

Placer Secreto

Por José Antonio Neto

Mondragón, primavera de un año incierto del siglo XIV.

El conocía la verdad que a los demás le había sido hurtada. El verdadero Señor estaba oculto más allá del entendimiento de los cobardes y mentirosos. La fuerza, la sabiduría y el orgullo. Eso son los dones del Creador al hombre. El amor, la humildad y la piedad son solo cadenas que los débiles utilizan para encadenar a sus superiores naturales. Pero ahora el conocía la verdad del Señor.

¿Cuántos años, se preguntaba el Arcipreste, había desperdiciado engañado por la Iglesia? ¿Cuántos años al servicio de un falso ídolo que oculta en tinieblas la verdadera luz de su Señor y Amo Lucifer?

Pero ahora estaba decidido a recuperar el tiempo perdido. Adorándole en la eucaristía de la sangre buscaba encontrar los caminos a su luz. No era por la lujuria que socavaba sus entrañas, que poseía sus muslos o sembraba profundamente en ellas su simiente. Era la purificación exigida por su Señor antes de su votivo sacrificio. Unas rameras campesinas son bajo precio por la verdadera iluminación.

Lastima de Ostatxu. Su fuga era muy desagradable y ahora se vería obligado a buscar unos buscavidas un poco tontos que se la trajesen de vuelta.

INTRODUCCIÓN

El Arcipreste de Mondragón, Sancho de Echavarría, esta completamente loco. Durante años estuvo estudiando teología y buscando claves secretas en las Sagradas Escrituras. Le obsesionaba la demonología y la llegada del Apocalipsis así que su objetivo último era acumular toda la información posible con la que derrotar a Lucifer. El problema es que tanto estudiar al maligno le acabó llevando a invertir todos su valores morales. Ahora cree a pies juntillas que Lucifer es el auténtico creador del mundo y que fue Dios quien se rebeló.

Piensa que en un principio Lucifer creó al hombre libre y sin ataduras morales de ningún tipo. Las únicas claves en la existencia del ser humano deberían ser el placer, el poder y la fuerza. Los valores morales no son más que una invención del clero y de su falso Dios para poder dominar a los demás. Sin esos límites los hombres serían prácticamente como semidioses.

Sancho, en su locura, ha decidido ofrecer a jóvenes vírgenes, adolescentes y hermosas como sacrificio a su Señor.

Previa violación, claro. Su último objetivo es una chica llamada Ostatxu. Se ha encaprichado terriblemente de ella y aunque no quiere reconocerlo es la lujuria lo que le ciega.

Con lo que no contaba Don Sancho es con que un Saindi-Maindi¹ que vive en la zona raptase a Ostatxu para evitar que el Arcipreste acabe con su vida. El Maideak fue avisado de lo que iba a ocurrir por un Itzugarri², el alma de una chica llamada Nerea y que fue la última víctima de los macabros sacrificios. El Saindi-Maindi está terriblemente enamorado de la chica y la protegerá con su vida si es necesario.

Esta situación ha trastornado los planes del Arcipreste y ahora busca contratar a un grupo de espadas de alquiler que encuentren a la chica y se la traigan de vuelta.

UNA DAMA EN ADUROS

El Arcipreste de Mondragón, Sancho de Echavarría, ha llamado a los personajes a su presencia³. Tiene una noble misión que encomendarles. Podrán encontrarle en la Iglesia de San Juan Bautista, una vez acabada la misa. La Iglesia es de reciente construcción y resulta un edificio amenazador más que imponente. Las gárgolas en su tejado parecen observar con rostro demoníaco a quien ose entrar. Pero no se puede negar que es también una edificación hermosa, construida siguiendo las modas arquitectónicas actuales.

Don Sancho les contará que hace poco desapareció una joven campesina de la cercana aldea de Gesalibar. Ostatxu, que así se llama, era la luz para sus padres y sin ella la tristeza se ha apoderado de tan cristiana familia. No se conocen problemas entre Ostatxu y sus padres así que la cosa debió tratarse de un secuestro. Evidentemente la misión de los PJs consistirá en investigar el paradero de Ostatxu y llevarla ante la presencia del Arcipreste para que así este pueda devolvérsela a sus padres.

Esta explicación y teniendo en cuenta los antecedentes de nuestro amigo el Arcipreste es completamente falsa. Lo único para lo que desea a la chica es para violarla, torturarla y sacrificarla a mayor gloria de Lucifer. Y no necesariamente en este orden.

Si los personajes piden algún tipo de recompensa intentará conmovier su piedad cristiana cosa que debería ser más que

1 Un Saindi-Maindi es un Maideak benéfico. Ver página 360 del manual de la 3ª Edición.

2 Ver página 350 del manual de la 3ª Edición.

3 El como consiga ponerse en contacto con los PJs es algo que dejamos a la sabiduría del DJ.



suficiente. En el dudoso caso de que los jugadores tengan conciencia, claro. Si las palabras no ablandan sus corazones intentará que se ablanden bajo el peso de una bolsa de 100 maravedíes. Pero ni uno más que mercenarios hay muchos y el Arcipreste no desea ir tirando los dineros.

Los personajes son libres de moverse como quieran pero Don Sancho les recomendará que se entrevisten con Patxi Zintzoa, el merino del concejo. A fin de cuentas el ya estuvo investigando la desaparición y lógico es que sepa algo.

INVESTIGANDO

Frente a la Iglesia de San Juan Bautista podrán encontrar el edificio del concejo y allí es precisamente donde suele estar el merino preocupado, se supone, con sus quehaceres y obligaciones. No será por tanto muy difícil encontrarle y teniendo en cuenta su cercanía a la Iglesia es lógico pensar que los personajes seguirán las indicaciones del Arcipreste.

Patxi Zintzoa es un hombre bastante honesto⁴ pero no es desde luego el merino más avisado a este lado del Bidasoa. Nada sabe que pueda ayudar a los personajes y esto es cosa que le preocupa de gran manera. Últimamente han habido muchas desapariciones en el entorno rural de Mondragón y nada ha conseguido saber de ninguna de las chicas. Y es que todas las desapariciones eran de chicas jóvenes. Pero la de Ostatxu le preocupa más que ninguna y es que hasta ahora el Arcipreste no había mostrado interés alguno en las desapariciones.

Poco más podrá decir a los personajes salvo indicar la casa de los padres de Nerea, la última chica que desapareció antes de Ostatxu y que además es de la misma aldea, Gesalibar. También podrá indicar la localización de la morada de los padres de Ostatxu, en un claro en el bosque colindante a la

aldea.

EL PUEBLO

Lo más lógico es que se dirijan a la aldea de Gesalibar, bastante próxima a Mondragón. Quizás quieran preguntar en la taberna de la aldea sobre Ostatxu o hablar con la familia de Nerea, la chica que les comentó Patxi que también había desaparecido.

Para conseguir algo de información en la taberna será necesaria mucha mano izquierda. Los parroquianos no están acostumbrados a los forasteros y los tiempos que corren, entre las luchas banderizas⁵ y las desapariciones, no son desde luego los mejores para entablar amistad con el primer viajero que pase. Los personajes podrán notar la desconfianza en el ambiente nada más entrar, pero si tiene paciencia y no son arrogantes se verán recompensados. El tabernero, Endika, incluso les comentará como alguno cree que las desapariciones se deben al Herensuge⁶ de Mondragón⁷ pero la verdad, el lo duda bastante. También les hablará sobre la desaparición de Nerea con lo que los PJ's tendrán otra posibilidad de encontrar esta pista si es que no hablaron con Patxi. Por cierto, no sabe nada de la desaparición de Ostatxu. Ni siquiera que hubiese desaparecido.

En la casa de Nerea se encontrarán con sus padres, Antxon y Maite⁸, totalmente desconsolados por la desaparición de su hija. Se mostrarán muy reacios ha comentar nada a unos

5 Conflictos endémicos en tierras vascas entre diferentes facciones o "bandos".

6 Ver página 373 del manual de la 3ª Edición.

7 Se dice que el nombre de Mondragón viene de Mont Dragón, el monte del dragón y según se cuenta en la colina de Santa Bárbara vivía el temible Herensuge.

8 Cualquier parecido entre los nombres de esta pareja y lo de una televisa pareja de cierto programa de cierto canal vasco es pura coincidencia.

4 De hecho Zintzoa significa honesto.

perfectos desconocidos. Una tirada de empatía revelará que se trata más de puro miedo que desconfianza. Con una nueva tirada de elocuencia contarán que su hija desapareció en el bosque dejando solamente un rastro de huellas y forcejeo. Huellas humanas. Así que ya podemos ir descartando al Herensúge. Le comentaron este hecho a Patxi y también al Arcipreste ya que del mismo son vasallos. Ninguno hizo nada pero unos días después se encontraron al amanecer que sus dos cabras y su cabrón había sido envenenados. Ahora en ellos el pánico enmudece a la desesperación y nada más quieren decir sobre la desaparición de su hija.

Suponemos que los jugadores empezarán a desconfiar tanto de Patxi⁹ como del Arcipreste. Pero seamos sinceros. ¿Qué otra opción tienen aparte de seguir investigando la desaparición de Ostatxu?

SIGUIENDO LAS HUELLAS

Más temprano que tarde los personajes decidirán hablar con los padres de Ostatxu para conocer su versión de los hechos, la cual es por otra parte bastante simple. Un día salió de casa y no volvió. No se encontraron huellas ni señales de forcejeo. Y por si alguien pregunta, tirada de mando mediante y solo si son de un estatus superior, ellos no han ido comentando la desaparición de su hija, cosa que debería extrañar a los personajes y hacer que se pregunten como puñetas lo sabía el Arcipreste. Alegarán no saber qué hacer y tener mucho miedo, ya se sabe, por las luchas entre banderizos. Quizás, sean estos lo que han secuestrado a su hija. Una tirada de empatía dejará claro que mienten de una forma descarada y además bastante mal. Con una tirada de descubrir verán restos de comida en un plato junto a la puerta de la casa y con otra de leyenda les dará toda la pinta de ser una ofrenda a algún tipo de espíritu benéfico. Quizás un Maideak. Preguntados por esto acabarán reconociendo que creen que uno secuestró a su hija, pero cosa rara les parece. Y es que se cuenta de padres a hijos que en los bosques cercanos a Gesalibar vive un Saindi-Maindi que ayuda a los campesinos que son amables con él. Nunca nadie lo ha visto pero todos saben que está ahí. No tienen ni idea de porque un ser benéfico iba a raptar a su hija, así que esperan que con una ofrenda de su gusto se la devuelvan. Y ahora si están diciendo la verdad. No esperamos de los jugadores por menos que se apiaden de esta familia y de su desdicha. Llegados a este punto no tendrán problemas en decir la zona del bosque donde se cree que se refugia el Maideak.

Si se dirigen allí y buscan concienzudamente podrán encontrar unas pisadas sobrenaturalmente grandes y que no son de un oso que conducen a la caverna donde habita el Maideak. Lamentable e inexorablemente tardarán mucho en encontrar esta pista. Para cuando encuentren las pisadas irremediabilmente será de noche.¹⁰

UNA VISITA INQUIETANTE

Cuando por fin anochezca se les aparecerá a los PJs un Itzugarri. Se trata del espíritu de Nerea, la chica que desapareció antes de Ostatxu. Ella si fue violada, torturada y asesinada por Sancho de Echavarría y ahora su alma no encuentra descanso. Ella fue quien se presentó en sueños al Saindi-Maindi para ponerle sobre aviso del destino que le depararía a Ostatxu en manos del Arcipreste. Y ahora Nerea necesita que alguien vengue su muerte.

⁹ Dejemos claro que Patxi no sabe nada de las intenciones del Arcipreste. Simplemente es que es un absoluto incompetente.

¹⁰ Mas que nada necesitamos que sea de noche para poder desarrollar la siguiente escena.

Los personajes verán una figura femenina e incorpórea a unos ocho estadios de distancia. La figura está de espaldas y completamente desnuda. En cuanto den un paso hacia ella se dará la vuelta y verán que se trata de una chica adolescente y hermosa solamente cubierta en el rostro por una especie de sudario transparente y vaporoso. El cuerpo muestra síntomas de descomposición y espectrales ejércitos de larvas empiezan a recorrerlo y devorarlo con avidez. La joven presenta claros síntomas de tortura y de su vagina fluye un gran sangrado.¹¹

Con una tirada de leyenda los personajes podrán saber que se trata de un itzugarri. Para hablar con el será necesario utilizar la fórmula correcta que es '*Zazpi eztabatuz ez adi alde, eta aurretí*' ("no te acerques más de siete estadios, y quédate delante"). Si pifian la tirada en vez de *aurretí* ("por delante"), dirán *atzetí* ("por detrás"), lo cual será mala cosa ya que entonces el espíritu de Nerea se colocará encima del pobre PJ. Después se le debe preguntar qué desea, lo cual se deberá de cumplir para que descanse en paz. Conviene recordar que errar en cualquiera de estas fases supone morir antes de un año.

Nerea solo les dirá que "*necesito venganza, tendréis que matar al hombre que me violó y proteger la vida de Ostatxu como otros ya hacen*". Y después desaparecerá sin más. Esto debería ser más que suficiente para que los jugadores concluyan que Ostatxu no está muerta, que su caso está relacionado con el de Nerea y que quien la raptase igual no sea el malo de la historia.

FINAL DE TRAYECTO

Esta historia, como todas las historias, puede acabar de muchas maneras. En este final vamos a suponer que los personajes deciden seguir el rastro del Maideak.¹² No les será muy difícil encontrar la gruta donde vive, quizás un par de tiradas de rastrear.

La gruta se abre a un laberíntico tédalo de pasillos por los cuales es muy sencillo perderse y poco probable salir de allí después. Serán necesarias tres tiradas con éxito de Conocimiento Mineral para orientarse dentro de la gruta y encontrar el camino correcto. También será necesario que porten antorchas y es que evidentemente dentro no se ve absolutamente nada. Por el camino podrán encontrar restos de huesos que con tiradas exitosas de Conocimiento Animal quedará claro que son de animales, principalmente osos.¹³

Finalmente, llegarán a una cueva en la que se encontrarán, descansando plácidamente sobre la piel sin curtir de un oso, a una chica joven que, como es obvio, se trata de Ostatxu. En cuanto entren los personajes se incorporará temerosa y tirada de empatía mediante será bastante evidente que son los personajes los culpables de su inquietud. Así que ya pueden intentar tranquilizarla de alguna manera si no quieren que monte un auténtico escándalo.

Suponemos que en estas estarán cuando hará su entrada el Maideak, totalmente cubierto de sangre de arriba abajo, con un lobo en una mano y un garrote en la otra. Venía a traer la cena a la chica pero en estas que han aparecido los PJs y sinceramente piensa que han venido a matar a Ostatxu. Si han podido tranquilizarla un poco se interpondrá entre ellos y el Maideak con la intención de evitar un enfrentamiento y

¹¹ DJ regodeate aquí en la descripción y añade elementos de cosecha propia. Este tipo de escenas siempre dan un plus narrativo a la historia.

¹² También podría ser que los PJs aten los cabos y den media vuelta para pegarle de palos al Arcipreste. Recomiendo al DJ que no limite a los jugadores y que improvise dicho final si es hacia donde quieren encaminar la historia.

¹³ Y a los que luego va a insuflar un simulacro de vida nuestro buen amigo Sancho.

si no pues tendrán que vérselas con el Maideak que dicho sea de paso es uno de los actores más inocentes en toda esta trama.

Lo que los personajes no saben es que el Arcipreste ha estado utilizando la hechicería para seguir su rastro hasta la gruta.¹⁴ Ahora que ya sabe donde se oculta Ostatxu piensa matarlos a ellos y al Maideak antes de secuestrar a la chica. La idea es no dejar testigos. Cuando los personajes estén todavía dentro de la cueva, bien peleándose con el Maideak o bien escuchando las explicaciones de Ostatxu, Don Sancho aparecerá acompañado de tres esqueletos animales, animados mediante goecias¹⁵, dispuestos a eliminar a los PJs.

RECOMPENSAS

Esperemos que finalmente puedan acabar con Sancho de Echavarría, rescatar a Ostatxu y evitar matar al Maideak. Y sin levantar mucha polvareda que luego siempre puede haber quien se pregunte si los personajes tendrán algo que ver con la extraña desaparición del Arcipreste que hace ya días que no se le ve...¹⁶

En cuanto a los puntos de aprendizaje por hacer esta misión podrías dar las siguientes:

- ✦ Por rescatar a Ostatxu: + 20 P. Ap.
- ✦ Matar al Arcipreste + 10 P. Ap.
- ✦ No matar al Maideak: + 10 P. Ap.

DRAMATIS PERSONAE

PATXI ZINTZOA

Patxi es un hombre de mediana edad, alto y extrañamente rubio. Hay gente que murmura que esto se debe a que es un charlingo¹⁷, pero nadie se atrevería a decírselo en su cara. Fuerte y honesto no duda en cumplir con sus obligaciones ya sean enfrentarse a los banderizos o combatir a cualquier otro peligro. Lastima que su inteligencia no este a la altura de su honestidad. La verdad sea dicha, Patxi no es un hombre muy espabilado.

FUE: 20	Altura: 1,85 varas
AGI: 15	Peso: 170 libras
HAB: 15	RR: 20%
RES: 20	IRR: 80%
PER: 10	Templanza: 60%
COM: 5	Aspecto: 13 (normal)
CUL: 10	

Protección: Ropa Gruesa (1 pto.)

Armas: Hacha 60% (1D8+1+1D6), Pelea 55% (1D3+1D6)

Competencias: Descubrir 35%, Empatía 40%, Esquivar 55%, Leyendas 25%.

OSTATXU (14 AÑOS)

La chica desaparecida. De ojos azules y rostro angelical, cuando uno la mira no puede dejar de pensar en el Cielo.

14 Si te preguntas que hechizo ha utilizado la respuesta es fácil. El que te de la gana y no puedan evitar en modo alguno los personajes.

15 Pues no encontré ningún hechizo que permita hacer esto. Lo más parecido Anillo de Nigromancia. Pero no vamos a dejar que el reglamento nos limite una historia.

16 Una idea acerca de como continuar la aventura. Aunque ya puestos se pueden aprovechar tanto la historia acerca del Herensuge como la de las luchas de los banderizos.

17 Un medio Agote. Ver página 337 del manual de la 3ª Edición.

Aún inocente y pura, casi una niña, no puede concebirse mayor pecado que corromperla. No habla mucho y eso se debe a su timidez y no a temor alguno. Y es que el Maideak hace que se sienta segura.

FUE: 10	Altura: 1,60 varas
AGI: 15	Peso: 110 libras
HAB: 15	RR: 20%
RES: 10	IRR: 80%
PER: 20	Templanza: 45%
COM: 10	Aspecto: 21 (hermosa)
CUL: 5	

Protección: Ninguna

Armas: Ninguna

Competencias: Sigilo 40%, Correr 30%

SANCHO DE ECHAVARRÍA

Corrompido por el ansia de conocimiento y la lujuria ya no es más que un loco doblegado por poderes insondables para su mente. Debajo de un rostro demacrado por un supuesto ascetismo y unos ojos de mirada astuta se encuentra una mente sin conciencia y un cuerpo sin alma.

FUE: 10	Altura: 1,60 varas
AGI: 10	Peso: 90 libras
HAB: 10	RR: -10%
RES: 10	IRR: 110%
PER: 20	Templanza: 65%
COM: 15	Aspecto: 10 (mediocre)
CUL: 20	

Protección: Ninguna

Armas: Ninguna

Competencias: Alquimia 70%, Conocimiento Mágico 85%, Elocuencia 60%, Empatía 75%, Mando 50%, Teología 90%

Hechizos: Invocar súcubos, Polvos de Seducción, Filtro Amoroso, Subyugación, Pellejo de Bestia, Misa Negra.

LABRIEGOS Y LUGAREÑOS VARIOS

Pues cada uno es distinto, de rostro diferente y se comporta como Dios le hizo. Y esta ficha poco más o poco menos debe servir para cubrir a los habitantes comunes de Mondragón y alrededores.

FUE: 10	Altura: Variable
AGI: 10	Peso: Variable
HAB: 10	RR: 50%
RES: 15	IRR: 50%
PER: 10	Templanza: 50%
COM: 10	Aspecto: Variable
CUL: 5	

Protección: Ninguna.

Armas: Aperos de labranza 35% (1D6)

Competencias: Artesanía 40%, Conocimiento Vegetal 25%, Conocimiento Mineral 25%

SAINDI-MAINDI

Aunque sus fauces de lobo y sus patas de carnero hagan pensar en una criatura demoníaca y viciosa, se trata realmente de una criatura benéfica y bondadosa que trata de ayudar a los campesinos de la zona. El también se fijó hace tiempo en Ostatxu y aunque es innegable que una parte de él quiere saciar con ella sus más bajos instintos no es menos cierto que ha conseguido reprimirse gracias a que el resto de su ser la ama con locura. El la protegerá con su vida, porque a fin de cuentas siente que Ostatxu es su vida.

FUE:	30	Altura:	1,60 varas
AGI:	20	Peso:	120 libras
HAB:	15	RR:	40%
RFS:	20	IRR:	145%
PER:	20	Templanza:	70%
COM:	0		
CUI:	5		

Protección: Ninguna

Armas: Garrote 45% (1D6+3D6)

Competencias: Esquivar 45%, Rastrear 80%, Sigilo 75%.

ITZUGARRI

Nerea fue una vez una joven hermosa e inocente que limpiaba la Iglesia de San Juan Bautista en Mondragón. Lamentablemente para ella Don Sancho quiso saciar su lujuria con su cuerpo. La secuestro, la violó, la asesino y luego quemó el cadáver. Ahora su espíritu busca venganza contra el responsable de las muertes de tantas jóvenes inocentes. Ahora es un Itzugarri.

Un itzugarri carece de características físicas.

RR:	0%
IRR:	125%

Protección: Un itzugarri es totalmente invulnerable a todo tipo de daño, ya sea mágico o físico, y sólo puede verse afectado por aquellos hechizos (como Expulsión) o rituales (como Exorcismo) creados para combatirlos.

Muerte: Si se falla en el protocolo presentado antes, el itzugarri provocará la muerte del que lo ha visto en menos de un año.

ESQUELETOS ANIMALES*

Se trata de cadáveres de osos reanimados por la magia de Don Sancho para enfrentarse a quien ose interponerse entre él y Ostatxu. Esqueléticos y deteriorados son una auténtica aberración que sólo recuerda levemente a los seres que una vez fueron en vida.

FUE:	25	RR:	0%
AGI:	10	IRR:	100%
RFS:	25	Templanza:	50%
PER:	10		

Protección: Carece

Armas: Mordisco 35% (1D6+2D6) y Zarpa 45% (1D4+2D6).

Competencias: Sigilo 35%, Rastrear 75%

Resistencia al Daño: Un muerto nunca queda inconsciente por efecto de sus heridas ni recibe tampoco ningún

penalizador al bonificador de daño.

NOTAS FINALES

Esta historia esta basada en la típica historia de "princesa raptada por un dragón a la cual hay que rescatar". Lo único que he hecho es adaptarlo al ambiente de Aquelarre y hacer que el monstruo no sea el malo.

Muchas ideas las he recogido del Jentilen Lurra, mi manual regional preferido de Aquelarre.

El texto contendrá una ingente cantidad de fallos. En primer lugar lo he escrito todo en muy poco tiempo y en segundo lugar no he jugado la aventura. Por supuesto todas las sugerencias, correcciones e insultos serán bienvenidos a jose.neto@gmx.es