

Los sueños de Ekaitz

Para que este dossier sea lo más exhaustivo posible teníamos que incluir un buen módulo, y aquí lo tienes. En Los sueños de Ekaitz puedes poner en práctica algunos de los nuevos conocimientos aparecidos en Aquelarre en el País Vasco, tratando con gentiles servidores de Mari y de Aidegaxto.

por Fernando Cartón

Este escenario se va a desarrollar (si los jugadores no lo impiden) por completo en la provincia de Guipuzcoa, en los términos municipales de Tolosa y Ataún, en el invierno de 1348.

Es recomendable que los Pjs conozcan el Euskera, ya que sino se verán obligados a hablar a lo indio o, a veces, a no hablar; pero siempre pueden tener la suerte de conocer o encontrarse con alguien que conozca ambas lenguas. También sería ideal que no hubiese Pjs nobles, sino que todos fuesen burgueses, villanos o campesinos.

Al calor del hogar

Es de noche, los Pjs (por que están de paso, se han reunido para tratar de algo o simplemente por costumbre) se encuentran en una de las tabernas más importantes de Tolosa, al abrigo de las inclemencias del duro invierno.

El ambiente está cargado y un trovador intenta relatar una historia, medio sofocado por las risas y conversaciones de los que abarrotan la estancia. Los Pjs se hallan sentados en una mesa a la izquierda de la puerta de entrada, a escasos metros de la misma, y de no ser por las corrientes del gélido aire invernal que les molesta cada vez que se abre la puerta no tienen nada por que quejarse. Cuando al fin el trovador consigue captar la atención de los clientes de la taberna y la algarabía en la estancia tiende a disminuir, la puerta de entrada se abre repentinamente, y deja pasar una fría ráfaga de viento, a la vez que se dibuja bajo el dintel la silueta de un ser humano, no muy corpulento y cubierto por una capa con capuchón, que tras tres o cuatro pasos tambaleantes se derrumba en medio de la estancia, junto al trovador.

En este momento varias personas se levantan a auxiliar al recién llegado. (Es conveniente que alguno de los Pjs esté entre ellos). Después de incorporarlo, sentarlo y darle un caldo caliente para que se recupere, el extraño comenzará a hablar.

Se llama Ekaitz, y es natural de un pueblecito al pie del monte Saastarri, en el tér-

mino municipal de Ataún. Hace unos días que partió en busca de unas hierbas medicinales muy abundantes en la región de Andoain, que su padre necesita con urgencia, ya que sino morirá a causa de las fiebres que ha contraído (hacer una tirada de psicología +25; si se saca el Pj se dará cuenta de que Ekaitz titubea un poco al decir esto). Cuando ya volvía hacia su región, pues su búsqueda lo había llevado hasta Andoain, tuvo la mala fortuna de toparse con unos bandidos que intentaban violar a una mujer. Estos se dieron cuenta de su presencia y salieron en su persecución para matarlo y evitar así que los delatase, pero en su huida tropezó y cayó por un terraplén quedando tendido inconsciente en el lecho de un río que por allí atravesaba. Los bandidos lo dieron por muerto y le dejaron en paz. Pero la suerte le volvió a jugar otra pasada, por que después de recuperarse y volver a su camino entró a una posada que había en él, unas leguas antes de Asteasu, donde se hallaban bebiendo los bandidos. Desde ese momento le han perseguido, y ahora se encuentran, según Ekaitz, en Tolosa o en sus alrededores esperando a que salga, para en el camino emboscarlo y matarlo. Por eso ruega a cualquiera que se apiade de él que lo proteja hasta su pueblo, o su padre morirá.

Antes de que los clientes de la taberna y Pjs comiencen a hacerle preguntas (que el Dj deberá responder en base al siguiente apartado) insistirá en que alguien le acompañe con urgencia.

La verdad de la mentira

Como dice el refrán "No es oro todo lo que reluce" y la narración de Ekaitz tan sólo tiene color dorado. Nuestro infortunado aldeano no es lo que parece. Es verdad que se llama Ekaitz, que las hierbas que lleva en su macuto son para salvarle la vida a alguien y que un grupo de mercenarios le persigue pero no el resto de la historia. Ekaitz no es un humano común, es un gentil que vive en un bosque cercano a

Jentilbartza, en Ataún. Su verdadera historia es la siguiente:

Hace unos días salió de su pueblo porque en calidad de aprendiz de druida debía buscar unas hierbas para su maestro Aritz, que había sido, y es todavía, víctima de la envidia de un colega llamado Gaizto, en forma de veneno. Sólo su pericia como druida le consiguió salvar de la muerte, pero todavía no está fuera de riesgo, ya que sólo consiguió retardar por unos días la acción del veneno. Así que dio instrucciones a su pupilo, Ekaitz, para que le trajese unas hierbas de la zona de Andoain, que preparadas adecuadamente le curarán del todo.

Pero Gaizto, que no se resigna a ver a Aritz, ha enviado a su discípulo Arri tras las huellas del discípulo de su antagonista con orden de impedir como sea que Ekaitz vuelva con las hierbas.

Cuando Ekaitz volvía con las hierbas, se encontró con Arri. Ambos lucharon al borde de un pequeño precipicio, cayendo Ekaitz por él, no sin antes arrancar un botón de la capa de su enemigo grabado con el signo de su maestro, objeto que certifica su condición de aprendiz y que lo distingue de las demás personas. Es algo que cualquier aprendiz luciría con orgullo, por lo que su pérdida se entiende como algo desastroso. Viendo que Ekaitz yacía en el fondo del pequeño desnivel lo dio por muerto, y sin advertir la pérdida de su botón volvió con su maestro.

Tras despertar, Ekaitz se encontró con que su mente era una pizarra en blanco. No sabía ni quien era, ni donde estaba, ni que hacía con un botón, grabado con una nube y un rayo, fuertemente agarrado en su mano derecha. Estaba amnésico. Después de levantarse, todavía atontado, deambuló sin rumbo fijo, hasta llegar a Andoain, donde, en una taberna, al verse acosado por unos mozos con ganas de juerga, usó en un arrebato de furia su poder telequinético, matando a uno de ellos y huyendo después. Daba la casualidad (llamadlo así Dj o lo que queráis) de que en esa misma taberna, en ese mismo momento se encontraba un miembro de la Fraternitas Vera Lucis por motivos laborales (quería capturar a una



bruja famosa de la zona de Andoain). Al momento dejó su anterior misión y contrató a ocho mercenarios, que son los que Ekaitz identifica como bandidos en su relato, que le han perseguido hasta Tolosa con intención de atraparlo (la Fraternitas Vera Lucis lo quiere vivo con el fin de sonsacarle), sin saber contra lo que se enfrentan, aunque por dinero sacarían brillo a los mismísimos cuernos de Lucifer. Estos mercenarios le perdieron entre el gentío de Tolosa, pero saben que tendrá que salir y tienen vigiladas todas las salidas de la villa, para adelantarse y tenderle una emboscada.

Hará unos cinco días que Ekaitz perdió la memoria y algo, aunque en esporádicos "flash backs", va recuperando, por lo que se siente impelido a viajar hacia Jentilbartza, lugar que le viene a la mente, y que recuerda muy bien donde está, cada vez que mira el botón con el signo de la nube y el rayo. Es más, tiene la seguridad de que las hierbas son para alguien que está en inminente peligro.

En marcha

Si los Pjs han aceptado acompañarle, Ekaitz les rogará que se pongan en marcha cuanto antes, a ser posible a la mañana del día siguiente. Si los Pjs intentan saber más acerca de Ekaitz el Dj deberá improvisar cualquier mentira coherente que sirva para encubrir su estado amnésico.

Cada vez que Ekaitz diga una mentira los Pjs tienen derecho a una tirada de psicología y además, si en cualquier momento de la aventura que estén tratando o observando a Ekaitz, sacan una tirada de Suerte, tendrán derecho a una tirada de memoria. La tirada exitosa de Psicología revelará que Ekaitz miente e incitará a la sospecha a los Pjs y la tirada de memoria exitosa supondrá que el afortunado conoció en su juventud a alguien amnésico, por lo que sabrá lo que le pasa a Ekaitz y quizás conozca el método para volverlo en sí.

Una vez que salgan de Tolosa en dirección a Ataun, los mercenarios, que estarán al acecho les seguirán de cerca. Si el grupo de Pjs sigue la ruta normalmente transitada (ver mapa adjunto), los mercenarios se darán cuenta y se adelantarán para tenderles una emboscada. En cualquier otro caso, si van por ejemplo campo a través, esperarán el mejor momento para atacarlos, eso queda en manos del Dj. Los Pjs pueden descubrir que les siguen si sacan una tirada de PERx2.

Antes de ponerse en marcha da a los jugadores el mapa de la región para que elijan el camino, y pide que te lo marquen por completo, así como las posibles correcciones que hagan en el transcurso de la aventura.



La emboscada

Si los jugadores eligen uno de los caminos normalmente transitados (señalados en el mapa), se encontrarán con el siguiente problema:

Después de caminar o cabalgar durante un tiempo por una senda embarrada y llena de charcos los Pjs se topan con una carreta que les bloquea el camino. Las ruedas se han atascado en el barro y los pobres buyes no pueden sacarla, por lo que su dueño desesperado hará señas para que le ayuden.

Todo esto es una trampa; a ambos lados del camino, y abarcando un área de 6 m de largo, se hallan escondidos los mercenarios, tres en cada orilla entre los matorrales y dos debajo de los helechos que transporta el carro. Los del carro portan balistas listas para disparar, así como dos en las orillas (a elección del Dj). El dueño del carro ha sido obligado a mentir, por lo que una exitosa tirada de Psicología+25, le descubrirá. Su intención es acabar con los Pjs y atrapar a Ekaitz. Si la lucha se pone difícil (3 o + mercenarios muertos) los mercenarios huirán cada uno por su lado, desistiendo para siempre de su tarea. Si hay mucho peligro Ekaitz se defenderá con su poder telequinético. Suponiendo que los Pjs venzan y consigan coger vivo a alguno de los mercenarios, en un interrogatorio sólo reconocerá ser un bandido. Si se le tortura contará que un hombre les contrató para atrapar a Ekaitz y les dijo que lo llevaran a Donostia, a la zona del puerto y a poder ser de noche, pero no les descubrió nada más, pagaba bien y aceptaron.

El Dj deberá evitar que los Pjs vayan a Donostia para ver quien es esa persona, haciendo que Ekaitz insista en la necesidad de estar cuanto antes en su pueblo para evi-

tar la muerte de su padre. Si de todas maneras deciden ir ya sabes ¡¡improvisación!!

Si por incongruencias los Pjs descubren que Ekaitz no es quien dice ser, éste les contará su historia (ver apartado "La verdad de la mentira") y si los Pjs aceptan seguir con él, ya que piensa que acechan más peligros, les dará las gracias y...

Poltergeist

Resuelto el problema de la emboscada se encontrarán con el camino libre para proseguir su viaje, aunque, si han descubierto que Ekaitz les mentía o han observado sus poderes telequinéticos tendrán más de una pregunta que hacerle. Ekaitz insistirá en que no se acuerda de los ocurrido antes del golpe, que sólo se ve asaltado por confusos "flash backs" en los que recuerda una lucha, en la que consiguió el botón que mostrará a los Pjs (si consiguen una tirada de Conocimiento mágico se podrá relacionar el símbolo de él grabado con los que representan al genio Aidegaxto y el botón con el hecho de ser discípulo de un druida. La misma tirada se puede hacer en lo que respecta a Ekaitz, en cualquier momento de la aventura, ya que él también porta un botón con el símbolo de una hoz, que se relaciona con Mari). Que recuerda el lugar de donde salió, el bosque cercano a Jentilbartza, en la falda de Saastarri, y que algo le empuja a volver a ese lugar con urgencia. Este hecho lo relaciona con las hierbas que porta. Hagan lo que hagan los Pjs, Ekaitz, después de observarlos por un breve instante en busca de una respuesta, se marchará en dirección a Jentilbartza.

Si los Pjs siguen con Ekaitz tras un tiempo llegarán al linde de un bosque. El ambiente es de lo más fantasmagórico. Según en que momento lleguen el panorama que se les presenta es el siguiente:

- De día: El cielo cubierto de nubes plomizas que amenazan tormenta y las ráfagas intermitentes de frío viento del norte que congela hasta la médula, le llenan a uno de malos presagios.

- De noche: La luna llena produce sombras amenazadoras y cambiantes, que junto a los cientos de jirones de niebla que se deslizan por la espesura y el ulular de los búhos despiertan una honda inquietud en quien lo observa. Si todavía los Pjs no sospechan nada de Ekaitz o no lo tienen muy claro, la visión del bosque les hará cuestionarse que han ido a hacer allí. Si alguno de los Pjs saca una tirada de leyendas reconocerá la zona cercana como Jentilbartza y su relación con los gentiles. Una tirada de conocimiento mágico le permitirá conocer más información acerca de éstos.

Si después de todo quieren entrar y



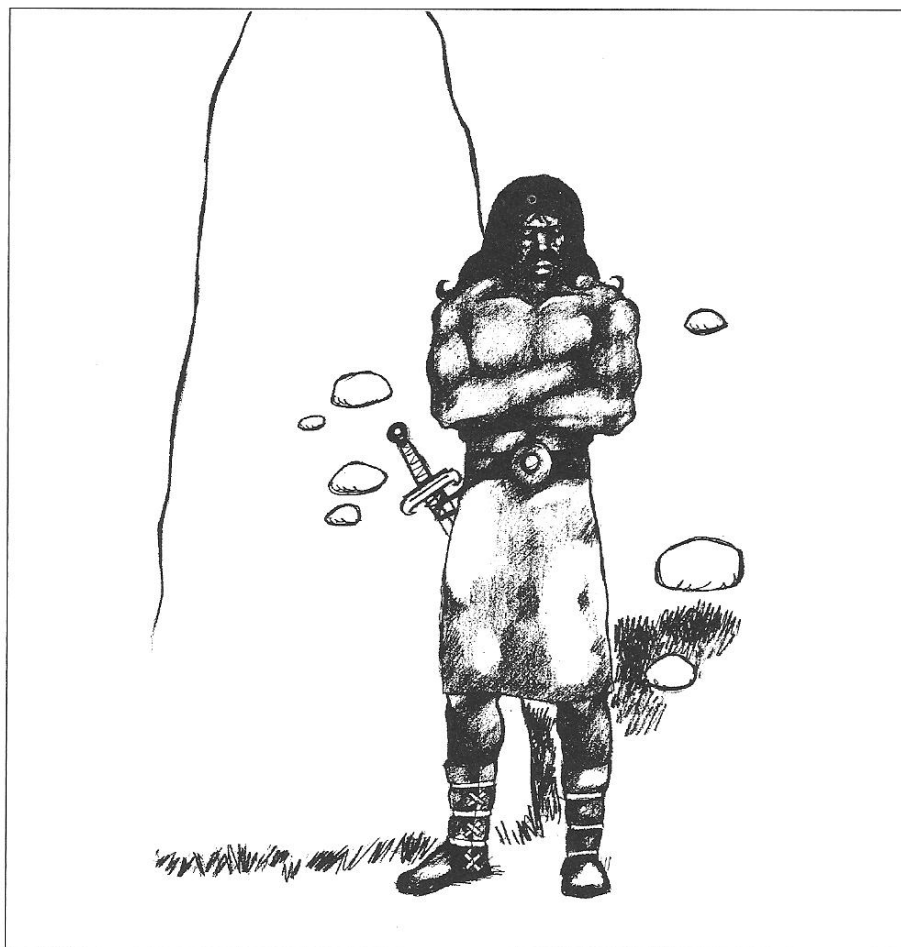
acompañar a Ekaitz vete preparando ataúdes... digo, que permíteles un +15 en todas las tiradas de Percepción dentro del bosque, debido a que un sitio así hace que se les agüdicen los sentidos. A los pocos minutos de entrar en el bosque encontrarán un sendero que va a parar a un pequeño claro (no más de 5x5 de área) en el medio del cual hay un dolmen. Una tirada de suerte les puede poner a los Pjs sobreaviso frente a una trampa. Arri y un par de gentiles más están ocultos tras la espesura esperando a que aparezca Ekaitz para acabar con él de una vez por todas. A Arri la pérdida de su botón le pasó desapercibida en un principio, pero luego, tras darse cuenta de su falta, volvió al lugar de su lucha con Ekaitz, encontrándose con que ni el cuerpo del supuesto muerto ni su botón estaban allí. La única opción que le quedaba era volver cuanto antes al lugar por el que Ekaitz se vería obligado a pasar para volver a su pueblo y esperar allí. Y su espera ha dado resultado.

En cuanto Ekaitz llegue al dolmen se verá totalmente rodeado por una tormenta de objetos al más puro estilo poltergeist. Este se defenderá como pueda con su poder telequinético e intentará llegar al dolmen, que es donde se disocian mundo mágico y humano, y gritará a los Pjs que le sigan. Si Ekaitz y los Pjs llegan al dolmen y Ekaitz grita: ¡Ireki! habrán conseguido entrar en el pueblo gentil. Ekaitz, que habrá recuperado el sentido de la realidad, se dirigirá rápidamente a casa de su maestro al que salvará de la muerte. Si Arri vive y los Pjs lo han atrapado, Ekaitz en los días siguientes promoverá un juicio contra él y su maestro, Gaizto, que por supuesto ganará, cosa que ocurrirá con más dificultades si está muerto Arri, ya que necesitará a los Pjs como testigos.

El pueblo gentil, aunque sorprendido, se comportará con neutralidad ante la irrupción de los Pjs en su mundo, pero tras aclararse todo agradecerán la colaboración de los Pjs, y Ekaitz y su maestro les recompensarán con un talismán o poción a cada uno (a elección del Dj, que no sobrepase el nivel 4 de Hechizos) además de su amistad y la promesa de ayudarles cuando lo necesiten, con sólo ir al dolmen y gritar su nombre.

Tras unos días de estancia en el pueblo gentil se les dejará ir con la promesa de que nunca revelen su existencia (algo que por propia lógica no haría nadie, ya que en la época locura y herejía tenían solución sencilla: la hoguera, amén de toda serie de métodos similares).

Si alguien quiere quedarse y aprender magia o hacerse druida no hay ningún problema. Si los Pjs se comportan bruscamente serán expulsados inmediatamente.



Conclusión

En todo lo referente al viaje recomiendo que se lea la revista "Muy Interesante Especial Edad Media", que contiene un artículo muy interesante, valga la redundancia, sobre la forma y los peligros del viaje.

El resto de la aventura se puede llevar con facilidad después de haberse leído todo lo referente a los gentiles y su mundo en un artículo precedente.

Esperando que lo disfrutéis y salgáis vivos : El Dj.

Dramatis Personae

Ekaitz

CARACTERISTICAS:

FUE 20 ALTURA 1.75 m
PESO 80 kg
AGI 15 RR 0% IRR 150 %
HAB 15 RES 10
ARMADURA NATURAL: 1 Punto de ropa
PER 15 COM 10 CUL 15
ARMAS: Telequinesia 150 %

COMPETENCIAS: Alquimia 65%, Astrología 70%, Conocimiento animal 70%, Conocimiento plantas 70%, Conocimiento mineral 60 %, Conocimiento mágico 80%, Esquivar 50%, Medicina 50%, Leyendas 75%, Esconderse 45%.

HECHIZOS: Detección de venenos, Resistencia al frío/calor, Detección de Caín, Memoria, Suerte, Curación de heridas, Protección de montura.

Arri

CARACTERISTICAS:

FUE 20 ALTURA 1.60 m
PESO 80 kg
AGI 15 RR 0% IRR 125 %
HAB 20 RES 10
ARMADURA NATURAL: 1 Punto de ropa
PER 15 COM 5 CUL 15
ARMAS: Telequinesia 125 %
COMPETENCIAS: Alquimia 50%, Astrología 40%, Conocimiento animal 75%, Conocimiento plantas 70%, Conocimiento mineral 80 %, Conocimiento mágico 80%, Esquivar 60%, Medicina 50%, Leyendas 70%, Esconderse 60%.

HECHIZOS: Detección de venenos, Resistencia al frío/calor, Detección de Caín, Memoria, Suerte, Curación de heridas, Protección de montura, Arma invencible.

Gentil estándar

CARACTERÍSTICAS:

FUE 20 ALTURA 1.75 m
PESO 80 kg
AGI 15 RR 0% IRR 100 %
HAB 20 RES 15
ARMADURA NATURAL: 1 Punto de ropa
PER 10 COM 10 CUL 10
ARMAS: Telequinesia 100 %
COMPETENCIAS: Conocimiento animal 70%, Conocimiento plantas 70%, Conocimiento mineral 60 %, Esquivar 50%, Leyendas 75%, Escondarse 45%.

Mercenarios tipo

CARACTERÍSTICAS:

FUE 20 ALTURA 1.75 m
PESO 80 kg
AGI 15 RR 50% IRR 50 %
HAB 15 RES 10
ARMADURA: 5 Puntos
PER 15 COM 10 CUL 15
ARMAS: 1 Grupo 2, 1 grupo 3, más 4 ballestas (los porcentajes quedan en manos del Dj)
COMPETENCIAS: Astrología 70%, Conocimiento animal 70%, Conocimiento plantas 70%, Conocimiento mineral 60 %, Esquivar 50%, Medicina 50%, Escondarse 45%, Rastrear 45%, Tortura 65%, Montar 70%.

(Dejamos las características para que las personalice el Dj, éstas las incluimos a título indicativo). ♦

FE DE ERRATAS D26

Lo sentimos mucho de nuevo, pero se nos volvió a ir el santo al cielo en el dossier del anterior número, concretamente en el apartado de direcciones de las revistas. Por un lamentable descuido dejamos por incluir a los distribuidores españoles de tres de las publicaciones citadas.

COMMAND.

CENTRAL DE JOCS.
c/ Numancia 112-116.
08028 Barcelona.

CHALLENGE.

CENTRAL DE JOCS.
c/ Numancia 112-116.
08028 Barcelona.

WHITE DWARF. ALFIL.

c/ Fundadores 9. 28028 Madrid.

