVIEMBRE DE 2015. EN ESTE  
PROYECTO LOS JUGADORES INTERESADOS POR  
ESPADA NEGRA COMPARTEN EL RESULTADO DE  
SUS PARTIDAS Y COLABORAN DE ESTA FORMA EN  
LA CREACIÓN DE NUEVO MATERIAL.

