



Un Antiguo Pacto

Una Aventura para

Aquelarre

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Por **Manu Sánchez**

Ilustrador: Ángel Martín

Compositor texti : VJ Rolmasters



Kit de maquetación
ROL MASTERS
www.rolmasters.com

UN ANTIGUO PACTO

Por Manu Sánchez

Aventura para un grupo 3 a 5 personajes jugadores, la mayoría capaz de defenderse con las armas. La trama se sitúa finales del s. XIII en el corazón de Euskadi.

INTRODUCCIÓN

Los Ugarte tienen sus dominios en Andoain. Ander es ahora el aide-nagusiak (patriarca) del linaje, y en torno a su jauregui (torre) se levantan las casas familiares. Viven de la agricultura, la ganadería y la minería. La religión más extendida entre estas gentes es, desde hace generaciones, el cristianismo. La gran diferencia con otros modelos feudales, como el de Castilla, es que la relación entre todos es de parentesco: a los miembros del linaje no les unen juramentos de vasallaje sino lazos de sangre.

A los PJs se les ha encomendado viajar a Aizpeitia escoltando a Pol, hijo de Ander. Pol acaba de cumplir once años y va a conocer a su prometida Julene, hija del patriarca de los Belda. El futuro matrimonio tiene como finalidad estrechar el vínculo entre ambas familias. Los PJs pueden ser banderizos de los Ugarte, hombres de confianza de Ander y/o familiares cercanos de Pol.

La marcha de Andoain a Aizpeitia dura un par de jornadas, cruzando valles y sierras por la vieja patria de los vascos. Llevan todo lo necesario: comida, sagardo (sidra), capas de lana y demás pertrechos de viaje.

I. Por la sierra de Izarraitz

1286 A.D., 29 de septiembre.

Tras recorrer el valle del río Oria el grupo alcanza la ribera del Urola y la sierra de Izarraitz. Las laderas conforman un relieve accidentado sobre el que proliferan bosques de hayas, encinas, castaños y robles que hunden sus nudosas raíces en la piedra caliza. Estamos a principios de otoño y un aire fresco recorre la sierra haciendo ondear las capas. Pol marcha a caballo, un pottoka pequeño pero recio.

Ya han dejado atrás varios caseríos desperdigados sobre el valle. No hay ningún pueblo en esta parte del trayecto así que, una hora antes de que se ponga el sol, toca buscar sitio donde acampar y pasar noche.

II. La doncella, los lobos y el basajaun

Poco después de anochecer, mientras el grupo cena al calor de la lumbre, Pol se mostrará inquieto... ¿y si no le gusta esa tal Julene? Quizá esté compartiendo sus preocupaciones cuando un gruñido sordo interrumpa la conversación. Luego se escuchará un grito entre los árboles: la voz de una muchacha aterrorizada.

Si los PJs dudan será Pol quien insista en ir a ver qué sucede, escabulléndose para comprobarlo si es preciso. Así descubrirán una terrible escena: en un claro del bosque, bajo la luz de la luna, una niña de aspecto salvaje es derribada por dos grandes lobos que parecen dispuestos a devorarla. La chiquilla ya no tiene fuerzas para ofrecer resistencia.



Si quieren salvarla deberán intervenir y, al hacerlo, otros cuatro lobos saldrán de la espesura mostrando sus colmillos.

En el fragor de la lucha, cuando las fuerzas flaqueen, se oirá un tintineo de esquilas y campanillas. Los animales huirán despavoridos mas, extrañamente, no se verá a nadie en las inmediaciones. Si los PJs se adentran en la floresta siguiendo el eco de las campanillas vislumbrarán la silueta de un hombre descomunal, justo antes de desaparecer. Cualquier personaje familiarizado con los viejos mitos (tirada de Leyendas +25%) podrá relacionarlo con el fabuloso Señor del Bosque: una criatura de la tradición pagana que llaman Basajaun, capaz de domeñar a las bestias. Algunos lo temen, otros lo consideran benéfico.

III. Los Salvajes

La muchacha, que tendrá unos diez años, ha perdido la consciencia pero aún respira. Está muy débil para recobrar el sentido. Si la examinan verán que casi todas las heridas y

magulladuras se encuentran en brazos y piernas, y que sus vestiduras, de tela basta y pieles, están desgarradas como si los animales hubieran intentado arrastrarla de algún modo. En las muñecas tiene marcas de soga. Y si revisan el claro encontrarán, junto a un roble, un cordel de esparto arrancado a dentelladas.

A los PJs les queda aún una larga noche por delante. Durante un tiempo todo permanecerá en calma mas, ya entrada la madrugada, una docena de hombres rodeará el campamento. Son montañeses, conocen el terreno y se mueven sigilosamente. Llevan las caras tiznadas, pieles de animal sobre los hombros y hachas, lanzas y hondas en las manos.

Sin dar explicaciones obligarán a los PJs a entregar sus armas. Si se resisten emplearán la violencia o amenazarán a Pol para coaccionarlos. Luego les atarán las manos a la espalda y meterán sus pertrechos en un atillo. Uno de los montañeses cargará el cuerpo de la muchacha en el pottoka. Entonces iniciarán un largo ascenso por veredas olvidadas.



Presos y maniatados, los PJs son conducidos a una aldea oculta en la espesura. Sus gentes viven aún como lo hacían los paganos, apegados a tradiciones ancestrales y a creencias mucho más antiguas que el cristianismo. ¿Lograrán escapar con vida?

IV. Madarixa

Al filo del alba llegarán a un poblado: unas veinte chozas de piedra con techumbre vegetal, en las que vive un centenar de salvajes. Muy cerca se levantan tres grandes rocas cubiertas de petroglifos: espirales, soles y figuras que recuerdan vagamente a hombres y animales.

Aquí no hay jauregui, iglesia ni apariencia de civilización. Sin duda se encuentran en una uri, una de esas aldeas primitivas que aún perviven en lo profundo de Euskadi. Mantienen las antiguas costumbres, tanto en la organización social, matriarcal y asamblearia, como en la forma de vida, ligada a la caza, la recolección y una precaria agricultura. Y son de la vieja religión: paganos que aún conservan las creencias anteriores a la llegada del cristianismo.

El grupo, con Pol incluido, será conducido a un cabaña algo más grande, caldeada por dos braseros de piedra y adornada con numerosas pieles. Dentro espera Argia, la matriarca del poblado, sentada en un tosco sitial de madera junto a dos mujeres más jóvenes. Uno de los montañeses le susurrará algo y su rostro se ensombrecerá. Entonces hablará a los PJs:

*No puedo culparos por ayudar a esa muchacha,
pero con ello habéis condenado a mi pueblo...
¿Quiénes sois?, ¿de dónde venís?*

*¿Andoain? Allí ya habéis olvidado la vieja religión.
Adoráis a un dios clavado en una cruz, nacido en una
patria extraña. Pero nosotros recordamos las tradiciones
de nuestros ancestros, de la tierra que os ha dado nombre y
lengua. Adoramos a Eguzki, la diosa del Sol, y a Ilargui, la
Luna. Honramos a Lur, la tierra, y a Urtzi, el cielo.
En nuestro mundo perviven poderes que para vosotros son
solo leyenda. Algunos nos protegen, otros son temibles...
y exigen su tributo.*

*¿Creéis que podéis juzgarnos? Tiempo atrás las gentes
de Madarixa vivían aterrorizadas por una criatura a la
que llamaban Tartalo, un monstruo que se alimentaba de
carne humana. Finalmente se estableció un pacto con él:
regresaría al mundo subterráneo, donde moran los poderes
de la noche, mientras nosotros habitaríamos la superficie, el
dominio del día. Mas cada año de trece lunas se entregaría
una ofrenda al Tartalo: una niña o un niño puros. El
acuerdo fue sellado con una maldición: si alguno de nuestro
clan cruzase el umbral del submundo, o si faltase la ofrenda
pactada, la estirpe de Madarixa se pudriría hasta
desaparecer... para siempre. Este es, pues, nuestro sino.*

*Desde entonces, cada año de trece lunas entregamos al
bosque un tributo. Y el bosque lo lleva a su destino.
Es un alto precio, mas se ha cumplido lo acordado y,
durante generaciones, hemos vivido en paz.*

*Anixe, la chica que encontrasteis, iba a ser sacrificada.
Pero acaba de fallecer a causa de las heridas y ya no quedan
niños puros en la aldea. Sin la ofrenda nuestro pueblo
perecerá. Aunque quizá tengamos una alternativa...
Habéis traído la desgracia a Madarixa, pero también el
remedio. El muchacho -señalará a Pol, que solo tiene once
años- no ha conocido hembra aún.*

Argia dará instrucciones para que, al anochecer, Pol sea llevado al mismo lugar donde ataron a Anixe. Y ordenará que recluyan a los PJs en la garaia (hórreo), en tanto deciden qué hacer con ellos. Mientras son empujados fuera de la cabaña oirán a Pol llamándoles, desesperado...

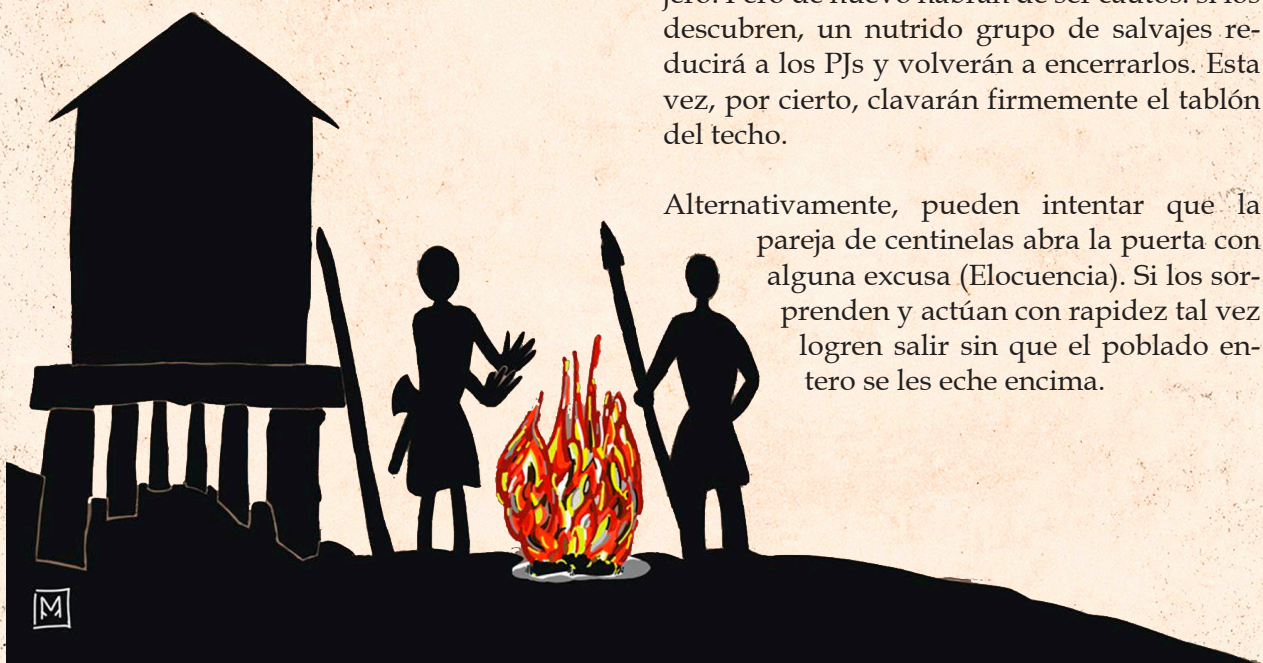


V. Prisioneros

El hórreo, situado a las afueras del poblado, es una construcción de planta rectangular, no muy grande, hecha de recios tablones de madera. Seis pilares de piedra lo levantan metro y medio del suelo. De ese modo el grano de mijo, que se almacena dentro, queda a resguardo de roedores y demás alimañas. Una techumbre a dos aguas corona la estructura, cuya única entrada es una portezuela de madera a la que se accede por unos peldaños de piedra.

Allí encerrarán a los prisioneros, con las manos atadas a la espalda y despojados de todo salvo sus ropas. La portezuela se atrancará por fuera y dos hombres armados con lanzas quedarán cerca. Cuando los ojos de los PJs se acostumbren a la penumbra distinguirán media docena de sacas llenas de grano y de castañas; y en el suelo, contra la pared del fondo, un montón de mijo. Pronto la lluvia comenzará a repiquetear sobre el techo.

Seguramente los PJs no estarán de acuerdo con eso de sacrificar a Pol. Y tampoco con quedar a merced de los salvajes, pues... ¿quién sabe qué destino les reservan? Los siguientes apartados esbozan algunas alternativas que podrían plantearse. Pero si encuentran algún otro camino... ¡adelante!



VI. Salir del hórreo

Ayudándose unos a otros podrán soltar sus ataduras. Y si revisan el interior del hórreo quizá encuentren el clavo que sobresale de un tablón, oculto bajo el mijo.

Si logran extraerlo -mide casi un palmo- podrían usarlo como arma improvisada (Pelea, el daño base es 1D6). Las sacas, por cierto, se cierran con recios cordeles de cáñamo y tras una de ellas hay un mayal: una herramienta usada para separar el grano de la paja, consistente en dos mangos de madera unidos por una estrecha cadena (Maza, daño base 1D6+1).

La portezuela puede derribarse con unos cuantos golpes decididos, aunque el ruido alertará a toda la aldea: los PJs se encontrarían con una docena de montañeses esperándoles fuera. Así que, si pretenden huir, tendrán que idear un modo más discreto.

Examinando el techo es posible notar que una de las tablas está un poco suelta... tal vez lo bastante como para que ceda (tirada de FUE X2, hay espacio para que dos PJs colaboren sumando fuerzas). Pero deberán ser discretos (Sigilo) o el ruido se elevará sobre el repiqueteo de la lluvia, alertando al par de montañeses guarecidos bajo el alero del hórreo. Más allá del tablón, la techumbre de pasto y ramas puede abrirse fácilmente para hacer un agujero. Pero de nuevo habrán de ser cautos: si los descubren, un nutrido grupo de salvajes reducirá a los PJs y volverán a encerrarlos. Esta vez, por cierto, clavarán firmemente el tablón del techo.

Alternativamente, pueden intentar que la pareja de centinelas abra la puerta con alguna excusa (Elocuencia). Si los sorprenden y actúan con rapidez tal vez logren salir sin que el poblado entero se les eche encima.

DESENLACE



Una vez fuera del hórreo los PJs se encuentran ante una nueva encrucijada. Tendrán que decidir entre huir monte a través con los salvajes dándoles caza... o desafiar el peligro para rescatar a Pol, sea enfrentándose a las gentes de Madarixa o dando muerte al temible Tartalo.

VII. Salvar a Pol

Una vez fuera los PJs pueden optar por alejarse de Madarixa y abandonar a Pol a su suerte. Si pretenden salir vivos esta es, sin duda, la mejor opción. Pero si eligen salvar al crío van a tener que ingeniárselas.

En Madarixa habita un centenar de almas, treinta de ellas hombres prestos a empuñar las armas cuando haga falta. Durante todo el día Pol permanecerá preso en la cabaña de Argia. Allí se guardan, además, los pertrechos de los PJs.

Llegar hasta el muchacho sin que nadie los vea requerirá cautela. La cabaña, por otra parte, no suele tener la puerta cerrada pero rara vez queda vacía. Dentro encontrarán fácilmente al par de mujeres que acompañan a la matriarca, cuando no a la propia anciana y algún otro miembro del clan. Pol se encuentra sobre unas pieles, aletargado tras ingerir una infusión de adormidera.

Si aguardan al anochecer verán cómo seis montañeses, guiados por Argia, conducen a Pol al bosque. Los PJs podrían emboscarles durante el trayecto o quizá esperar a que alcancen el claro. Allí dejarán al chico atado. Enseguida acudirá media docena de lobos y, si nada lo impide, arrastrarán al muchacho hasta un túmulo cercano (similar al que se describe en el apartado Matar al Tartalo), para llevarlo finalmente al mundo subterráneo.

VIII. La Cacería

Es posible que los PJs escapen de Madarixa, pero eso no significa que estén a salvo. Cuando los montañeses lo descubran tratarán de darles caza. Puede jugarse esta persecución enfrentando la habilidad de Rastrear de los salvajes y la de los PJs (recordemos que Rastrear sirve para encontrar y seguir rastros y, también, para dificultar que nos sigan). La página 72 del manual recoge las reglas para la *Confrontación de tiradas* en Aquelarre.

Perseguidos y perseguidores aplicarán modificadores a sus respectivos porcentajes, según las circunstancias. El conocimiento del terreno beneficiará a las gentes de Madarixa, por ejemplo, mientras que la oscuridad de la noche ayudará a los fugitivos. Naturalmente, si los PJs cargan con Pol se verán obligados a avanzar más despacio. Corresponde al director de juego determinar qué modificadores deben tenerse en cuenta.

Puede resolverse la cacería al mejor de tres pruebas enfrentadas: si los montañeses obtienen dos éxitos habrán alcanzado a los PJs. Si estos se imponen en dos pruebas habrán logrado escapar.

Si la persecución se complica y están en el bosque el Basajaun podría volver a intervenir: otra vez sonarán las esquilas y se atisbará la silueta de un hombre descomunal. Pero, esta vez, puede que el Señor del Bosque hable con los PJs... (ver *El Basajaun*, a continuación).

Por otro lado, si el intento de rescatar a Pol fracasa pero los PJs han demostrado valor Argia les ofrecerá una alternativa: salvar al chico acabando con el Tartalo. Al fin y al cabo ellos no pertenecen al clan de Madarixa, así que pueden traspasar el umbral del submundo sin desatar la maldición.

IX. El Basajaun

El Señor del Bosque puede ayudar a los personajes durante la aventura y, quizá, propiciar su enfrentamiento con el Tartalo. Percibe el mal bajo la montaña: una criatura tan antigua como él, pero oscura y voraz. Su sola presencia empozoña la tierra, las raíces, el agua que discurre en las profundidades... e incluso a algunos animales, como esos lobos. Mas los poderes del Basajaun terminan donde termina la floresta, y el terrible Tartalo está fuera de su alcance.

Es posible que los PJs se planteen buscar al Señor del Bosque en algún momento: al cabo, ya les ayudó cuando decidieron salvar a Anixe. Pero se trata de un espíritu indómito, solo se muestra cuando él quiere y nadie puede predecir su reacción.

Para encontrarlo hay que adentrarse en el bosque, pues jamás abandona sus dominios. No obstante, por mucho que recorran la espesura no lo verán ni hallarán su rastro. Mas nada escapa al Basajaun bajo los árboles: si los PJs deciden llamarlo a viva voz y pedirle ayuda... lo escuchará. Y si la petición es cabal, acudirá.

El Señor del Bosque también podría intervenir motu proprio, por ejemplo si los PJs llegan a la floresta perseguidos por los montañeses. Sea como fuere, ofrecerá su ayuda... siempre y cuando estén dispuestos a traspasar el umbral del submundo y enfrentarse al Tartalo. Si Pol está con los Pjs, el Basajaun se comprometerá a protegerlo mientras van en busca del monstruo... y a devolverlo sano y salvo a Andoain si no regresan.

Si aceptan, el Basajaun entregará a cada uno un toско colgante con una pluma azul de eskilaso (arrendajo). Este amuleto proporciona coraje (+30% a Templanza), pues la sola visión del Tartalo llega a espantar a sus enemigos. Y también ofrecerá a los PJs algo brillante y ambarino: un trozo de panal rebosante de dulce miel. Ingerir toda la miel permite recuperar hasta 3D6 puntos de vida casi inmediatamente. Puede compartirse entre dos o más personajes, repartiendo proporcionalmente los puntos de vida recuperados.

X. Matar al Tartalo

Según la leyenda, el cubil de la criatura está en el macizo de Itzarraitz. El Tartalo es un gigante de un solo ojo, terrible y despiadado. Mora en las cavernas subterráneas que, antes de llegar el hombre, habitaron los gentiles, el pueblo que levantó las grandes piedras que aún salpican esta tierra. Las entradas al submundo se encuentran en algunas de esas construcciones milenarias, como la que hay en lo alto del Erlo, el pico más alto de Itzarraitz.

Si los PJs deciden enfrentarse al Tartalo Argia puede proporcionarles cuanto precisen: armas, provisiones, antorchas... Incluso empleará sus artes curativas si es necesario (ver *Dramatis Personae*). Pero no es tonta: si está en su poder, retendrá a Pol como garante mientras van en busca del monstruo. Y si en un día no han regresado con una prueba de su muerte, el muchacho será entregado como ofrenda.

En la cima del Erlo, rodeado de hierba reseca y árboles muertos, se yergue un antiguo túmulo: un montículo de tierra bajo el cuál está el dolmen. La piedra que cierra la entrada del dolmen tiene grabado un lauburu, un símbolo solar que protege de las criaturas de la noche (Leyendas +25%). Resulta imposible mover la roca, tal que una fuerza sobrenatural la retuviera... Al menos durante el día. Tras caer el sol el lauburu desaparece y la piedra puede traspasarse como si fuera solo una ilusión. Al otro lado un corredor desciende hacia una serie de grutas subterráneas.

Para llegar hasta la guarida del Tartalo los PJs atravesarán una larga galería descendente y una caverna iluminada por la tenue luminiscencia verdosa de los líquenes y el musgo entre las rocas. La gruta está inundada y en el lecho, bajo metro y medio de agua, reposan los huesos de los niños que durante generaciones fueron sacrificados y devorados.

Un túnel parcialmente anegado permite seguir avanzando. Remontando este antiguo cauce alcanzarán una amplia cámara totalmente a oscuras. De aquí proviene un olor acre y una respiración profunda, como la de una gran bestia. El agua cubre algunas zonas mientras que otras sobresalen de la superficie.

En esta gruta se encuentra el Tartalo dormitando. Los PJs deberán extremar las precauciones: el más leve ruido (Sigilo) despertará al monstruo que, enfurecido, se dispondrá a aplastarlos. El maléfico fulgor de su único ojo amarillento puede arredrar al más valiente de los guerreros (Templanza). Y con sus cuatro metros de altura y su fuerza descomunal es muy capaz de lanzar grandes rocas o aplastar con sus propias manos a un hombre...

En el cubil del Tartalo hallarán un puñado de huesos enmohecidos. Al cabo, desde hace generaciones solo visitan esta gruta las bestias del bosque trayendo algún que otro niño... Pero no es menos cierto que, siglos atrás, esta caverna fue frecuentada por los gentiles: la mítica raza que levantó los grandes dólmenes y rocas como las que se yerguen en Madarixa. Y si uno busca bien quizá encuentre algo interesante (Descubrir -25%, si varios PJs buscan a la vez trátalo como una prueba combinada, consulta la pág. 73 del manual).



Con un éxito en la tirada elige uno de los siguientes hallazgos. Si el éxito es crítico escoge dos. También puedes determinar el resultado mediante 1D4:

1D4

HALLAZGOS

- 1 Una tablilla de piedra en cuya superficie se representa la Sierra de Aralar y, cerca de Ataún, una puerta. Se trata de uno de los umbrales que llevan al mundo de los gentiles... mas solo puede ser atravesado por seres con 100 o más en IRR, o bajo expresa invitación de un gentil.
- 2 La hoja de un hacha de piedra, extraordinariamente dura y afilada. Basta colocarle un mango de madera para usarla como arma. Por su peso y tamaño debe tratarse como hacha de combate, más su increíble factura le otorga una ventaja adicional: ignora hasta 3 puntos de armadura del blanco.
- 3 Una pequeña piedra perfectamente pulida, de tonos verdes y blancos, grabada con una espiral. Proporciona a su portador capacidad telequinética similar a la descrita para los gentiles (ver pág. 339 del manual) pero con la mitad de peso y alcance. Este poder solo puede ser utilizado por personajes con 75% o más en IRR. Para ello el portador debe concentrarse en el objeto que desea desplazar, pronunciar cualquiera de los nombres de la Dama de Amboto y superar una tirada de IRR cuya dificultad dependerá del peso (ver pág. 339).
- 4 Una roca de oro lo bastante grande como para trocarla por un buen caballo de monta o una loriga de la mejor calidad.

XI. Adiós a Madarixa

Los PJs pueden culminar esta aventura de varios modos, suponiendo que logran sobrevivir.

Si pactaron con Argia ir en busca del Tartalo y le llevan una prueba de su muerte, la matriarca liberará a Pol. La maldición se habrá roto y los montañeses se mostrarán muy agradecidos. Ayudarán a los personajes a reemprender su viaje proporcionándoles cuanto necesiten: buenas viandas, pellizas de piel... y, quizá, una pequeña piedra con un lauburu grabado. La anciana lo ha fabricado con sus propias manos. "Ayuda a protegerse del mal", les dirá. En términos de juego, proporciona a su portador +25% a la tirada de RR para resistir cualquier efecto mágico maligno.

Si consiguen derrotar al Tartalo, el Señor del Bosque lo sabrá... pues la insana presencia del monstruo se desvanecerá como una nube bajo el sol de verano. Si Pol quedó bajo su custodia quizá termine regresando a Andoain a lomos de una hermosa yegua salvaje, blanca como la nieve más pura...

Y si los PJs simplemente huyeron de Madarixa tendrán que continuar camino con lo puesto. Una jornada les separa de su hogar. Y a una jornada se encuentra también Aizpeitia, su destino original.

Por supuesto, si el muchacho no regresa tendrán que explicarle a Ander, el patriarca de los Ugarte, qué ha ocurrido con su hijo. Y es seguro que no se lo tomará bien. Sea como fuere, jamás podrán volver al poblado. Pues Argia, además de matriarca, es sorguiña: una bruja para los cristianos que adoran la cruz; para los suyos una sabia, curandera y depositaria de una tradición mágica tan antigua como el hombre... Y adoradora de la ancestral Dama de Amboto, cuyo poder todavía late en lo profundo de esta tierra. Por tanto, los caminos que conducen a Madarixa desaparecerán de la memoria de los PJs... pues sus gentes y creencias, sus antiguas tradiciones y sus viejos dioses deben permanecer separados de nuestro mundo.

XII. Recompensas

Por sobrevivir a esta aventura los personajes jugadores ganarán, cada uno, 20 puntos de aprendizaje.

Si además logran salvar a Pol recibirán 20 puntos extra.

Acabar con el Tartalo supone 15 puntos más.

Finalmente, pactar con el Basajaun y cumplir el trato proporciona 15 p. ap. adicionales...

Y una increíble historia que contar a los nietos dentro de unos años.

DRAMATIS PERSONAE

Pol "el futuro novio"

FUE: 8 **Altura:** 1,60 varas
AGI: 13 **Peso:** 78 libras
HAB: 12 **RR:** 45% **IRR:** 55%
RES: 10 **Aspecto:** 15 (normal)
PER: 16 **Templanza:** 40%
COM: 12 **Edad:** 11
CUL: 10 **Suerte:** 38
Protección: pelliza de piel (1)
Armas: Esp. Corta 25% (1D6 + 1)
Competencias: Escuchar 35%, Sigilo 40%, Cabalgar 30%, Descubrir 25%.

Lobos del bosque

FUE: 10 **Altura:** -
AGI: 20 **Peso:** -
HAB: 0 **RR:** 55% **IRR:** 45%
RES: 10 **Aspecto:** 1 (mediocre)
PER: 18 **Templanza:** 40%
COM: 0
CUL: 0
Protección: -
Armas: Mordisco 60% (1D6)
Competencias: Rastrear 75%, Escuchar 50%.

Montañeses

FUE: 15 **Altura:** 1,75 varas
AGI: 14 **Peso:** 160 libras
HAB: 12 **RR:** 50% **IRR:** 50%
RES: 14 **Aspecto:** 12 (normal)
PER: 13 **Templanza:** 55%
COM: 9 **Edad:** 32
CUL: 6 **Suerte:** 28

Protección: Pieles (1)

Armas: Hacha 55% (1D6+1D4)

Lanza corta 45% (1D6+1)

Honda 55% (1D3+2)

Cuchillo ancho 50% (1D6+2)

Pelea 45% (1D3+1D4)

Competencias: Sigilo 50%, Esquivar 30%, Escuchar 40%, Rastrear 50%, Descubrir 45%, Correr 35%, Tregar 30%.

Argia “la matriarca de Madarixa”

FUE: 7 **Altura:** 1,58 varas
AGI: 8 **Peso:** 90 libras
HAB: 12 **RR:** 90% **IRR:** 10%
RES: 10 **Aspecto:** 12 (normal)
PER: 14 **Templanza:** 55%
COM: 18 **Edad:** 45
CUL: 20 **Suerte:** 52

Protección: -

Armas: -

Competencias: Alquimia 65%, Empatía 70%, Elocuencia 60%, Con. Plantas 75%, Con. Animales 65%, Con. Mágico 80%, Leyendas 85%, Sanar 65%, Medicina 70%, Mando 55%.

Hechizos: Bálsamo de curación, Dolores de Parto, Saber de Partera, Filtro de olvido, Invocación de Ánimas, Mal de Ojo.

Especial: como sorguñia y adoradora de la Dama de Amboto, tiene la facultad de ocultar los caminos que conducen a Madarixa y provocar que se olviden para siempre. La Dama también le ha concedido poder sobre un animal: un buitre leonado capaz de realizar tareas sencillas... como ayudar a encontrar a los PJs si estos huyen por las montañas.

Buitre de Argia

FUE: 12 **Altura:** -
AGI: 17 **Peso:** -
HAB: 0 **RR:** 55% **IRR:** 45%
RES: 15 **Aspecto:** 1 (mediocre)
PER: 15 **Templanza:** 40%
COM: 0
CUL: 0

Protección: Plumaje (1)

Armas: Picotazo 45% (1D6)

Competencias: Descubrir 65%, Volar 45%.

Basajaun

Procedencia: Euskadi (en el término de Ataun). Descripción y características en MB 331.

Tartalo

Procedencia: Euskadi

Criatura de un solo ojo y costumbres antropófagas, llamado también “torto” o “anxo”. Se dice de él que secuestra a los jóvenes que se ponen a su alcance, devorándolos. Según creencia popular, el tartalo más poderoso de todos vive en la cueva de Muskia, en el término de Ataún, pero pueden encontrarse congéneres suyos en otros lugares de la tierra euskaldun.

FUE: 40 **Altura:** 3,5 varas
AGI: 12 **Peso:** 580 libras
HAB: 8 **RR:** 0% **IRR:** 110%
RES: 35
PER: 12
COM: 3
CUL: 10

Protección: Piel gruesa (2)

Armas: Pelea 70% (1D3+5D6)

Competencias: Lanzar 65% (piedra: 1D3+5D6)

Visión aterradora: cualquier personaje que vea a un tartalo deberá hacer una tirada de Templanza. Mientras no tenga éxito en dicha tirada será incapaz de enfrentarse al monstruo. Si cabe, intentará huir lo más lejos posible de él.

PJS PREGENERADOS

Aitor

Aitor pertenece al linaje de los Ugarte, cuyos dominios se encuentran en Andoain, en la vieja patria de los euskos. Su primo, Ander, es ahora el aide-nagusiak (patriarca). Aitor es un guerrero curtido en las frecuentes razias contra los clanes enemigos: un banderizo. A sus más de 30 años ha participado en numerosas incursiones, armado con su inseparable hacha. Es un veterano -como atestigüa su perfecta calva- acostumbrado a liderar a los banderizos más jóvenes y guiarlos en la lucha. Entre ellos suele contarse Ekaitz, su hermano menor, tan certero con la lanza y la honda como con las mozas.

Posición social: Campesino vascón

Profesión: Banderizo

FUE: 18 **Altura:** 1,78 varas
AGI: 20 **Peso:** 172 libras
HAB: 15 **RR:** 65% **IRR:** 35%
RES: 18 **Aspecto:** 12 (normal)
PER: 12 **Templanza:** 55%
COM: 10 **Edad:** 32
CUL: 7 **Suerte:** 29

Protección: pelliza de piel (1),
capacete de cuero (2)

Armas: Hacha de armas 75% (1D8+1D4+2)
Pelea 55% (1D4+1D3)
Honda 31% (1D3+2)

Competencias: Mando 45%, Descubrir 37%,
Esquivar 45%, Correr 40%, Rastrear 54%,
Sigilo 65%.

Equipo: ropa de viaje, botas, cinturón, capa de lana, pelliza de piel, capacete de cuero, cuchillo, hacha de armas, honda, petate, piedra de afilar, yesca y pedernal, odre de agua.

Orgullos: Líder, Valentía

Defectos: Clase social baja (campesino),
Defecto físico (calvicie).

Ekaitz

Ekaitz es un guerrero que ha participado en varias incursiones contra los linajes enemigos. Su hermano mayor, Aitor, es uno de los banderizos veteranos y suele guiarle en batalla. Pero la destreza con la lanza y con la honda no son las únicas virtudes de Ekaitz: ha sido agraciado con un porte atractivo y un rostro hermoso, y pocas son las mozas del pueblo que se le resisten.

Posición social: Campesino vascón

Profesión: Banderizo

FUE: 15 **Altura:** 1,72 varas
AGI: 20 **Peso:** 140 libras
HAB: 20 **RR:** 33% **IRR:** 67%
RES: 17 **Aspecto:** 19 (atractivo)
PER: 12 **Templanza:** 50%
COM: 11 **Edad:** 25
CUL: 5 **Suerte:** 28

Protección: pelliza de piel (1)

Armas: Lanza corta 70% (2D6+1)
Cuchillo 20% (2D6)
Honda 40% (1D3+2)

Competencias: Trepar 38%, Escuchar 30%,
Seducción 29%, Lanzar 60%, Rastrear 36%,
Sigilo 60%.

Equipo: ropa de viaje, botas, cinturón, capa de lana, pelliza de piel, cuchillo, lanza corta, honda, petate, 2 antorchas, yesca y pedernal, odre de agua, pellejo con licor de endrinas, dados.

Orgullos: Hermosura (atractivo)

Defectos: Clase social baja (campesino)

Maia

Maia es hermana menor de Ander, el patriarca de los Ugarte. La religión más extendida entre los Ugarte es, desde hace generaciones, el cristianismo. Mas aún pervive algo de la antigua tradición en su forma de entender el mundo, en determinadas costumbres, en creencias populares... Lo cierto es que ya no hay sorguiñak entre las mujeres del linaje. Entre los Ugarte, la última adoradora de los viejos dioses, en cuyo honor se celebraba el akelarre, murió hace muchos años. Sin embargo, parte de la tradición mágica se ha transmitido de madres a hijas. Maia es curandera y depositaria de una vasta tradición oral, y también ha aprendido métodos que difícilmente autorizarían los doctores de la Iglesia... Como hizo su madre, y la madre de su madre antes que ella.

Posición social: Campesina vascona

Profesión: Sorguiña - curandera

FUE: 5 **Altura:** 1,67 varas
AGI: 12 **Peso:** 116 libras
HAB: 15 **RR:** 25% **IRR:** 75%
RES: 16 **Aspecto:** 16 (normal)
PER: 17 **Templanza:** 50%
COM: 15 **Edad:** 26
CUL: 20 **Suerte:** 52

Protección: pelliza de piel (1)

Armas: Cayado 12% (1D4+1)
Honda 17% (1D3+2)

Competencias: Alquimia 60%, Con. animal 30%, Astrología 60%, Elocuencia 70%, Empatía 42%, Sanar 40%, Leyendas 50%, Con. mágico 60%, Medicina 45%, Con. vegetal 30%.

Equipo: ropa de viaje, botas, cinturón, capa de lana, cayado, zurrón, yesca y pedernal, odre de agua, bolsita de cuero con tarritos de barro sellados con cera (bálsamos, poción, ungüento) y varita de avellano (talismán de búsqueda).

Hechizos conocidos: Bálsamo de curación (2 dosis), Licor sedante (1 dosis), Ojos de lobo (1 dosis), Varita de búsqueda.

Orgullos: Comprensiva

Defectos: Clase social baja (campesino)

Aimar campesino vascón

Aimar es también hermano de Ander y de Maia, el menor de la familia. Es uno de los cazadores del pueblo y conoce como pocos el Valle del Oria, su floresta y sus montes. Tiene fama de pendenciero y mal encarado, y quizá haya algo de cierto en ello... Pero su carácter se templó cuando está en el bosque, donde se siente verdaderamente a sus anchas.

Posición social: Campesino vascón

Profesión: Cazador

FUE: 10 **Altura:** 1,68 varas
AGI: 20 **Peso:** 124 libras
HAB: 20 **RR:** 33% **IRR:** 67%
RES: 17 **Aspecto:** 15 (normal)
PER: 20 **Templanza:** 50%
COM: 5 **Edad:** 23
CUL: 8 **Suerte:** 33

Protección: pelliza de piel (1)

Armas: Arco corto 65% (2D6)
Cuchillo 45% (2D6)
Pelea 45% (1D3)

Competencias: Con. animal 38%, Tregar 40%, Empatía 30%, Sanar 35%, Escuchar 60%, Con. vegetal 33%, Correr 35%, Sigilo 60%, Lanzar 30%, Rastrear 65%.

Equipo: ropa de viaje, botas, cinturón, capa de lana, pelliza de piel, cuchillo, arco corto, carcaj con 15 flechas, petate, 10 varas de cuerda, yesca y pedernal, odre de agua, pellejo de sagardo (sidra).

Orgullos: Pendenciero (marrullero)

Defectos: Clase social baja (campesino)

Esta aventura se publicó en febrero de 2023 en el Nº 2 de la revista Oasis, de Pórtico, la Asociación Española de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror

También puedes ver esta partida online dirigida por el autor, en el canal de Youtube:

LAS AVENTURAS DE PICKMAN



Aquelarre
LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MÆDIEVALIS