



# Conjuros, Mitos y Leyendas del País Vasco

*Dejémonos de presentaciones y vayamos al grano. Aquí tienes algunos de los más destacados mitos del pueblo vasco para que a partir de ahora vivan en tus aventuras.*

por Fernando, Dm de los "Siete Magníficos Donostiarras"

En este primer informe se presentan una serie de mitos y leyendas del País Vasco, junto con dos conjuros basados en usos y costumbres de la gente que poblaba esa zona durante la Edad Media. La información ha sido recogida del Diccionario Ilustrado de Mitología Vasca, de D.J.M<sup>a</sup> Barandiarán, todo ello retocado, permitiéndonos alguna licencia poética y añadiendo alguna que otra pincelada de nuestra propia cosecha.

## Conjuros

**Invocar a Aidegaxto:** (Hechizo de nivel 5)

Tipo: invocación.

Componentes: hierba *Rumex Crispus* (comúnmente conocida como acedera), cuatro velas, hueso de Mairu en polvo.

Caducidad: no aplicable.

Duración: no más de 1d4 horas.

Descripción: Aidegaxto es el genio de las tormentas y de las tempestades; él las dirige y las forma. Se le supone cierta relación con Frimost, aunque goza de un amplio margen de acción siempre que en su obrar no perjudique los intereses de éste.

La invocación se realizará siempre de noche y al aire libre. El procedimiento es el siguiente: el mago debe encender las velas y con parte de la cera de una de ellas trazar en el suelo un círculo, lo suficientemente amplio para contener al mago; colocando después cada vela en un punto cardinal y espolvoreando una pizca de polvo del hueso de Mairu en la llama de cada una de las velas. Durante todo el proceso debe recitar una letanía prescrita para este conjuro.

Finalizado el proceso anterior en pocos minutos se presentará Aidegaxto. El mago podrá conseguir de él todo aquello que competa al poder del genio, destacando estos tres favores:

- Tormenta común: Produce la típica tormenta invernal con fuertes vientos (55-72 millas hora), granizo y lluvia. Arruinan campos y cosechas pudiendo causar alguna que otra desgracia personal.
- Tormenta con aparato eléctrico: Bajo estas tormentas existe la posibilidad de

que los Pjs sean alcanzados por un rayo. El mago puede designar una persona como blanco del rayo y sólo una por tormenta, teniendo el resto de los Pjs el 05% de ser alcanzados (aumentado hasta 25% en el caso de que lleven objetos metálicos). El que es alcanzado tiene derecho a una tirada de RESx1. Si la saca sufre 1d8 e inconsciencia durante tres horas. Sino muere.

- Niebla mortal: Espesa niebla que surge del mar y que tiene la facultad de contagiar la peste dentro de su radio de acción. Ocupa un volumen variable; desde un pequeño bosquecillo (300m x300m) hasta una gran ciudad como Barcelona en la época. La niebla se desplaza a 3m por asalto, aunque el invocador puede mantenerla estacionaria en un lugar mientras no haya nada que lo impida, fuertes vientos por ejemplo.

En todos los casos el mago debe portar en la mano un manojo de *Rumex Crispus* con el que indicará a la tormenta o a la niebla la dirección que quiere que tome. Si el mago es interrumpido en su labor el hechizo se pierde, en cambio si el hechizo ya estuviese activado el mago perdería el control sobre la tormenta, de todas maneras la tormenta o la niebla permanecen durante 1d20+5 asaltos. La tormenta se desplaza también desde los 3 m por asalto hasta 72 millas por hora, aunque puede permanecer estacionaria durante su duración.

Aidegaxto aparece en forma de una gran nube negra y tormentosa que habla con voz grave y atronadora. Puede estar cuatro horas en la tierra o abandonarla antes si ya no lo necesitan. Existe un 10% de posibilidad de que Aidegaxto no acepte los ruegos del mago, reaccionando de malos modos (al gusto del DJ).

**Protección contra rayos:** (Hechizo de nivel 2)

Tipo: Talismán.

Componentes: Hacha o manojo de ustaibelar (hierba del arco iris)

Caducidad: hacha- no aplicable  
ustaibelar - el tiempo que tarda en secarse (2 días)

Duración: la misma que la tormenta.

Descripción: Sirve para proteger una

casa o persona de la furia de una tormenta, principalmente de las convocadas por Aidegaxto. El hacha ha de ser colocada en la puerta principal de la casa, o si la rodea un cercado o muro en la puerta de los mismos, con el filo hacia arriba a la vez que se recita una letanía en Euskera. Hecho esto basta con dejarla con el filo hacia arriba y la casa queda protegida contra rayos. En el caso de que la protegida sea una persona la hierba ha de ser atada en un manojo a la cintura de la persona que se quiere proteger a la vez que se recita la ya mencionada letanía.

## Mitos y Leyendas

### Idinarru

Se trata del pellejo de buey que en forma de saco es utilizado como medida de cereal y como sitio propicio para guardar monedas y tesoros. Es un mito muy difundido entre la gente corriente, que conoce los lugares por los que se cree andan repartidos, pero que aunque han sido afanosamente buscados nadie ha podido conseguir ni una mísera moneda (aunque no pienso que él que lo haya hecho lo vaya por ahí divulgando; la Edad Media es una época muy insegura).

Normalmente suelen estar guardados por genios o entidades sobrenaturales (ánimas errantes y gnomos), además de las trampas dejadas por el dueño.

Lugares en los que se cree que hay ocultos idinarruak son caseríos, cuevas, dólmenes... e incluso enterrados bajo peñas. Pueblos del País Vasco cuyos alrededores pueden albergar grandes tesoros de este tipo podemos citar Aizpitarte (Rentería), Atxubi, Igozmendi, Auza...

Una buena base para una posible aventura.

### Itzularri

Mito íntimamente ligado con el de Idinarru. Son grandes piedras de vuelcos, e incluso dólmenes en las que es fama que existen inscripciones que excitaban la codicia de la gente. Algunas, la mayoría dejan entrever que bajo ellas se puede hallar un gran tesoro (normalmente un idinarru),

otras son una mala jugada del destino, que más servirá para despistar a los Pjs que para ayudarles.

No sé sabe quien es el autor de las inscripciones, ni si son muy antiguas o aparecen al azar. El Dj las puede utilizar para confundir a los Pjs o ayudarlos a descifrar algún punto clave del módulo que están jugando.

### Mairu

Así se denomina a los hombres paganos y niños sin bautizar. Los huesos del brazo de un Mairu son utilizados como antorchas para alumbrar ritos nocturnos en brujería. Se cree que tienen propiedades misteriosas, como la de adormecer a los habitantes de una casa en la que se haya encendido uno de ellos. Los que estén en la casa deben hacer una tirada de RESx3 con un malus de -15 sólo si el hueso ha sido encendido entre el atardecer y el amanecer. Aquellos que no superen la tirada caerán en un profundo sopor (lleno de pesadillas si es de noche) del que no saldrán antes de doce horas. Si un Inguma los usa en conjunción con su poder para provocar pesadillas todo aquél que respire el humo que produce el hueso (colocado en la habitación de la persona que el Inguma esté intentando volver loca), soñará lo mismo que la víctima del Inguma.

El humo se extiende a razón de tres metros cúbicos cada 2 asaltos, y permanece por regla general 1d20 minutos de tiempo de juego después de que haya sido consumido todo el hueso, a no ser que se airee la habitación, que lo hará desaparecer en 1 asalto. Los huesos de Mairu solo pueden encontrarse en cementerios paganos, como los de los gentiles (explicados de forma detallada en el informe segundo). Dar con uno de estos cementerios es algo muy difícil, una aventura por sí misma. En el otro informe se especificarán los posibles asentamientos de gentiles, lo que dará a los Pjs un lugar donde comenzar a buscar.

### El Cazador Errante

La leyenda del cazador, que por diferentes razones se ve obligado a perseguir eternamente a su presa, es un mito muy difundido en casi todas las culturas, por lo que no es privativo de País Vasco, sino que puede aparecer en cualquier lugar de España aunque con algún rasgo en especial.

En Euzkadi se le conoce con diferentes nombres: Martín-Abade, Juanito-Txixtularia, Errege-Salomón, Mateo-Txistu.

• Es destacable entre todos Mateo-Txistu.

### Mateo-Txistu

Se cuenta que en Ataún había un sacer-

dote muy aficionado a la caza. Estando celebrando misa, se aperció de que había una liebre. Dejando la misa sin terminar, soltando los perros corrió tras ella.

Como castigo nunca más volvió, pero se asegura que muchos han visto su sombra a la luz de la luna, y oyen los ladridos de los perros que persiguen sin descanso a la liebre, por toda la eternidad.

Su zona de aparición es el valle de Ataún y su momento son las noches de luna llena, noches en las que en Ataún a nadie se le ocurriría salir de casa. El cazador errante no tiene características y los rasgos físicos que en él se pueden adivinar son los de una

sombra humana, acompañada por una jauría de sombras perrunas que no cesan de aullar y ladrar.

Todo aquél que esté en un radio de 9 m del lugar en que aparezca Mateo-Txistu y pueda verlo, oírlo o ambas cosas, está sujeto a una tirada de RR. Si no lo supera el Pj se verá impelido por una fuerza extraña a seguir al fantasma, incapaz de ver, oír o sentir algo que no sea él corriendo hasta caer extenuado (ver más adelante), hasta que algún obstáculo lo detenga (ver más adelante) o hasta que muera de puro cansancio (existen un 10% de posibilidades de que así suceda; esta tirada de comproba-





ción se realizará en el momento en que el Pj caiga extenuado).

Los métodos para escapar al encantamiento del cazador errante son evidentes: no permanecer en el círculo de influencia de Mateo-Txistu, (si se ha sacado la tirada de RR se disponen de 2 asaltos hasta verse obligado de nuevo a tirar por RR), o cerrar los ojos y bloquear los oídos de cualquier manera. Es importante recordar que sólo está obligado a tirar por RR aquél que se encuentra en el área de influencia y puede ver u oír la aparición.

El resto de las leyendas sobre el cazador errante en la base son casi lo mismo, por lo

que las características y modo de actuar en estos casos es similar, aunque puede que existan rasgos especiales en cada personaje. Esos quedan dentro de la capacidad de desarrollo del Dj.

Más arriba, al citar las consecuencias de un encuentro muy próximo con Mateo-Txistu, se han dejado dos cosas sin desarrollar que explicamos ahora:

### Extenuación

Como ya se ha visto un Pj que cae bajo el influjo del Cazador Errante se pone a correr como loco en pos de él, a la máxima velo-

cidad que le permitan sus piernas (unos 12 m por asalto). Consecuencia lógica de esto es que, de no ser que medie algún obstáculo (humano o no) que le impida seguir, llegará un momento en que el Pj se canse, e incluso pueda morir de un infarto. Esto se puede controlar de la siguiente manera: después de correr tantos asaltos como el valor de su RES el Pj deberá hacer una tirada contra su RESx3. Cada vez que falle se le restará uno a su RES (de manera no permanente). Cuando la RES llegue a cero caerá extenuado e inconsciente (o muerto si al tirar el % sale 10 o menos) y se recuperará en 1d3 horas, libre ya del influjo del Cazador Errante.

### Obstáculos

Como antes se ha dicho, aquél que persigue a Mateo-Txistu ni ve ni oye otra cosa que no sea al Cazador Errante y su jauría. Esto conlleva grandes peligros. Los choques contra objetos que se interpongan entre el Pj y su perseguido, debido a la velocidad del Pj y su estado (¿os habéis lanzado alguna vez, contra una pared con la velocidad del sprint final de una carrera?, no os lo recomiendo), le causaran 1d3 puntos de daño, con un 50 % de conmoción (se despertará tras 1d3 horas). Las caídas sólo producirán 1 punto de daño, aunque con caídas me refiero a aquellas llamadas de tropezón, no a las caídas desde alturas considerables (2m o superiores), que vienen explicadas en el manual en la página 63.

Tanto si el Pj se cae, como si tropieza levantarse le llevará 2 asaltos, lo que posiblemente será su salvación, ya que (todo hay que decirlo) el cazador "carece de inteligencia". El no encanta a las personas por diversión, sino que ocurre así y punto. Su caminar es totalmente aleatorio (algún que otro Dj se frotará las manos al leer esto), así que ya sabéis, nada de perseguir a los Pjs sin tregua.

Ya para finalizar deciros que yo catalogaría al Cazador Errante dentro de lo que llamo "bichos-indestructibles-y-que-sólo-traen-desgracias" (desde el punto de vista del Pj), ya que (para gozo de un Dj y desesperación de muchos Js) Mateo-Txistu es intocable, lo único que se puede hacer contra él es defenderse o huir (lo más sensato).

Este personaje es altamente recomendable para un Dj cuando trata de complicar la trama de un módulo, o para reavivar el interés en caso de que la partida sea aburrida. Mi experiencia como Dm me ha enseñado que el reto de mantenerse vivos es el mejor aliciente para un grupo de jugadores aburridos. ♦

