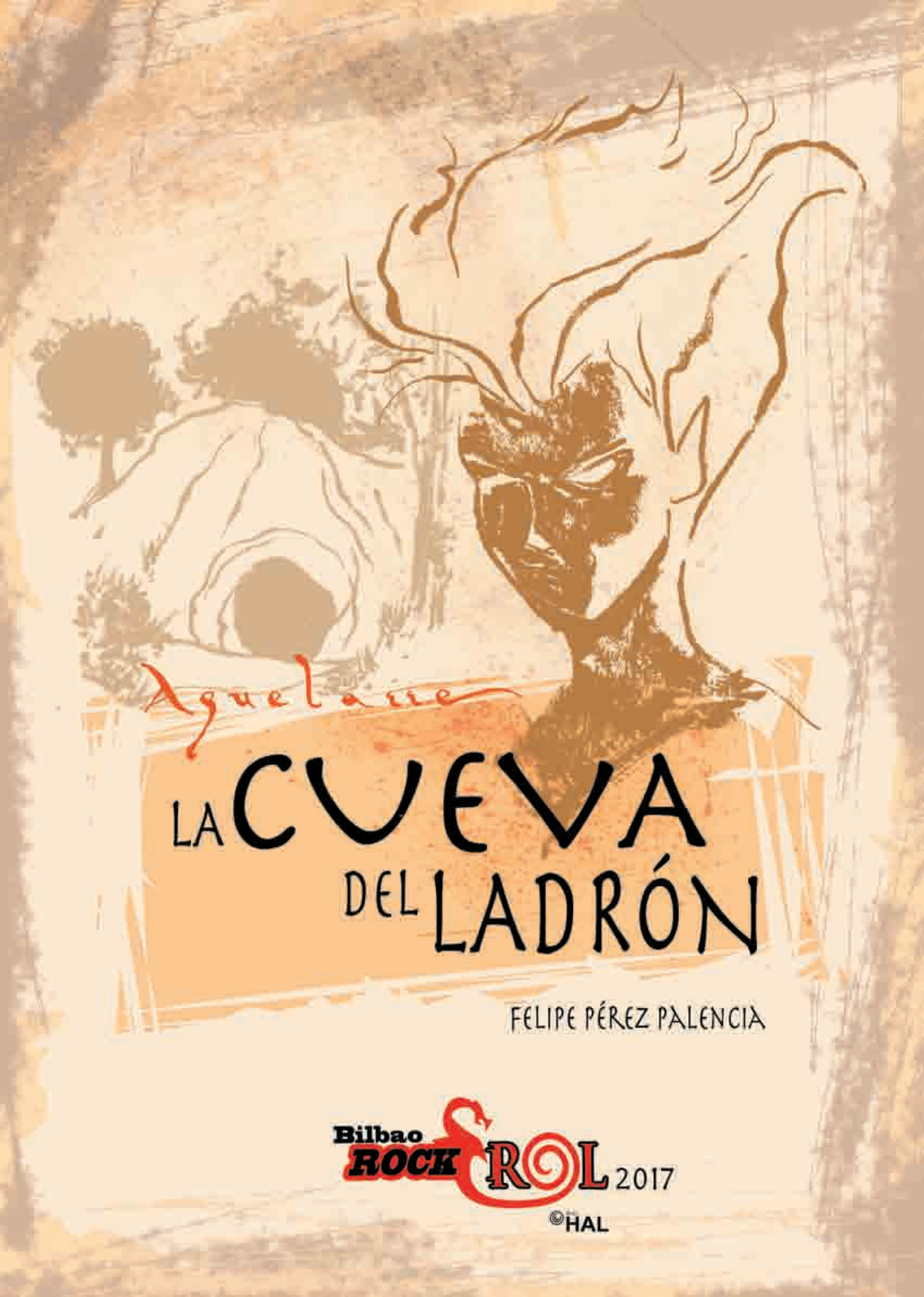




Aguelave

LA CUEVA DEL LADRÓN

FELIPE PÉREZ PALENCIA

Bilbao
ROCK  **ROL** 2017
©HAL

INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Este módulo ha sido diseñado para ser jugado con “Aquelarre: Juego de rol demoníaco medieval” en una sesión de cuatro horas de duración, pero puede ser fácilmente adaptable a cualquier otro juego de fantasía gracias a su carácter fundamentalmente narrativo que exige poco esfuerzo. Está basado en una historia de la mitología vasca relacionado con Zezen-gorri, un temible toro de fuego, y la Dama de Amboto, con sus debidas adaptaciones. Lo que se presenta se asemeja a cuatro actos de una obra de teatro a través de los que el director permitirá que la relación entre los personajes adquieran todo el protagonismo y constituya la guía de la historia. En ella, Onofre, Hilaria, Honesto y Batirtxe se enfrentan a una necesidad común, si bien deben conseguir sus objetivos personales, guiados por sus propias motivaciones.

En las ayudas de juego (de la 1 a la 4) encontrarás las fichas de cada personaje. Cada ficha muestra la descripción del personaje, sus motivaciones frente a la aventura y sus conocimientos de los hechos recientes. Léelos para comprenderlos y entrega uno a cada jugador, informando brevemente los detalles de interés para aclarar cualquier duda. Aconseja a cada jugador del módulo que reserven para sí mismos la información de inicio e insiste en que traten de interpretar su personaje de forma coherente para hacer la partida más satisfactoria.

Dadas las limitaciones de tiempo con las que cuenta este formato, como director de juego podrás decidir sobre la conveniencia de añadir descripciones de paisajes, personajes, diálogos y situaciones siempre con el fin de hacer la sesión más vívida.

SINOPSIS

En esta aventura, cuatro personajes de diferente origen se ven envueltos en un viaje poco ordinario en sus vidas. Comienza con el grupo ya formado, reunido y de viaje a su destino. El antecedente es la vida criminal de Erramun, un ladrón de Orozko que ha sido recientemente atrapado y ajusticiado en la villa de Orduña del Señorío de Vizcaya. Antes de morir, confesó haber guardado el fruto de sus crímenes en la cueva de Atxulaur, en el monte de Itzine, o Atxulo.

Los últimos y más importantes robos de Erramun fueron en Miranda de Ebro y con intención de recuperar los bienes y devolverlos a sus dueños, se envía a Onofre, alguacil de Miranda, y a Honesto, escribano, a hallarlos, catalogarlos y llevarlos de regreso a Miranda. Les acompaña Hilaria, mujer engañada por Erramun, a la que éste prometió matrimonio y le robó una valiosa reliquia familiar. Hilaria, hija de los dueños de la venta

de Rivabellosa, ha conseguido permiso oficial para ir en persona a recuperarla. Sabiendo que el valle en el que se sitúa la cueva es lugar de rudos nativos que no hablan el castellano, han contratado a una viuda de Amurrio, Batirtxe, que asegura tener una prima en el valle al que van. La viuda además les servirá como guía y traductora.

En Orozko, durante la celebración de su carnaval, tendrá lugar un encuentro del grupo con un espíritu disfrazado, quien inocentemente inducirá a que cada jugador exprese los deseos de su personaje, los cuales les serán ofrecidos más tarde. Después ascenderán al valle de Itzine, donde todo se tornará oscuro y tenso. Deberán ingeniárselas para sonsacar a los lugareños todas las pistas útiles con las que hallar la cueva. También se cruzarán con un grupo de bandidos, que conocedores del destino de Erramun y las historias del tesoro han acudido para ser los primeros en encontrarlos.

Cuando hallen la cueva, se enfrentarán al espíritu de Erramun, Zezen-gorri, que no descansa en paz. Si solucionan el problema, se internarán en el extraño e irreal reino subterráneo de Mari, la Dama de Amboto, donde deberán cuidar su trato, solucionar un acertijo, o ser alimento de Herensuge y enfrentarse finalmente a la última prueba personal, la más importante de todas, en la que tendrán que decidir con qué bienes desean regresar al exterior.

¿Qué ha sucedido en realidad?

Erramun era un exitoso ladrón antes de encontrarse con La Dama de Amboto mientras escondía sus tesoros en una cueva. Pese a su pericia, al conocer los poderes de Mari, le pidió la habilidad de robar cualquier cosa, y ésta se lo concedió. Con un precio.

Erramun sufriría un irremediable deseo de robar y poner a prueba sus habilidades, agravando su cleptomanía, y debía volver siempre a la cueva a unir los botines al tesoro de la Dama, siendo el único lugar donde podía disfrutar de ellos. Este deseo de permanecer junto al tesoro a la vez que deseaba salir a robar más era una tensión inaguantable.

Tal tensión resultó superior al amor real que había surgido por Hilaria, lo que produjo el derrumbe antes de su ejecución por el desconcierto ante su destino espiritual. ¿Seguiría ansiando robar? ¿Podría descansar alejado de los tesoros, lo único que aplacaba su ansiedad?

(Ver desarrollo a continuación y conocimiento de los hechos de los personajes en las Ayudas de juego).

DESARROLLO

INTRODUCCIÓN: EL CAMINO DE LA LANA

El objeto de la introducción es sumergirse en un ambiente medieval. Comienza leyendo en voz alta a los personajes:

“Es el año 1320 de Nuestro Señor Jesucristo según el calendario juliano. Nos encontramos en la península de los reinos. Jaime II de Aragón ha declarado recientemente la unión indisoluble de los reinos de Aragón, Valencia, el condado de Barcelona y resto de condados catalanes. Los infantes Pedro de Castilla, hijo de Sancho IV de Castilla, y Juan de Castilla el de Tarifa, hijo de Alfonso X de Castilla, han fallecido en el desastre de la Vega de Granada en batalla contra el reino nazarí, dejando sin tutores a Alfonso XI de Castilla, menor de edad. En Galicia, movimientos comuneros se rebelan contra el arzobispo Berenguel de Landoira, que presta ya su soldadesca para reconquistar Santiago de Compostela. Y nosotros, si vuestras mercedes tienen a bien, nos acercaremos a lo que ocurre en lugares más modestos del Reino de Navarra.

Es el día 24 de febrero y aldeas y pueblos celebran las últimas fiestas populares antes del inicio de la Cuaresma. Hace pocos días fue ajusticiado en la villa de Orduña el conocido ladrón Erramun, cuyas fechorías de los últimos tiempos habían causado gran dolor en Miranda de Ebro y sus cercanías. Asistieron a la confesión y ejecución del reo, organizada con presteza para evitar entrar en tiempo de penitencia, el alguacil Onofre y el escribano Honesto, de la villa castellana, quienes puesto en orden los papeles correspondientes, se encargarán de buscar la cueva de Atxulaur, en el monte de Itzina, donde se cree se hallan los tesoros escondidos por Erramun en sus muchos años de criminal oficio para retornarlos a sus legítimos propietarios. Les acompaña también la dama Hilaria, a quien el reo ejecutado engañó y robó una preciada reliquia familiar. La hija de los dueños de la Venta de Rivabellosa, mediando con la autoridad, ha conseguido permiso oficial para acompañar a la expedición en su búsqueda de la cueva.

Y siguiendo el camino de la lana, que desde tierras castellanas pasa por la aduana de Orduña, se encaminan hacia el norte buscando el valle recóndito en las montañas de la Vasconia. Sabedores de la poca cultura de las antiguas gentes de aquestos lugares, prestos contrataron a una viuda de Amurrio, quien les aseguraba lo mismo conocer el valle al que se encaminaban, pues una prima suya vivía allí, como poder servirles para comunicarse

con aquellas personas que lo habitaban, quienes sólo hablaban el vascuence.

Acordados 12 maravedíes al día y los dineros de vellón que necesiten en gastos, se echan al camino para llegar al pueblo de Orozko, desde donde se desviaba el camino a Itzine.

Si el Altísimo tiene a bien y hacen sus quehaceres con diligencia, esperan estar de vuelta en sus casas antes del inicio de Semana Santa”.

La aventura tiene un límite temporal, que los personajes desconocen, aunque es lo suficientemente amplio como para cumplir con su cometido. Sin embargo, más viajes de los necesarios, la presencia de segundas intenciones o un negligente hacer puede llevar al fin del plazo sin alcanzar su objetivo.

El 9 de abril es Viernes Santo, y será imposible entrar en la cueva, que permanecerá cerrada mágicamente y evitará la conexión entre reinos durante ese tiempo sagrado. Mari cambiará mientras tanto de residencia una vez que su proveedor de tesoros no puede ya servirla.

Comenta si lo deseas con los jugadores esta introducción y pasa después directamente al acto I.

Nota: Orduña es Villa desde 1229 y no recibió la carta de ciudad hasta 1467.

ACTO I: CARNAVAL.

Lee en voz alta o narra a tu manera lo siguiente:

“Pasado ha el medio día y el almuerzo, y llega nuestro grupo a Orozko, donde se celebra el último día de carnaval. Veis que en la plaza del pueblo están preparando una larga mesa y bancos para celebrar una comida popular, las ventanas están decoradas con telas de colores y banderolas, se oyen músicos en un campo cercano y os llama la atención unos hombres con sacos negros en la cabeza que están perseguir a unos niños junto al río, golpeándoles con unos globos.

No tardáis en encontrar el mesón y apartáis al mesonero de su participación en los preparativos para atenderos. Os saluda amablemente y se muestra feliz



de poder acoger a tan distinguidos señores. Os pide que le acompañéis a las habitaciones y sale a la calle con un gran manojo de llaves. Tuerce en el callejón donde está la puerta y de repente es atacado por un gran espantapájaros con cabeza de saco, que grita, se tambalea y golpea al mesonero con una puxica (globo de vejiga de cerdo inflada atada a un palo). ‘¡Ahhh, ahhhhh!’ grita el mesonero, asustado, e intenta protegerse del espantapájaros que además de su cabeza de saco, viste una larga túnica negra que arrastra por el suelo de la que sobresale paja por doquier.”

Sin ser tan coloridos y llenos de personajes singulares como los carnavales de muchos pueblos navarros, guipuzcoanos o del País Vasco francés, en Orozko celebran como en estos pueblos de forma especial un rito pagano que tiene lugar antes del inicio del calendario solar, en la creencia de que con él se espanten los malos espíritus y augurios.

Nuestro personaje espantapájaros no es más que otro hombre del pueblo disfrazado de Kakarro, mal espíritu que asusta a los hombres. Koldo, el mesonero, ya repuesto del susto, se quejará y le echará al grito de que se asuste a los niños por ahí.

Los viajeros, tras dejar sus pertenencias, acomodarse y lavarse un poco, disfrutarán viendo a los lugareños celebrando sus bailes, aunque se quedarán perplejos al ver a hombres disfrazados de mujeres y mujeres disfrazadas de hombres.

Siendo fechas tan señaladas, los lugareños invitan al grupo a unirse a la cena popular y ya de noche encienden fuegos, bailan en corros y queman simbólicamente a los hombres con cabeza de saco. El entusiasmo general, y cómo no, la bebida, hace que se sienten cómodos y sinceros.

Nuestro grupo se encuentra sentado en un banco, disfrutando de la celebración cuando se les acercará Kakarro.

Pero no se tratará en verdad de uno de los hombres del pueblo disfrazado, sino de un espíritu enviado por Mari (ver acto IV).

“Oh, ¡oh! Yo voy a morir esta noche, pero la gente se alegra. Sin embargo, vosotros tenéis cara de funeral”, dice en tono de lamento.

Kakarro trata de hablar con ellos, aunque de forma enigmática. (Mantener la conversación mientras sea divertida). Kakarro explica que pronto dará comienzo un nuevo año (solar, con en el equinoccio) y es costumbre que todo el mundo formule nuevos deseos. Él desea volver a nacer, para correr por los bosques y las montañas.

“¿Qué deseáis? ¿Qué os gustaría conseguir?”

Recuerda bien las respuestas que den y si crees que han sido sinceras (puedes indagar a cada jugador, en tono de broma, si es así o le miente a Kakarro).

Cuando la conversación no de más de sí, Kakarro terminará diciendo:

“No todos los espíritus desaparecen hoy y debéis saber que vosotros venís con uno sobre vuestros hombros. El espíritu de un muerto. O los fallecidos descansan, o nunca descansaréis vosotros”.

Aunque el grupo pida explicaciones, Kakarro se negará a aclarar sus palabras, y correrá y saltará por las calles como si jugase y desaparecerá. Si preguntan a los pueblerinos, no podrán responderles sobre aquél, ya que aseguran que todos los kakarros (los disfraces) han sido quemados en la hoguera...

Ningún habitante de Orozko tiene información valiosa sobre Erramun o la cueva donde esconde sus tesoros.

¿Qué ocurre?

Mari ha enviado a un espíritu a enterarse de primera mano de lo que ocurre y para avisar a los personajes de la responsabilidad que acarrearán, previniéndoles del poder que allí habita y el ánima de Erramun que no descansa.

Nota: Información sobre carnavales en Euskadi: https://es.wikipedia.org/wiki/Carnavales_en_la_cultura_popular_vasca

ACTO II: EL VALLE DE LA CUEVA: CONTRASTE, SUPERSTICIÓN Y MIEDO

Noches alegres, mañanas tristes. Se levantan dispuestos a iniciar su búsqueda, despertando con un pueblo perezoso. Esperan sin embargo a la misa en la que el párroco les impondrá la ceniza, pues es miércoles de ceniza y da comienzo la Cuaresma. Tras las letanías de los santos y las lecturas de las Sagradas Escrituras, el sacerdote les encomienda a la penitencia y la conversión.

Al imponer la ceniza a Honesto, le dirá: “Conviértete y creed en el Evangelio”. Al imponer la ceniza a Hilaria, le recordará: “Acuérdete de que eres polvo y al polvo volverás”. Después, recogen sus pertenencias y pueden proseguir con el viaje. Aconséjales que pueden alquilar una mula para llevar a Hilaria, dado que es zona montañosa y el camino malo.

Ahora tu tarea es hacer que el ambiente vaya cambiando. Describe la zona con sus verdes colinas y frondosos vergeles de robles y hayas, donde el rocío deja una fresca mañana y el olor del monte nos envuelve en una tarde agradable. El agua fluye abundantemente por los riachuelos y los animales se refrescan en ellos. Sin embargo, según van ascendiendo a Itzine el paisaje cambia. La montaña se hace más rocosa y agreste. El monte Amboto, cubierto de niebla, lo domina todo. Los bosques se ven más oscuros y un suave pero incessante txirimiri (llovizna suave pero constante) les va calando hasta llegar a la aldea de Itzine, una pequeña población de una veintena de edificios entre casas, pajares y corrales, a las que hay que sumar algunas casas sueltas más alejadas en las laderas de las montañas.

A su entrada a la pequeña población, ven cómo un perro negro y lanoso les ladra enfadado. Más allá, un viejo se mete en una casa y cierra la puerta poniendo el cerrojo. Las ventanas de las viejas casas se cierran sus contraventanas. Todo parece vacío y muerto.

Haz que este comportamiento y ambiente desconcierte al grupo. Pese a ser una aldea aislada y su gente supersticiosa, su forma de actuar tiene que parecer una respuesta exagerada, quizás indicando más bien que crean que ocultan algo o que les temen por alguna razón.

Sólo un monje sube una vez a la semana a dar misa en una ermita, que se encuentra a escasos cien metros de la aldea continuando el ascenso, y sus habitantes, salvo cuando acuden a las ferias, apenas si tienen intercambios con gentes de otros pueblos. Recuerda que sólo hablan euskera y Batirtxe debe traducir (No serán necesarias pruebas de idioma).

Lo primero que deberían hacer es cobijarse en algún sitio antes de que anochezca. Deberán convencer a alguien, tarea harto difícil, u ocupar alguna de las casas o cobertizos semiabandonados que hay en la aldea. Después deberán intentar conseguir información sobre la cueva, lo que no será fácil ya que los aldeanos no quieren hablar con ellos y niegan saber nada de una cueva o de un ladrón, casi sin esperar a que se les pregunte nada.

Un buen comienzo es probar con la prima de Batirtxe, Libe. Ésta, aunque se mostrará menos reacia en las formas, resultará igualmente de escasa ayuda. Su marido Igaro les mirará mal y ya al de dos o tres

visitas permitidas, les dice que están muy ocupados y no pueden atenderles.

Desde Itzine pueden comenzar a buscar la cueva. No será fácil, pero tienen tiempo para explorar y seguir indagando.

Cada vez que hablen con alguien de la aldea y expongan sus razones de forma coherente, consiguiendo que se les abra una puerta, al interlocutor se le permitirá hacer una prueba de Elocuencia (si quiere convencer con razones o engañar con argucias), de Seducción (si quiere engatusar) o de Tormento (si quiere amenazar con represalias). Todas ellas con un penalizador de -25 debido a la oposición natural con la que reaccionarán al principio los aldeanos. Cada vez que tengan un éxito obtendrán una pista sobre la presencia de Erramun en el lugar, las zonas de cuevas, etcétera.

Un éxito crítico valdrá por dos pistas, y el PNJ les hablará del paso del agujero "Atxulo", donde habitan espíritus y podría estar la cueva.



Cada jornada de búsqueda permite que el líder del grupo haga una prueba de Rastrear con un penalizador de -25. Suma, sin embargo +10 por cada prueba que hayan conseguido reunir en la aldea de Itzine.

Encontrarán la cueva cuando obtengan 3 éxitos en pruebas de Rastrear, y podrán pasar al siguiente acto. Recuerda llevar la cuenta de días para comprobar si termina la Cuaresma y comienza la Semana Santa que cierra la cueva.

Anter y sus bandidos

Si la historia se está desarrollando de forma ágil y está resultando interesante, significa que los jugadores están dando juego con sus personajes y todo marcha bien, por lo que puedes obviar este encuentro si necesitas ahorrar tiempo. Sin embargo puede resultar interesante para cambiar el ritmo y ser de ayuda para encontrar la cueva, además de proporcionar un poco de acción al grupo.

Anter y sus bandidos conocían la fama y éxito de Erramun y han tenido noticias de su triste final. Como conocían los rumores sobre la existencia de una cueva donde supuestamente el famoso ladrón ocultaba sus tesoros, han decidido acudir raudos a buscarla y ser los primeros en llegar para llevarse los tesoros antes que otros. Sin

embargo sólo tienen pistas, al igual que los PJs, por lo que también están rastreando la zona.

En un determinado momento el grupo se encontrará con Anter, que busca pistas en la zona. Su aspecto les parecerá sospechoso, siendo difícil explicar su presencia allí, aunque el propio bandido lo justifica diciendo que busca plantas medicinales para su hija enferma.

Los personajes pueden realizar pruebas de Empatía para comprobar si detectan algún indicio de engaño y Batirtxe podría fácilmente comprobar los conocimientos del extraño sobre plantas medicinales con una prueba de Conocimiento Vegetal interrogándole. Si Anter ve que su plan ha sido descubierto, tratará de huir junto a sus hombres o luchar si se ve atrapado.

Si el engaño de Anter tiene éxito o bien consigue huir, tratará de emboscar al grupo al día siguiente. Para ello, uno de sus hombres les disparará con su ballesta, mientras Anter y otro bandido esperan agazapados el contraataque para saltar por sorpresa desde los flancos. Un último bandido y su perro Soron están preparados para atacar desde atrás a quien quede rezagado.

Anter

Bandido 2 Grupo PJs Ballestero

Soron

Bandido 1

Los PJs pueden hacer una prueba de Descubrir (difícil, -25%) para descubrir la emboscada, o de Escuchar, tras el ataque del ballestero, con el fin de descubrir al resto de asaltantes y evitar la sorpresa.

Anter el bandido

FUE: 15, AGI: 20, HAB: 20, RES: 20, PER: 15, COM: 5, CUL: 5
RR: 60% / IRR: 40%, Templanza: 65%, Aspecto: 16 (Normal)
Protección: Gambesón (2 puntos de Protección) y Capacete (2 puntos de Protección).
Armas: Pico de Cuervo 75% (1D8+1+1D4), Bracamante 50% (1D6+2+1D6), Pelea 85% (1D3+1D4).
Competencias: Esquivar 65%, Mando 45%, Sigilo 70%.

Bandidos (3)

FUE: 12, AGI: 14, HAB: 13, RES: 15, PER: 10, COM: 5, CUL: 5
RR: 50% / IRR: 50%, Templanza: 40%, Aspecto: 5 (repugnante).
Protección: Gambesón (2 puntos de Protección).

Armas: Ballesta 50% (uno de ellos), Cuchillo 50% (1D6).

Competencias: Esquivar 40%, Tormento 40%, Sigilo 60%.

Soron

FUE: 13, AGI: 15, RES: 15, PER: 17

RR: 50% / IRR: 50%, Templanza: 50%

Protección: Carece.

Armas: Mordisco 60% (1D6).

Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%.

¿Qué ocurre en la aldea?

Los habitantes del valle son suspicaces y supersticiosos por naturaleza, pero lo sucedido en los últimos años ha agravado considerablemente su actitud. La última vez que la Dama de Amboto cambió de residencia, como suele hacerlo cada 7 años, eligió Atxalaur atraída por el éxito que estaba teniendo Erramun para ella. Esto ha ocasionado que los habitantes hayan visto hechos o criaturas sobrenaturales y hayan imaginado muchas más, por lo que temen irritar a los espíritus.

La presencia de castellanos y su intención de remover cuevas (entradas al mundo subterráneo vivo de la mitología vasca) les intranquiliza aún más y ninguno quiere inmiscuirse personalmente y ser responsable de un posible desencuentro con espíritus.

PNJs de ejemplo en la aldea

Ximun: Viejo, tuerto y sin mandíbula inferior. Mastica constantemente.

Edorta: Hombre sucio, con un bulto en el pómulo y pelo escaso y ralo. Mueve la cabeza con un tic.

Ermiñe: Mujer encorvada, de manos temblorosas, una de ellas agarrotada. Mira al suelo, nunca a los ojos.

Konxesi: Muchacha de dientes torcidos y carrillos colorados que siempre titubea al hablar. Termina todas las frases con una pregunta, como ¿no? ¿verdad? ¿no es así?

Amand: Joven fuerte y saludable, de pobladas cejas. Se recoloca la txapela (boina) constantemente, como si tuviese un tic.

ACTO III: LA CUEVA EXTERIOR. ZEZENGORRI.

La cueva se encuentra tras el paso del agujero o “atxulo” (ver ayuda de juego 5). Es un lugar mágico, pues atravesar el paso es entrar en el mundo de los espíritus, aunque no sea perceptible al principio. Quien lo hace sin ser invitado o conoce la manera de protegerse se enfrenta a un gran riesgo.

La entrada de la cueva, como una gran boca en la montaña, es muy ancha aunque no muy alta y está parcialmente cubierta por enredaderas y helechos, aunque no es de difícil acceso. Internándose acceden a la cueva exterior, una gran cavidad de casi 50 metros de largo con forma abovedada, que alcanza en su punto más alto unos 12 metros. Enseguida se nota la menor temperatura del interior y también unas ráfagas de aire que surgen del interior como si la cueva respirase.

En su búsqueda por la gran cavidad, irán avanzando y al acercarse al fondo tendrán el primer encuentro irracional y prueba de su aventura: Un enorme toro de color rojizo, con un tamaño casi dos veces el de uno normal se les irá acercando despacio desde el fondo. A la vez que brama, escupe bocanadas de fuego por la boca y la nariz.

Haz en ese momento que cada personaje haga una prueba de Templanza; quien la falle, retrocederá asustado. Una pifia le hará correr despavorido y gritando. Sin embargo quien la supere puede decidir qué hacer.

Permite que hagan una prueba de Leyendas y explica a quien la supere que el enorme toro es Zezengorri, un poderoso espíritu:

Los genios subterráneos pueden aparecer a menudo bajo la figura de toros rojos, aunque, dependiendo de la zona, sus nombres varían: Zezengorri, Txahalgorri, Txekorgorri, Behigorri, Ahatxegorri, Zezensuzko, Ahatxe...

Dicen que son los guardianes de ciertas cuevas y también aparecen como anuncio de un mal presagio o solamente para asustar al caminante nocturno.

Cuanto más se acercan, más hostilidad muestra y expulsa más fuego y ruge con mayor fervor. No deberían enfrentarse a semejante contrincante, pero si lo hacen, no evites el combate. Sin embargo, permite huir a los personajes y llevarse a los heridos. Zezengorri se quedará en el acceso a la caverna y sólo se mostrará a quien se interne en la cueva exterior. Los personajes deben descubrir cómo pasar.

Zezengorri

FUE: 35, AGI: 10, HAB: 0, RES: 35, PER: 15, COM: 1, CUL: 10

RR: 0% / IRR: 100%

Protección: Piel gruesa (5 puntos de Protección).

Armas: Cornada 60% (3D6+4D6).

Competencias: Conocimiento Mágico 65%, Conocimiento Animal 80%, Leyendas 90%, Rastrear 60%, Escuchar 75%, Descubrir 70%.

Poderes Especiales:

Aliento de fuego: Puede exhalar fuego por narices y boca, quemando a un contrincante que se encuentre trabado en combate cuerpo a cuerpo produciendo 1D6 PD.

¿Qué ocurre?

En realidad se trata del espíritu de Erramun, que se encuentra condenado a permanecer ligado a sus tesoros y a servir a Mari. Erramun no podrá descansar hasta que ocurra uno de los siguientes sucesos:

Que sus restos mortales sean depositados en la cueva, o bien que se deposite en la misma el eguzkilo (Erramun entregó el colgante a Hilaria, como se menciona en las ayudas de juego 1 y 2).

Si tiene lugar cualquiera de los dos sucesos, los restos o el eguzkilo se convertirán inmediatamente en polvo y el espíritu desaparecerá, descansando al fin en su casa junto a sus tesoros.

Los personajes pueden regresar a la aldea e indagar sobre el toro de la cueva y preguntar a los lugareños. Que pueden ofrecer diferentes versiones para explicar la aparición:



Unos dirán que es el diablo, que se muestra con cuernos y viene a tentarles; otros dirán que es Mari, la diosa, que aparece con forma de toro de fuego. Los más escépticos dirán que es un toro normal y corriente escapado de algún caserío. Sin embargo un hombre muy viejo lo negará: Es el espíritu del ladrón, que ha regresado a su casa aunque aún no descansa.

Si el grupo tiene dificultades para resolver el problema, deja que pasen un par de noches y haz que, en sueños, Hilaria recuerde la despedida de Erramun y la entrega del eguzkilo, así como cómo sus gritos de angustia en su ejecución.

Además, Zezengorri responderá de una forma diferente ante Hilaria, ya que aunque es un ánima

inquieta, la parte de Erramun que aún ama a Hilaria calmará su furia cuando se enfrente a ella. Zezengorri no le bramará, no exhalará fuego si le habla, y si hay combate elegirá otros oponentes o intentará hacerle huir sin golpearla.

ACTO IV: LA CUEVA. LA DAMA Y EL PAGO

En éste último acto el grupo se enfrentará a Mari en sus dominios, teniendo que superar dos problemas. Primero resolver un acertijo para llegar al tesoro y segundo y no menos importante, enfrentarse a sus propios miedos.

Este acto posibilita múltiples soluciones, por lo que deberás jugar hábilmente con las decisiones e impresiones de los jugadores y mostrar destreza para conducir y juzgar las respuestas.

Aprovecha las pausas para describir lo que sienten o lo que ven: Un reino mágico subterráneo, “¿la guarida de Herensuge?” Pensará Batirtxe, ¿Han caído al infierno, perseguidos por sus pecados? Dudará Honesto.

La ayuda de juego 6 te muestra un esquema de la cueva. No es real, de hecho no se lo muestres o dibujes a los jugadores (más allá de la cueva exterior), las distancias, los lugares y la dirección tienen que ser confusas e irreales, porque no ven lo que es, si no lo que creen, y es cambiante y sujeto a la voluntad de Mari. Esta ayuda es una referencia que te servirá para dirigir al grupo.

El grupo deberá iniciar su incursión en la gruta descendiendo por la garganta, cuya superficie está alisada, húmeda y con musgo debido a las corrientes de agua que ha podido tener ¿se internan en el interior de un gigante? Permite que preparen los recursos que necesiten y adopten las medidas que consideren adecuadas, como cuerdas, antorchas, atarse unos a otros, etc. Sin embargo, su incursión en la gruta debe resolverse con la caída de todos los miembros del grupo al interior quedando desorientados. No hagas que sea evidente este recurso obligado. Para ello debes permiti-

tir que hagan tiradas de Trepas, y cuando alguno falle, haz que intenten sujetarse por Fuerza o se arrastrarán unos a otros al interior. Cada personaje caído sufre 1D6 PD.

Si algún personaje supera las pruebas, permítele que se mantenga arriba, si bien deberá decidir quedarse fuera o deslizarse al interior de la gruta para seguir a sus compañeros.



Cuando se levanten y alumbren a su alrededor, se sentirán inmersos en un irreal reino mágico subterráneo. Las estalactitas y estalagmitas forman un decorado de ensueño para duendes con torres y formaciones de todo tipo. El goteo, aquí y allá, del agua filtrada es una música de ecos mágicos. Las innumerables formaciones calizas proyectarán sombras agigantadas cuyas formas se presentarán a los ojos del grupo como todo tipo de seres, extraños animales y peligros o maravillas. Las sombras se moverán, como huyendo de la luz, revelando

espíritus que transitan por su morada. Describe el tacto húmedo de las cosas o el vuelo de los diminutos murciélagos por el techo. Ve usando todos estos recursos y otros que se te ocurran para mantener esta situación irreal tratando de confundir a los personajes. Por lo demás, deja que avancen y exploren atravesando “las tripas del gigante”.

Llegado un punto, se encontrarán en una encrucijada: Dos caminos, oscuros y misteriosos, que no ofrecen muchas pistas. Antes de que decidan por dónde avanzar, una voz suave de mujer les sorprenderá.

“¿Quiénes sois? ¿Por qué habéis venido aquí en estos días en los que las puertas de nuestros mundos se cierran?”

Es Mari, la dama de Amboto. Si se muestran humildes o hacen intención de presentar alguna ofrenda o pago por la intrusión, se les presentará saliendo de detrás de una columna, una hermosísima mujer vestida de blanco. Si por el contrario, se muestran agresivos o irrespetuosos, el color de la sala se enrojecerá, se prenderá un fuego y aparecerá un gran buitre de fuego.

De forma amable o violenta, Mari se mostrará dispuesta a hablar con ellos aunque les obligará a decidir-

se tras preguntar a cada uno de los personajes por su respuesta a la discusión de un tema.

Si le preguntan por Erramun, la dama confirmará que traía aquí sus tesoros como ofrenda a ella. Erramun, en el pasado, le pidió la habilidad necesaria para robar cualquier cosa y ella se la concedió, pero como pago exigió que no disfrutara de los tesoros, si no que debía llevarlos al origen del don. Para Erramun la necesidad de robar era tan fuerte como su deseo de permanecer aquí a sus tesoros.

Le preguntará a cada uno qué opinión tiene de Erramun. ¿Le amarán u odiarán? ¿Le compadecerán o le condenarán por sus deseos?

Si le preguntan por su identidad, Mari no tendrá reparo en admitir ser la dama de Amboto si los personajes acaban sospechándolo, pero sólo se presentará como la señora de esos dominios si no es así, dando pistas vagas.

Le preguntará a cada uno qué siente. ¿Quién cree que es? ¿Le temen?

Si le piden los tesoros robados, la Dama les indicará que se encuentran junto a muchos otros tesoros que son de su propiedad y que si superan una prueba más tarde, les permitirá recuperarlos.

Les preguntará a cada uno, qué objeto robado reclaman.

EL ACERTIJO

Mari les conducirá a una gran estalagmita cortada y colocada a modo de mesa, sobre la que descansa un ajedrez que muestra una partida ya iniciada y les dirá:

“Cada uno de vosotros moverá una vez la pieza negra que le representa. Todas esas piezas tienen que quedar en la misma fila y hacer jaque a la dama blanca”.

(Hilaria es la dama, Onofre el caballo, Honesto el alfil y Batirtxe el peón).

Utiliza un ajedrez real para representarlo y coloca las piezas como se muestran en la figura de la ayuda de juego 7. Si no dispones de ninguno, utiliza el esquema de la figura de la ayuda de juego 7 y que los jugadores

dibujen los movimientos. Recuérdales que en ajedrez, si se toca una pieza, se está obligado a moverla. La solución se muestra en la segunda figura de la ayuda.

HERENSUGE

Si han fracasado en el intento de resolver el acertijo, Mari les indicará el camino de la izquierda, que se iluminará levemente con una luz verdosa e irreal. Éste les conduce, tras una larga marcha descendente, a la auténtica guarida de Herensuge. El dragón no tendrá piedad con los intrusos. Resuelve el combate y mándales al infierno... A no ser que tengan una admirable y ocurrente solución que proponer al señor de las cavernas. Dales una oportunidad, pero que se vea que se han esforzado y que te sorprendan.

EL TESORO

Si han resuelto correctamente el acertijo, Mari señalará el camino de la derecha, que se iluminará levemente con una luz dorada y fantástica. Un corto descenso conduce al grupo hasta el tesoro.

El tesoro es una gran colección de objetos de incontable valor, bolsas de monedas corrientes, de oro y de plata, perlas y gemas.

Ahora los personajes se enfrentan a su prueba muy particular. Tienen la posibilidad de ser justos y recoger sólo lo que fue robado y tienen inventariado, o pueden dejarse llevar más allá e intentar satisfacer deseos personales extras. Mientras los personajes revisan los objetos y los identifican en el inventario, habla con ellos en privado para averiguar qué desean hacer e intentar tentarles. Usa las respuestas que los jugadores dan a Kakarro para ofrecer una posibilidad a que sus deseos se vean cumplidos, pero es una opción envenenada. Quizá lo que desean no sea lo mejor para ellos y no estén dispuestos a pagar el precio.

Si lo necesitas, Mari puede presentarse al lado de cada personaje. En ese momento sólo él puede verla y hablar con ella, permaneciendo e los demás ignorantes de lo que está haciendo su compañero. En principio es mejor que los personajes actúen creyendo que nadie les ve y que Mari no está ahí, actuando con libertad tras superar el acertijo; no obstante, si necesitas plantear un dilema, es un posible recurso.



ONOFRE: Quizá desease la riqueza con la que obtener un estatus mejor, un arma o armadura con la que demostrar sus artes de guerrero, u otro objeto que satisfaga sus deseos. Onofre lo encontrará entre los tesoros, pero no serán objetos listados entre los robados. Debe decidir si se apropia de él o no.

HILARIA: Encontrará la reliquia familiar, pero no sólo eso. Entre los objetos hay una reliquia similar, más rica, más hermosa y reluciente. Y al tocarla... Hilaria siente que tiene algún poder. ¿Pedirá la reliquia de su familia o la que es muy parecida y pasará por la propia?

HONESTO: Si ha mostrado hasta el momento deseo de conversión, se encontrará ante una gran disyuntiva. Debe mucho dinero al judío (ver su ayuda de juego) y aquí tiene una gran oportunidad de sustraer algún objeto con el que pagar toda la deuda y quedarle para sí. Incluso puede escapar a otro lugar con su pequeña fortuna.

¿Deseaba triunfar en el juego? Ofrécele un juego de dados mágicos. ¿Quería satisfacer su sed de vino sin poner en peligro su reputación y trabajo? Ofrece un cáliz mágico.

Seguramente quiera el dinero. Preséntale una hermosa Biblia encuadernada en rústica con todo lujo de detalles en oro, tanto en sus bordes como en sus detalladas ilustraciones de gran calidad. Su venta le reportaría diez veces lo necesario para pagar su deuda. Pero, ¡ay si no recuerda las palabras del sacerdote! Convertíos y creed en el Evangelio. Ahí lo tiene delante, tentándole, ¿qué hará?

Si opta por sustraer algo, es importante que decida si tomará algún objeto del tesoro robado que deben devolver, escondiéndolo de Onofre o si se apropiará de algo del tesoro de la Dama de Amboto.

BATIRTXE: ¿Qué desea la creyente en los gentiles? ¿Dinero para salir de la pobreza? Tiene mucho para elegir. ¿Del tesoro de la Dama de Amboto o de los objetos que buscan los castellanos?

¿Lo que más desea es recuperar a su familia? Mari puede ofrecer ese deseo. Que se lo pida. Sin embargo no es lo que ella esperaría. Más tarde sabrá que sus fantasmas la acompañarán lo que le queda de vida; morarán en su casa y la atormentarán por no dejarles descansar...

Buena Fe: Mari no es malvada ni benevolente. Tiene su propio reino con sus propias reglas. Los seres humanos deben conocer qué es verdad y qué confunde sus mentes. Qué es importante y qué ba-

nal. Que la forma de aprenderlo sea cruel no afecta a Mari. Aquellos que sepan de lo ocurrido quizá aprendan de la lección.

Pero la Dama puede ser compasiva con quien actúe de Buena Fe. Si uno de los personajes reclama un objeto o poder que vaya a utilizar en beneficio de otros y no en el propio beneficio, o tenga iniciativa propia en el pago de un precio por ello, entonces el deseo será concedido por Mari. El intercambio tendrá un precio para el personaje, pero podrá salir con el mismo y será un gran logro moral.

SALIDA

Cuando terminen con la tarea, podrán abandonar la cámara. El camino de regreso al exterior es mucho más corto y sencillo (en realidad Mari les teleportará fuera de su reino). Sin embargo, cuando salgan de la cueva, todos los objetos que han sacado y que no pertenecía a los robos inventariados, si no a Mari, se convierten en madera podrida. Los ladrones ganan automáticamente una vergüenza de tu elección o aleatoria.

Aquí termina la aventura. Recapitula los éxitos y fracasos, aciertos y errores de los personajes, y deja que discutan sobre ellos. Será enriquecedor.



EPÍLOGO

RESOLUCIÓN

Esta aventura es atípica en sus objetivos y, por lo tanto, también en su evaluación. Si los personajes han terminado un poco más en paz consigo mismos y como mejores personas será un éxito. Si se han dejado llevar por sus bajos instintos habrán fracasado.

Dales a los personajes puntos según los siguientes baremos:

- Si dieron descanso a Erramun: +2
- Si, por el contrario, tuvieron que matar o engañar con alguna artimaña a Zezengorri: -2
- Si fueron humildes y respetuosos con la Dama de Amboto: +1
- Si, por el contrario, se mostraron violentos o irrespetuosos: -1
- A quien encontró la solución del acertijo: +2
- A quien ayudó de forma acertada a solucionarlo: +1
- Si erraron en el acertijo y se enfrentaron a Herensuge y salieron vivos: -2

- Si recuperaron los objetos robados por Erramun y los han devuelto: +2
- El personaje que hurte un objeto robado por Erramun: -3
- El personaje que ha robado un objeto a Mari: -3
- A quien obra de Buena Fe y haya satisfecho el pago exigido: +3.
- A quien cometa asesinato: -4

ONOFRE

- Si ha sido justo y ha cumplido con su deber asignado, pese a que no le vaya a reportar gran recompensa personal, se sentirá más feliz con su posición comprendiendo lo efímera que es la vida: +3
- Si ha deseado más, lo conseguirá, pero se verá arrastrado por la necesidad de más, que no saciará su deseo. Será reconocido por los demás pero no encontrará satisfacción: -2

HILARIA

- Si recupera la auténtica reliquia de su familia: +2
- Si no la devuelve a su familia: -2
- Si termina en paz con Erramun: +1
- Si no termina en paz con Erramun arrastrará un sentimiento de culpa: -1

HONESTO

- Si sus acciones le arrastran a más mentiras, secretos o vicios: -3
- Si ha resistido las tentaciones: +3. Además puede rebajar una Vergüenza.
- Si además ha encontrado una forma justa de pagar parte de la deuda: +2

BATIRTXE

- Si cumple su contrato sin ofender a Mari u otros espíritus: +2
- Si termina en paz con su familia: +1
- Si solivianta a los espíritus: -3

Total

Si el resultado total es positivo, se considerará un éxito, pero si es negativo, habrán fracasado. Premia o castiga simbólicamente a los personajes con ese modificador a su atributo de Suerte. Además, si un jugador desea conservar su personaje, otórgale 5 + el resultado obtenido como PAP.



NOTAS

Mari no se preocupará realmente por lo que puedan hacerle los personajes y no tomará represalias por insultos, provocaciones o intentos de ataque. Prefiere limitarse a las pruebas que presenta. Puede reír o guardar silencio, pero demuestra estar por encima de sentimientos vulgares. Las enseñanzas que deparan las elecciones de los personajes son justas y provocadas por ellos mismos. Ejecutarlas no le reportan placer o dolor.

Para más información de la Dama de Amboto puedes consultar la página 333 del manual de Aquelarre 3ª Edición.

CUENTO MEDIEVAL

Independientemente del folklore y la historia en el que se basa este módulo, he pretendido cumplir con lo que para mí suelen ser dos características de las historias medievales: El dramatismo categórico y la moraleja.

Las resoluciones de las historias de las leyendas medievales suelen ser tajantes. O blanco o negro. El protagonista obra bien y se salva, o peca y se equivoca y alcanza un dramático fin.

No estamos acostumbrados a resolver así la mayoría de las aventuras y aceptamos buena cantidad de tonos grises, pero este juicio creo que ayuda a la ambientación.

Respecto a la moraleja, las historias servían como modo de enseñar, ya sea a obrar bien (moral) o esperar el castigo; a desenvolverse de forma inteligente (astucia) o sufrir la pena de los incautos. Algo que de forma resumida encontramos evidentemente en el refranero popular.



AYUDAS DE JUEGO

ATXULO

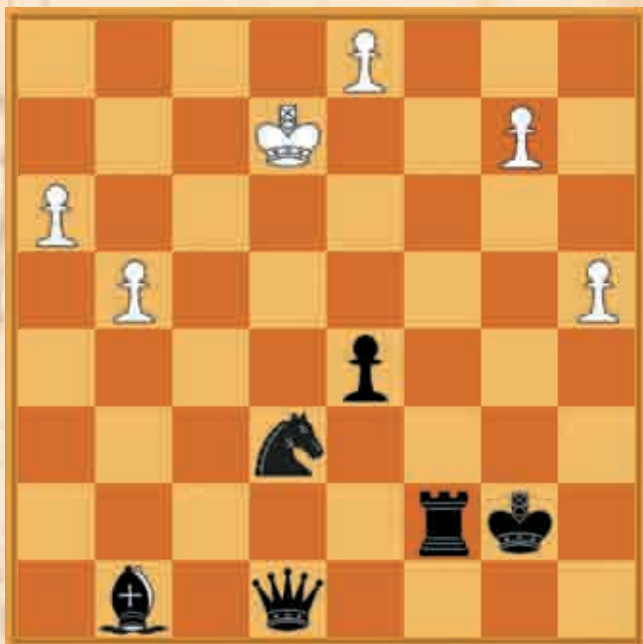


ESQUEMA DE LA CUEVA



AYUDAS DE JUEGO

TABLERO DE AJEDREZ



Solución: Peón a E5, Dama a D5, Caballo a C5 y Alfil a F5. El orden no es importante mientras los movimientos sean válidos.

REFERENCIAS Y AMBIENTACIÓN

Mitología vasca:

<http://www.amaroa.com/>

<https://sites.google.com/a/amaroa.com/mitologia-vasca/>
Hasiera

Carnavales en Euskadi:

https://es.wikipedia.org/wiki/Carnavales_en_la_cultura_popular_vasca

Atxulo:

<https://1276orozko.wordpress.com/2011/07/08/atxulo-orozko-bizkaia-3/>

ZEZENGORRI

Según señala J. M. de Barandiaran en su «Diccionario de la mitología vasca», los genios subterráneos aparecen a menudo bajo la figura de toros rojos, aunque, dependiendo de la zona, sus nombres varían: Zezengorri, Txahalgorri, Txekorgorri, Behigorri, Ahatxegorri, Zezensuzko, Ahatxe...

“Suelen ser los guardianes de ciertas cuevas en la que se dice que existen tesoros ocultos, y también aparecen como anuncio de un mal presagio o solamente para asustar al caminante nocturno”. *Amaroa*, de Koldo Alijostes Bordagarai

LA CUEVA DEL LADRÓN

Refieren en Orozko que, en una cueva que se abre en aquella parte de Itzine conocida con el nombre de Atxulaur, en el lado oriental del boquete Atxulo, vivió antiguamente un famoso ladrón que logró juntar en su guarida gran cantidad de oro. Mas, sorprendido en su mal oficio, fue preso en los confines de Francia. Nada declaró acerca del sitio donde guardaba sus riquezas, hasta que llegó la hora de su muerte. Después de ella, vinieron a Atxulaur unos forasteros, mas no pudieron apoderarse del oro de la cueva, por hallarse ésta habitada por un extraño toro que lanzaba fuego por la boca y las narices y cuidaba de que nadie tocase el tesoro ni se le acercase siquiera. Más tarde, volvieron los forasteros con los huesos del ladrón, los cuales depositaron en la cueva de Atxulaur. Hecho esto, pudieron libremente extraer las riquezas que allí había, pues el toro, que era el alma del ladrón, no volvió a aparecer.

(Recogida en 1922 a Pedro María de Sautu, de Olarte, por BARANDIARAN, José Miguel de. El mundo en la mente popular vasca. Zarauz 1961. Colección Auñamendi, nº 18, p. 77)

LA CUEVA DEL LADRÓN

Hace mucho tiempo vivía en el pueblo vizcaíno de Orozko un ladrón al que su oficio le iba viento en popa. Todos los días conseguía robar algo, y siempre se trataba de algo de valor. Por mucho que el alguacil y los vecinos lo buscaran, no conseguían atraparlo.

Tenía su guarida en una cueva del monte Itzine, y allí iba guardando todos los tesoros robados: monedas de oro, cadenas, anillos, hebillas de brillantes, collares de perlas... Aquel lugar parecía la cueva de Alí Baba.

Algunas veces tenía que alejarse muchos kilómetros de Orozko para cometer sus fechorías, puesto que era de sobra conocido en la región y en cualquier momento podían echarle el guante los miqueletes que hacían guardia día y noche con el fin de atraparlo. Una de aquellas veces en las que se encontraba lejos de su casa, se murió. No dice la historia cuál fue la causa de su muerte, pero lo mismo pudo ser un atracón de cordero —al que era muy aficionado— como una caída del caballo. El caso es que allí donde murió, allí lo enterraron.

En cuanto se tuvo en Orozko conocimiento de la noticia, se organizó una cuadrilla para ir al Itzine en busca del tesoro del ladrón. Pasaron días y días buscando la cueva, pero no la encontraron; finalmente, bastante decepcionados, los vecinos regresaron al pueblo.

Algún tiempo después llegaron a Orozko unos señores de Bilbao con un montón de mapas y señalizaciones. Fueron al Itzine y en unas pocas horas encontraron la cueva de Atxulaur. ¡Qué alegría y felicitaciones! ¡Qué buena noticia en el pueblo! Los alrededores de la cueva se llenaron de curiosos, y con gran ceremonia se procedió a entrar en ella.

No bien hubo puesto el primero de la comitiva el pie dentro de la cueva cuando un rugido espantoso, parecido al mugido de un toro bravo pero mucho más fuerte, le heló la sangre. El hombre retiró el pie.

—¿Habéis oído? —preguntó a los otros.

—¡Yo sí! ¡Yo sí! —exclamó uno—. ¡Es el diablo de la cueva!

—¡Qué diablo ni qué ocho cuartos! —exclamó otro—. En estos sitios siempre se oyen ruidos extraños, es el viento que se cuela por algún agujero.

—Si tan seguro estás, ¡ve tú por delante! —dijo el primero que lo había intentado.

—¡Naturalmente que iré! ¡No faltaría más!

El valiente penetró en la cueva, ¡pero no le dio tiempo ni a contar hasta tres! Apareció un toro dos veces más grande que lo normal echando fuego por las narices. La bestia sopló y escarbó en la tierra, con claro ánimo de atacar a los intrusos.

Los hombres de la comitiva, que presenciaron aterrados la aparición, dieron media vuelta y salieron corriendo de la cueva. Regresaron a Orozko y se informaron con los más sabios del lugar. Cada cual daba una versión distinta. Para unos era el diablo, no había duda, ¡llevaba incluso cuernos! Para otros era Mari, la diosa, ya que, a veces, aparecía con forma de toro de fuego. Para los más escépticos, era un toro normal y corriente que se habría escapado de algún caserío de los contornos.

—Ni diablos, ni Mari, ni toro perdido —dijo finalmente el más viejo de todos—. Es el espíritu del ladrón, que ha vuelto a su casa y necesita sus restos para poder descansar en paz.

Así pues, se organizó otra comitiva para ir hasta el lugar en donde había muerto el ladrón y regresar con los huesos, o con los restos que quedasen de él.

Volvieron a los pocos días con los restos y los depositaron a la entrada de la cueva. Al instante, se convirtieron en polvo. De nuevo se aventuraron dentro de la cueva y, con gran alegría, comprobaron que no había ni rastro del toro, ni se oía el menor ruido, pero el tesoro estaba allí, intacto, resplandeciente. Fueron sacando todas las cajas y baúles, repletos de objetos valiosos, hasta que no quedó dentro ni una pequeña moneda de medio céntimo.

Estaban felicitándose por el éxito de la empresa cuando escucharon una carcajada que les heló la sangre.

—¡Gracias por haber sacado el tesoro y haberme evitado el trabajo! —dijo una voz, que algunos reconocieron como la del ladrón.

Y, ante el asombro de todos los allí presentes, cajas y baúles desaparecieron sin siquiera dejar la marca en el suelo.

Toti Martínez de Lezea
Leyendas de Euskal Herria



ONOFRE

Alguacil de Miranda de Ebro. Hidalgo con aspiraciones de mejora, pero con pocas oportunidades. Es hijo bastardo de Don Pedro, noble, y Cristina, una hilandera de la ciudad. Onofre está ya terminando la treintena y considera que le quedan pocas oportunidades de medrar en sus aspiraciones, como obtener un puesto mejor y de mayor reputación, guarrer o casarse con alguien importante.

Quiere cumplir el encargo y regresar a la villa a quehaceres más respetables y más visibles. Es orgulloso, práctico, justo y temeroso de Dios, pero le falta templanza y tiene tendencia a la pereza.

Le molesta la idea de ir al norte, pues los vascos son supersticiosos y hablan muy mal el castellano, pero no mostrará mayores quejas.

Hechos recientes

Onofre acompañó a la dama Hilaria, visiblemente enfadada, a visitar al reo Erramun. Éste, muy nervioso, angustiado y derrotado por su inminente fin, confesó, con ojos rojos de sueño y lágrimas que guardaba todo lo robado en una cueva del valle de Itzine y le entregó a la despechada Hilaria un colgante de madera con forma de eguzkilo (cabeza de cardo con forma de sol) diciéndole “es lo único que es mío y no he robado en mi vida”. Ante estas palabras la Dama vacila en sus intenciones, pues llegó queriendo maldecirlo, pero finalmente se limitó a llorar de rabia e irse.

Durante la ejecución, Erramun se derrumbó, se resistió forcejeando y pataleando, gritando que no quería morir allí, que le dejaran ir. El espectáculo fue lamentable y el público quedó helado. Hilaria no se mostró satisfecha y se mantuvo en silencio.

Ahora, Onofre acompaña a Hilaria junto a Honesto y Batirtxe a recuperar, catalogar y devolver los objetos robados. Honesto es un escribano con fama de gustarle la bebida y el juego, aunque como Onofre no ha tenido oportunidad de verle en tales vicios, prefiere callar y tener ocasión de conocerlo primero. Batirtxe es una con necesidad de dinero para subsistir y la han contratado de guía y traductora. Parece esforzarse por complacer en su tarea, pero curiosamente la hace más sospechosa de esconder algo ante los ojos de Onofre.

Aguelano

Nombre Honesto Jugador _____
 Reino Castilla Grupo étnico Castellano
 Posición social Burgués Familia Dos hermanos mayores
 Profesión Escribano Profesión paterna Comerciante
 Descripción _____

- Carácter / Orgullos y Vergüenzas -

Comprensivo
 Dedos ligeros
 Locuaz
 Clase social alta

Secreto

Tarado - Borracho
 - Jugador compulsivo

Características

	Total	Temporal
FUErza	10	
AGIlidad	10	
hABilidad	14	
RESistencia	15	
PERcepción	16	
COMunicación	20	
CULtura	15	

	Total	Temporal
ASPECTO	14	
Templanza	50	
Edad	24	
Altura y peso	1'77 146lb	

	Máximos	Actuales
PV	15	

☒ Sano
☐ Herido
☐ Malherido
☐ Inconsciente
☐ Muerto

RR	Suerte	IRR
50	51	50

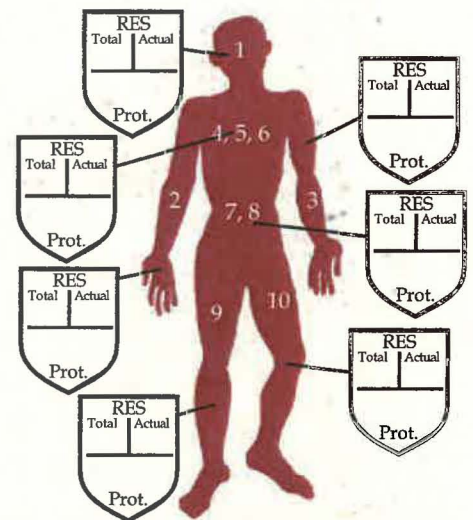
PF Suerte actual PC



Puntos de Aprendizaje



Armadura



Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas
Daga	40	2d3	Ligero	-	10	

Competencias

☒ Alquimia (CUL)	☐	☒ Escuchar (PER)	☐	☒ Teología (CUL)	☐	☒ Normal	Base de la car.
☒ Artesanía (HAB)	☐	☒ Esquivar (AGI)	☐	☒ Tormento (HAB)	☐	☒ Paterna	Base de la car.
☒ Astrología (CUL)	☐	☒ Forzar Mecanismos (HAB)	☐	☒ Trepár (AGI)	☐	☒ Primaria	Base de la car. x3
☒ Cabalgar (AGI)	☐	Idioma (CUL):		☒ _____	☐	☒ Secundaria	Base de la car.
☒ Cantar (COM)	☐	☒ Castellano	100	☒ _____	☐		
☒ Comerciar (COM)	70	☒ Latín	70	☒ _____	☐		
☒ Conducir Carro (HAB)	☐	☒ Mozárabe	25	☒ _____	☐		
☒ Conocimiento Animal (CUL)	☐	☒ Juego (HAB)	54	☒ _____	☐		
☒ Conocimiento de Área (CUL):		☒ Lanzar (AGI)	80	☒ _____	☐		
☒ _____	☐	☒ Leer y Escribir (CUL)	80	☒ _____	☐		
☒ _____	☐	☒ Leyendas (CUL)	☐	☒ Arcos (PER)	☐		
☒ Conocimiento Mágico (CUL)	☐	☒ Mando (COM)	☐	☒ Ballestas (PER)	☐		
☒ Conocimiento Mineral (CUL)	☐	☒ Medicina (CUL)	☐	☒ Cuchillos (HAB)	☐		
☒ Conocimiento Vegetal (CUL)	☐	☒ Memoria (PER)	60	☒ Escudos (HAB)	☐		
☒ Correr (AGI)	☐	☒ Música (CUL)	☐	☒ Espadas (HAB)	☐		
☒ Corte (COM)	☐	☒ Nadar (AGI)	☐	☒ Espadones (FUE)	☐		
☒ Degustar (PER)	☐	☒ Navegar (HAB)	☐	☒ Hachas (FUE)	☐		
☒ Descubrir (PER)	23	☒ Ocultar (HAB)	☐	☒ Hondas (PER)	☐		
☒ Disfrazarse (COM)	☐	☒ Rastrear (PER)	☐	☒ Lanzas (AGI)	☐		
☒ Elocuencia (COM)	75	☒ Saltar (AGI)	☐	☒ Mazas (FUE)	☐		
☒ Empatía (PER)	41	☒ Sanar (HAB)	☐	☒ Palos (AGI)	☐		
☒ Enseñar (COM)	☐	☒ Seducción (ASP)	☐	☒ Pelea (AGI)	☐		
☒ Escamotear (HAB)	39	☒ Sigilo (AGI)	☐				

Dificultades	Porcentaje	Crítico	Pifia
Infalible	+75%	01	91-00
Muy fácil	+50%	11-20	01-02
Fácil	+25%	21-30	01-03
Normal	+0%	31-40	01-04
Difícil	-25%	41-50	01-05
Muy difícil	-50%	51-60	01-06
Imposible	-75%	61-70	01-07
		71-80	01-08
		81-90	01-09
		91-100	01-10



HONESTO

Sin hacer honor a su nombre ni a su origen burgués, este escriba es borracho, jugador y sospechoso de otros vicios, además de no mantener relación con su familia. Castigado por un trabajo que no le motiva, sólo se preocupa por el aquí y ahora, lo que le acarrea cometer muchos errores que tiene que pagar, lo que le lleva a la codicia el vil metal que pague sus debilidades. Por el contrario, su estilo es encantador, con buena oratoria y lengua vivaz y sabe mantener las apariencias para ocultar sus vicios.

Desearía cambiar de modo de vida pero no encuentra la excusa adecuada para tal conversión. Lamentablemente, Honesto ha incurrido ya una deuda de 2000 maravedíes con un judío prestamista y está en un problema muy serio pues se le ha acabado el plazo de devolución y las consecuencias no pintan bien para él, lo que a su vez le sirve de acicate para continuar con sus vicios.

Hechos recientes

Aunque cansado y sin ganas, Honesto ha recibido este encargo y debe emprender viaje de forma inmediata. En el ajusticiamiento de Erramun, el reo se derrumbó, se resistió forcejeando y pataleando, gritando que no quería morir allí, que le dejaran ir. El espectáculo fue lamentable y el público quedó helado. A Honesto le desagradó profundamente.

Ahora acompaña a Onofre, Hilaria y Batirtxe a recuperar, catalogar y devolver los objetos robados. Onofre le parece un alguacil estirado, hidalgo bastardo de Don Pedro de Miranda. Afortunadamente no se las ha visto con él en sus escaramuzas de tasca. Batirtxe, quizás por su situación de viuda, le ha caído bien porque es amable con él y, además, cocina bien. Hilaria le parece una mujer hermosa y, como es hija de los dueños de la venta de Rivabellosa, la ve como un buen premio para cualquier hombre, aunque él lo tiene difícil, ya que Hilaria no le encuentra agradable y se lo ha dejado claro desde la primera sonrisa que éste le regaló.

Aguelano

Nombre Hilaria Jugador _____
 Reino Castilla Grupo étnico Castellano
 Posición social Burguesa Familia Hija de dueños de venta
 Profesión Comerciante Profesión paterna Venta de Rivabellosa
 Descripción _____

- Carácter / Orgullos y Vergüenzas -

Aficionada a la caza
 Cautivadora
 Clase social alta
 Hermosura

Delicada
 Intransigente
 Reliquia familiar
 Tarada (vanidad)

Características

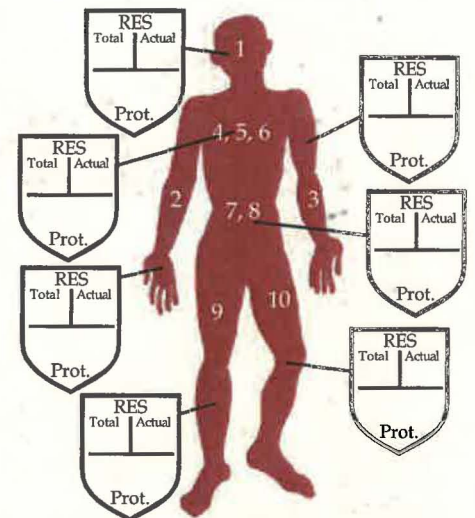
	Total	Temporal		Máximos	Actuales
FUErza	12		PV	13	
AGIlidad	12		☒ Sano		
hABilidad	14		☐ Herido		
RESistencia	13		☐ Malherido		
PERcepción	20		☐ Inconsciente		
COMunicación	15		☐ Muerto		
CULtura	14				
ASPEcto	19		RR	Suerte	IRR
Templanza	65		55	49	45
Edad	19		PF	Suerte actual	PC
Altura y peso	1'68	129 lb			



Puntos de Aprendizaje



Armadura



Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas
Arco	85	1d6	Medio	1	15/40/60	+1d6 daño

Competencias

☒ Alquimia (CUL)	☐	☒ Escuchar (PER)	30	☐	☒ Teología (CUL)	☐	☒ Normal	Base de la car.
☒ Artesanía (HAB)	☐	☒ Esquivar (AGI)	☐	☐	☒ Tormento (HAB)	☐	☒ Paterna	Base de la car.
☒ Astrología (CUL)	☐	☒ Forzar Mecanismos (HAB)	☐	☐	☒ Trepár (AGI)	☐	☒ Primaria	Base de la car. x3
☒ Cabalgar (AGI)	☐	Idioma (CUL):		☐	☒	☐	☒ Secundaria	Base de la car.
☒ Cantar (COM)	☐	☒ <u>Castellano</u>	100	☐	☒	☐		
☒ Comerciar (COM)	65	☒ <u>Aragonés</u>	24	☐	☒	☐		
☒ Conducir Carro (HAB)	14	☒	☐	☐	☒	☐		
☒ Conocimiento Animal (CUL)	☐	☒ Juego (HAB)	☐	☐	☒	☐		
☒ Conocimiento de Área (CUL):		☒ Lanzar (AGI)	☐	☐	☒	☐		
☒ <u>Rivabellosa</u>	20	☒ Leer y Escribir (CUL)	29	☐	☒	☐		
☒	☐	☒ Leyendas (CUL)	☐	☐	☒	☐		
☒ Conocimiento Mágico (CUL)	☐	☒ Mando (COM)	☐	☐	☒	☐		
☒ Conocimiento Mineral (CUL)	☐	☒ Medicina (CUL)	☐	☐	☒	☐		
☒ Conocimiento Vegetal (CUL)	☐	☒ Memoria (PER)	☐	☐	☒	☐		
☒ Correr (AGI)	☐	☒ Música (CUL)	☐	☐	☒	☐		
☒ Corte (COM)	☐	☒ Nadar (AGI)	15	☐	☒	☐		
☒ Degustar (PER)	☐	☒ Navegar (HAB)	☐	☐	☒	☐		
☒ Descubrir (PER)	35	☒ Ocultar (HAB)	29	☐	☒	☐		
☒ Disfrazarse (COM)	☐	☒ Rastrear (PER)	☐	☐	☒	☐		
☒ Elocuencia (COM)	60	☒ Saltar (AGI)	☐	☐	☒	☐		
☒ Empatía (PER)	70	☒ Sanar (HAB)	☐	☐	☒	☐		
☒ Enseñar (COM)	☐	☒ Seducción (ASP)	50	☐	☒	☐		
☒ Escamotear (HAB)	☐	☒ Sigilo (AGI)	12	☐	☒	☐		
					☒	☐		

Dificultades		
Infalible	+75%	
Muy fácil	+50%	
Fácil	+25%	
Normal	+0%	
Difícil	-25%	
Muy difícil	-50%	
Imposible	-75%	
Porcentaje	Crítico	Pifa
01-10	01	91-00
11-20	01-02	92-00
21-30	01-03	93-00
31-40	01-04	94-00
41-50	01-05	95-00
51-60	01-06	96-00
61-70	01-07	97-00
71-80	01-08	98-00
81-90	01-09	99-00
91-100	01-10	00



HILARIA

Hija de Cándido y Paloma, dueños de la venta mayor de Rivabellosa. Es altiva y desconfiada, aunque educada y sabedora de sus límites como burguesa. Pese a que trata de ocultarlo, se tiene por encima de todo y de todos. Es ambiciosa y arrojada. También es atractiva y lo sabe, por lo que espera le proporcione un marido a la altura de sus aspiraciones.

Erramun el ladrón conquistó su corazón y le prometió casarse con ella y fugarse para vivir disfrutando de abundantes riquezas. Ahora, todo le parece un cuento que no entiende como creyó, y, aunque odia a Erramun por la vergüenza y el despecho sufridos, el dolor por el padecimiento y muerte de Erramun, y la certeza de que su aventura ya nunca sucederá, le hacen dudar si no lo amaba aún.

Su arrojo, peligroso para una mujer de su tiempo, y el aprecio que le tienen sus padres le han servido para convencer a unos y otros de su propósito de enmendar su error y recuperar su reliquia.

Como hija de los dueños de una venta, tiene licencia de caza y en ocasiones acompaña a los trabajadores de su padre, por lo que sabe usar el arco. Esto le hace considerar que puede defenderse a sí misma.

Hechos recientes

Visitó muy enfadada a Erramun en la cárcel, acompañada del alguacil Onofre. El reo, muy nervioso, angustiado y derrotado por su inminente fin, confesó, con ojos rojos de sueño y lágrimas que guardaba todo lo robado en una cueva del valle de Itzine y le entregó un colgante de madera con forma de eguzkilo (cabeza de cardo con forma de sol) diciéndole “lo único que es mío y no he robado en mi vida”. Hilaria vaciló en sus intenciones, pues había acudido deseando desatar a los nueve infiernos y, sin embargo, se encontró llorando y yéndose con rabia. Arrojó el colgante en la cómoda, pero a la mañana siguiente, se lo puso para acudir a la ejecución y desde entonces lo lleva puesto. En los momentos previos a la ejecución, Erramun se derrumbó, se resistió forcejeando y pataleando, gritando que no quería morir allí, que le dejaran ir. El espectáculo fue lamentable y el público quedó helado. Aquello no fue reconfortante para Hilaria, que sintió cómo si le clavasen una daga helada en el pecho, pero se mantuvo fría e impertérrita.

Ahora acompaña a Onofre, Honesto y Batirtxe a recuperar la reliquia familiar. Mientras los demás deben catalogar y devolver los objetos robados. El hidalgo Onofre le parece un hombre envejecido prematuramente, es hijo bastardo de Don Pedro y tiene buena reputación en Miranda. Honesto es un escribano que le produce rechazo, quizá porque parece desearla o quizás por parecer un hombre consumido por el dinero. Batirtxe es una viuda a la que han contratado para hacer de guía por algo de dinero para subsistir, es complaciente, lo que le parece lamentable, una mujer que habiendo perdido a su marido e hijos no sabe valerse por sí misma.

Aguelane

Nombre Batirtxe Jugador _____
 Reino Navarra Grupo étnico Vasco
 Posición social Campesina Familia Viuda
 Profesión Curandera Profesión paterna Pastor
 Descripción _____

- Carácter / Orgullos y Vergüenzas -

Vejez
Pobre
Clase social baja
Sanadora
Criada en el campo
Conocimiento arcano

Características

	Total	Temporal		Máximos	Actuales
FUErza	13		PV	13	
AGIlidad	9		☒ Sano		
hABilidad	11		☐ Herido		
RESistencia	13		☐ Malherido		
PERcepción	12		☐ Inconsciente		
COMunicación	12		☐ Muerto		
CULtura	15				
ASPEcto	12		RR	Suerte	IRR
Templanza	72		30	39	70
Edad	47		PF	Suerte actual	PC
Altura y peso	1'66m - 61kg				

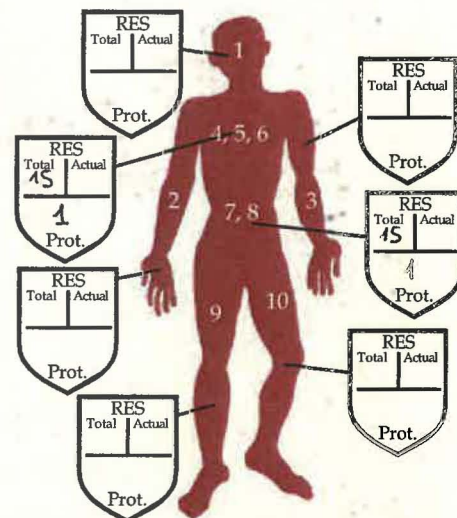


Puntos de Aprendizaje



Armadura

Peliza de piel



Armas

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas
<u>Makila (bastón)</u>	<u>35</u>	<u>1d4</u>	<u>Medio</u>			

Competencias

- Alquimia (CUL) <u>50</u> - Artesanía (HAB) _____ - Astrología (CUL) <u>40</u> - Caballar (AGI) _____ - Cantar (COM) _____ - Comerciar (COM) _____ - Conducir Carro (HAB) _____ - Conocimiento Animal (CUL) <u>40</u> - Conocimiento de Área (CUL): _____ - Conocimiento Mágico (CUL) <u>60</u> - Conocimiento Mineral (CUL) _____ - Conocimiento Vegetal (CUL) <u>70</u> - Correr (AGI) _____ - Corte (COM) _____ - Degustar (PER) _____ - Descubrir (PER) <u>45</u> - Disfrazarse (COM) _____ - Elocuencia (COM) _____ - Empatía (PER) <u>66</u> - Enseñar (COM) <u>20</u> - Escamotear (HAB) _____	- Escuchar (PER) <u>41</u> - Esquivar (AGI) _____ - Forzar Mecanismos (HAB) _____ - Idioma (CUL): <u>Euskera</u> <u>100</u> <u>Castellano</u> <u>60</u> - Juego (HAB) _____ - Lanzar (AGI) _____ - Leer y Escribir (CUL) _____ - Leyendas (CUL) <u>65</u> - Mando (COM) _____ - Medicina (CUL) <u>40</u> - Memoria (PER) _____ - Música (CUL) _____ - Nadar (AGI) _____ - Navegar (HAB) _____ - Ocultar (HAB) _____ - Rastrear (PER) <u>40</u> - Saltar (AGI) _____ - Sanar (HAB) <u>75</u> - Sedución (ASP) _____ - Sigilo (AGI) _____	- Teología (CUL) _____ - Tormento (HAB) _____ - Trepar (AGI) <u>15</u> - Arcos (PER) _____ - Ballestas (PER) _____ - Cuchillos (HAB) _____ - Escudos (HAB) _____ - Espadas (HAB) _____ - Espadones (FUE) _____ - Hachas (FUE) _____ - Hondas (PER) _____ - Lanzas (AGI) _____ - Mazas (FUE) _____ - Palos (AGI) <u>35</u> - Pelea (AGI) _____	- Normal Base de la car. - Paterna Base de la car. - Primaria Base de la car. x3 - Secundaria Base de la car. - Dificultades - Infalible +75% - Muy fácil +50% - Fácil +25% - Normal +0% - Difícil -25% - Muy difícil -50% - Imposible -75% - Porcentaje Crítico Pífa 01-10 01 91-00 11-20 01-02 92-00 21-30 01-03 93-00 31-40 01-04 94-00 41-50 01-05 95-00 51-60 01-06 96-00 61-70 01-07 97-00 71-80 01-08 98-00 81-90 01-09 99-00 91-100 01-10 00
--	---	---	--



BATIRTXE

Partera y boticaria de la zona de Amurrio. Todo lo que le queda es un antiguo baserri (caserío) herencia familiar de su difunto marido. Tristemente, perdió a sus dos hijos hace siete años, víctimas del Mal de San Antón (ergotismo). Ver a sus hijos degradarse física y mentalmente le marcó en el alma.

Su trabajo como partera y herborista para las gentes del valle le permiten subsistir a duras penas junto a los pocos animales que le quedan y el duro huerto.

Ahora la han contratado unos señores castellanos para buscar una cueva en el valle del Itzine, pues es conocida de la zona y de la lengua del lugar para comunicarse con los lugareños, pues los castellanos no hablan euskera. En una aldea de Itzine vive una prima suya, Libe, aunque

hace muchos años que no la ve.

Es suspicaz con los castellanos, incluso cree que la pueden maltratar, pero necesita con urgencia el dinero que la han prometido pagar y por ello se esfuerza en mostrarse amable y cumplir sus tareas según lo esperado.

Tiene miedo de ofender a los espíritus, pues sabe que las cuevas son las conexiones con el mundo subterráneo, donde habitan de fantasmas y duendes. Por supuesto, es cristiana, pero cree que todas las leyendas que cuentan sus antiguos son verdaderas, en algún sentido.

Porta la makila de su marido, que le sirve para tener la confianza de poder defenderse. Es un bastón de caminante de madera de níspero, que en ocasiones (como es el caso) puede desenroscarse el pomo o mango para revelar un filo forjado.

ARS MAGICA

Batirtxe conoce los siguientes hechizos:

- Bálsamo de Curación (cuenta con tres ungüentos preparados)
- Bendición del Hada (cuenta con el talismán)
- Fertilidad
- Saber de Partera