



Muerte y magia entre oliveras milenarias

Una aventura de Natxo Maté
(natxold10)

Esta es una aventura pensada para una ambientación con magia e historias sobrenaturales. La ubicación es el Maestrat valenciano, pero puede servir cualquier lugar similar. La acción transcurre en [La Jana](#), el municipio europeo con mayor densidad de olivos milenarios. Botánicos ocultistas, sectas milenarias con capacidad operativa inimaginable para una empresa española y un hombre lobo. Misterio y acción en las tierras de Iberia.

La agencia a la que pertenecen los jugadores contacta con ellos. Sobre la mesa se abre un dossier con noticias. La primera hace referencia al millonario negocio de compraventa de olivos milenarios. La segunda habla sobre un botánico que cree haber descubierto una olivera de más de 2500 años de antigüedad. La última noticia habla de la muerte del científico una semana después. El botánico apareció en su vehículo con un tajo en el cuello. A su lado había un puñal de manufactura ibérica, ensangrentado y en perfectas condiciones. Un análisis de la agencia ha revelado que el puñal no es una réplica, sino un artefacto auténtico de 2500 años de antigüedad aproximadamente. El cuerpo fue encontrado por un ciclista cerca de su vehículo, junto a un camino rural.

La Guardia Civil no tiene claro el móvil y solo pueden sospechar de los grupos de defensa del patrimonio natural que ocasionalmente acuden a la zona o de algún propietario insatisfecho con el robo o el precio de las oliveras milenarias.

Información para el director

El botánico encontró, en un paraje remoto y de difícil acceso, varios ejemplares vegetales de entre 2000 y 3000 años de antigüedad. Pero no sólo eso. Sin saberlo, sus investigaciones habían fructificado en el hallazgo de una zona de alto poder, donde sobre las necrópolis de grandes reyes y héroes íberos había arraigado una flora especial: olivos y algarrobos milenarios, así como otra vegetación de gran poder mágico.

Sin embargo, el botánico no contaba con el guardián protector del lugar, un ser antropomórfico, mitad humano mitad lobo que no iba a dejar que nadie perturbase la paz de sus difuntos monarcas.

La noche de su asesinato, el guardián siguió el rastro del botánico y su guía hasta el lugar de su vehículo, un camino rural secundario. Cuando ejecutó el ataque fue sorprendido por la luz del alba y la proximidad de otro vehículo motorizado que lo ahuyentó dejando en el lugar del crimen el puñal homicida. El guía, un vecino del municipio llamado Joanot, consiguió huir perseguido por las amenazas del guardián.

La Jana

Los agentes pueden conseguir un mapa turístico con la localización de los olivos milenarios conocidos. Sin embargo, en el municipio nadie sabe dónde encontró el botánico la supuesta olivera de 2500 años de antigüedad. Las autoridades

municipales nada saben. Los vecinos cuchichean en voz baja. Para ganarse la confianza de alguno de ellos deberán ser generosos o apañárselas como crean conveniente. La información apunta en una única dirección: Joanot.

Joanot

Joanot es un vecino del pueblo, lento de aprendizaje y percepción. Cazador, agricultor y guía, muestra la ubicación de los árboles más antiguos del lugar. Él sabe dónde se hospedaba el botánico y qué ocurrió el día del asesinato.

Si le interrogan, Joanot hablará de leyendas y cuentos sobre el guardián de los olivos que le contaban sus abuelos. Dirá que, a la luz del alba, cuando se produjo el asesinato, vio una figura, pero por lo hora y la incipiente luz no pudo llegar a ver bien su identidad. Él y el botánico llegaron al coche y antes de arrancar un puñal entró volando por la ventanilla del conductor. Él salió corriendo sin mirar atrás. Sospecha que el camino y la proximidad del día hicieron desaparecer a su perseguidor, no sin antes advertirle de no regresar al lugar bajo pena de muerte. Los jugadores deberán ser muy persuasivos para que Joanot acceda a regresar al lugar.

La caseta

El botánico asesinado se hospedaba en una construcción de piedra y madera, un antiguo corral construido a la sombra de un enorme roble valenciano cuyas ramas caen hasta el suelo formando una bóveda. Los agentes descubrirán el lugar guiados por Joanot. La información que encuentren los jugadores les mostrará que el botánico estaba interesado en las tradiciones de la Iberia milenaria y era un ferviente practicante de rituales mágicos. La construcción aún guarda libros de botánica

e historia, así como notas confusas sobre las propiedades mágicas de ciertas plantas y árboles. Hay, además, mapas con información que lo atestiguan. Su portátil contiene la misma información pasada a limpio.

Hallarán también una carta mecanografiada de una sociedad empresarial llamada *Tarsis S.A.* Al parecer, son quienes le proporcionan los recursos económicos mediante una beca para realizar sus investigaciones. En la carta le solicitan información sobre sus progresos.

Si los jugadores desean recabar información sobre el botánico, de nombre José Cavanilles, descubrirán que no era un profesional adscrito a ninguna universidad. Era un investigador por cuenta propia que subsistía a base de becas. La última, como habrán podido descubrir en la cabaña, fue financiada por *Tarsis S.A.*

El guardián

Un guardián protege el reposo de las cenizas de los monarcas olvidados. En las noches hace guardia entre los árboles y los muros de piedras. A veces pasa horas quieto en un mismo lugar. En ocasiones hace rondas entre los lugares sagrados dispersos por el territorio. Puede estar días sin aparecer y desaparece al salir el sol. De día es un ejemplar más de su especie, distinguible solo por su especial inteligencia y marcas en el pelaje.

El guardián de la zona, llamado Bagarok, es un lobo que adopta un aspecto antropomórfico de noche. Este guardián viste como los guerreros íberos de cierto rango, con una pieza circular de metal cubriendo su pecho, protecciones de cuero en piernas y brazos y cinturón. Va armado con una lanza larga, falcata y escudo.

El guardián no tiene intención de atacar a nadie a menos que se dañe alguna olivera milenaria o se saquee una necrópolis. En ese caso, luchará hasta la muerte si es necesario. Buscará cargar y enzarzarse en un cuerpo a cuerpo aprovechándose de su fuerza bruta.

El guardián protege los olivos milenarios. Olivos, algarrobos y algunos arbustos como zarzas y romero han crecido sobre los túmulos funerarios de reyes íberos y han desarrollado características especiales. Son, por tanto, elementos naturales únicos y sagrados, aunque la cultura que los cuidaba haya desaparecido y sus herederos hayan olvidado su significado.

Siguiendo los adecuados procedimientos y rituales, de las oliveras milenarias se puede refinar un aceite único, capaz de potenciar las aptitudes para el conocimiento en quienes lo consumen. Así mismo, los algarrobos ayudan a potenciar la velocidad y el vigor de los animales de tiro; el romero aumenta el carisma y rejuvenece temporalmente la piel del consumidor; las zarzas potencian las cualidades físicas como la velocidad y la agilidad.

En el campo

Los jugadores deberían querer llegar hasta la ubicación de la olivera más antigua de la Península, al menos espoleados por la curiosidad y para completar el informe de la agencia. Para acceder, necesitarán los conocimientos de Joanot y dejarse guiar a pie por senderos difíciles hasta un paraje remoto. No se puede acceder en vehículos.

En el emplazamiento, antiguos muros de piedra seca delimitan antiguísimos espacios de cultivo. La tierra, como si acabase de ser labrada y preparada, acoge unos túmulos bajos sobre los que crecen enormes ejemplares de oliveras,

algarrobos y otros arbustos. Las luciérnagas revolotean de un lugar a otro, el silencio es sepulcral y corre una ligera brisa. El perfume del romero es intenso.

Si está presente y desprotegido, el guardián atacará a Joanot nada más verlo o tengan una oportunidad. Si no lo detectan, el guardián pondrá un cuchillo alrededor del cuello del vecino y le recordarán su advertencia antes de degollarlo si nadie lo impide.

Si los jugadores consiguen convencerlo les explicará que es de los últimos de su naturaleza, pues se les ha dado caza sin tregua. Además, la ciudad, la urbanización y la depredación del territorio han hecho desaparecer sus refugios.

Cuando el encuentro parezca que está a punto de resolverse de forma pacífica hará su aparición un helicóptero del que descenderán hombres uniformados. Éstos comenzarán a abrir fuego a diestro y siniestro sobre todos los presentes. Para entonces Joanot ya habrá huido del escenario y, seguramente, del país. El helicóptero alzará el vuelo tras dejar sobre el terreno a tantos agentes como el doble de jugadores. Además, desde el helicóptero una ametralladora abrirá fuego.

¿Quién es esta gente? Pues los *Hijos de Tarsis*, que han venido a llevarse el olivo.

Los Hijos de Tarsis.

Los Hijos de Tarsis son una sociedad secreta cuyo fin es restaurar la grandeza del mítico reino de Tartesos. Para ello buscan cómo recuperar y utilizar la magia y tecnología que los tartesios obtuvieron de los atlantes. Se hallan infiltrados en diversos niveles del gobierno y el entramado económico. Seguramente, los

jugadores habrán observado que el logotipo de *Tarsis SA* y el de estos fanáticos sectarios son similares... Evidentemente, ningún tribunal aceptaría eso como prueba. ¿Y el hecho de que vayan al combate gritando *¡Por Tarsis!*? Pues simple coincidencia...

El final

Si la cosa se fuese de madre para los jugadores o el guardián muriese durante el combate (y ya que estamos ante una aventura de carácter introductorio) siempre podemos recurrir a la intervención *Deus Ex Machina* de los espíritus de los antiguos reyes que yacen bajo los túmulos. Enfurecidos por el sacrilegio que supone la destrucción de su patrimonio natural y su reposo surgirían en forma de espectros enfurecidos contra *Los Hijos de Tarsis* y derribarían el helicóptero sin dificultad.

Una vez eliminada la amenaza ¿Qué harán los jugadores? ¿Volverán *Los Hijos de Tarsis* a acabar su trabajo? ¿Cómo explicarán ante las autoridades oficiales el crimen? ¿Lo dejaron sin resolver? Sea como sea, Bagarok seguirá protegiendo a sus reyes otros 2500 años más.

Stats

Helicóptero UH-1 Huey Dureza 14(2)
Tripulación 4+12 (1 ametralladora M60
Daño 2d8+1 CDF3 PA2)

Hijos de Tarsis (esbirros)

Atributos: AGI d6, AST d8, ESP d8, FUE d6, VIG d10;

Carisma -2; Paso: 6; Parada: 6; Dureza: 7

Habilidades: Conducir d6, Disparar d8, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d6.

Desventajas: Canalla, Leal (Hijos de Tarsis)

Equipo: Fusil de asalto 2d8 CDF3 PA2 Auto



Bagarok, el lobo guardian.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d12+2, Vigor d10

Paso: 8; Parada: 9; Dureza: 7

Habilidades: Intimidar d10, Nadar d10, Notar d12, Pelear d12+2, Rastrear d10, Sigilo d10, Trepar d8

Capacidades especiales:

Debilidad: sufre daño normal procedente de las armas de plata.

Garras: Daño FUE+d8.

Infravisión: Un hombre lobo ve el calor, reduciendo la penalización por mala visión a la mitad contra blancos vivos.

Invulnerabilidad: Los hombres lobo solo pueden recibir daño a través de sus Debilidades. El resto de ataques pueden aturdirlos, pero no causar heridas.

Miedo (-2): Hiel la sangre de todo aquel que los ve.

