Aker Codex Vol. I

el Brumoso Norte vol.I Jentilen Lurra



Aquelarre

Por Ricard Ibáñez

Un suplemento para Aquelarre,
el juego de rol Demoníaco - Medieval

Quepuntoes CdP

Aquelarre

La tentación

AQUELARRE es un juego de rol basado en las tradiciones legendarias hispanas, ambientado en la Baja Edad Media durante los años 1300/1500. En estos años se están gestando toda una serie de corrientes de pensamiento, que finalmente darán como resultado, mucho más tarde, la aparición del Renacimiento, con nuevos valores y nuevas formas de ver la vida.

En el juego se presupone que todos los seres legendarios de los cuentos y tradiciones populares existieron realmente, que la magia es tan real como la ciencia y que las mismas leyendas son hechos históricos. Así, los personajes del juego se van a tener que enfrentar con el Lobisome de Galicia, los Duendes Castellanos, los Guls de Al Andalus o los Follets de Cataluña. A éstos hay que sumar las criaturas que figuran en los capiteles románicos y en las miniaturas de los códices religiosos: tanto engendros demoníacos dispuestos a devorar nuestra alma como seres angélicos que vienen a castigar nuestros pecados.

Por su parte, los jugadores interpretan a personajes que representan hombres y mujeres medievales normales, con sus defectos y sus virtudes, con sus limitaciones y sus ventajas.

El juego está basado en fuentes históricas, pero no hay que confundirlo con un manual de Historia: convertir un período tan complejo de la historia en reglas jugables ha obligado a su autor a generalizar mucho. **AQUELARRE** es un juego de Ambiente histórico medieval, no un juego histórico medieval.

Las bendiciones de Adonai estén (una vez más) contigo.

ÍNDICE

Euskal Herría 5
El territorio de los euskaldunes 5
Orígenes (míticos e históricos) de los vascos 5
Euskadi en la Edad Media 5
Las ciudades 6
El mundo rural 6
Las luchas banderizas 7
Geografía mágica 8
Parajes hechizados 8
Lugares benditos 8
Madrigueras de criaturas mágicas 9
Linajes malditos 9

Bestiario Euskera 11
Los numen 11
Las criaturas 14

Tradiciones y magia local 24
Sobre la vieja religión... 24
Los antiguos dioses 24
Rituales paganos 24
Creencias populares 25
Maldiciones, amuletos y otras magias 26
Símbolos solares protectores 27
Supersticiones relacionadas con el calendario 28
Y al final, la muerte 30
Ritos funerarios 30
Ofrendas a los difuntos 30

El señorío de Vizcaya 32
Orígenes míticos del señorío 32
Los señores legendarios 32
Los señores históricos 32
Fueros y costumbres de los vizcaínos 34

El Reino de Navarra 37
Los reyes de los Pamploneses 37
Los reyes de Navarra 37
Los reyes franceses de Navarra 38
La ciudad de Pamplona 39
Los puentes 39
Zonas de la ciudad 39
Costumbres y Servidumbres 41
Los Navarros, según Almaric Pycaud 42

Proceso a la brujería: Laburdi y Zugarramurdi 43
La creencia popular en la brujería 43
Pierre Lancre, el azote de las brujas de Laburdi 43
Las brujas de Zugarramurdi 44
La brujería según la Iglesia 45

Leyendas populares de Euscadi 46
La novia sorguiña 46
El gato negro 47
La leyenda del Buitre 47
La plaga de ratones 48
Leyenda del Zezengorri 48
El atalayero y el demonio 48
Atarrabi y Mikelats 49
Leyendas de Itzugarriak 50
Lamiñak y orraziak 51
Markele y el Maide 52
Buscando tesoros: 52
Itzularri e Idanarruak 52
Los amantes de Izaro 53
El caballo de Lexarrigibele 53
La leyenda de los Ieltxus 54
La sorguiña y el conde 54
La Misa de Medianoche 54
La iglesia de Eunate 55
El castillo de Achorroz 56
Santa María de Balzaga 58

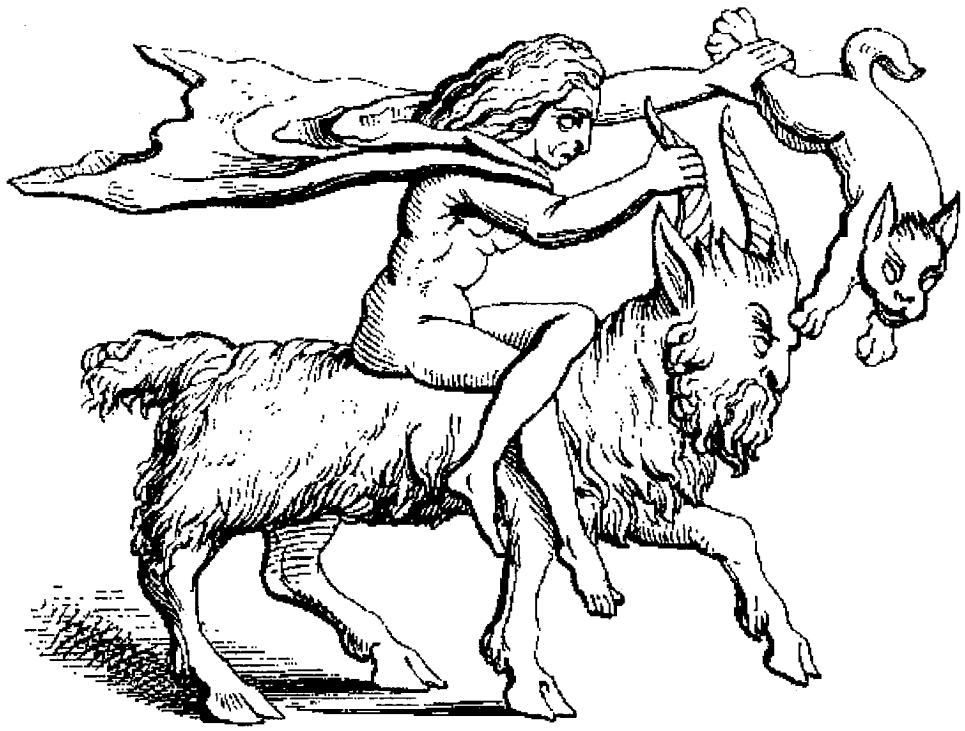
Módulos

Zazpi Egundokoak 62
Introducción: Zugarramurdi, 62
Navarra, año 1387 62
Primera parte: El pueblo 62
Gente del camino, gente de la sierra 62
Gente de la espada, gente de la tierra 63
El séptimo día 64
La noche 64
Al alba 65
Segunda parte: 65
Extraños en tierra extraña 65
Un viaje de ida sin vuelta 65
Baxajaun 65
Gaue, gauezkoenzat, era eune eunezkoentzat 67
Gentillok lurrea 67
El Asalto 68

Otoitz bukaera 70
Introducción 70
1. La muerte de Don Lope 70
2. Acontecimientos del pasado 70
3. Pamplona by night 70
4. Contratiempos matinales 71
5. Un muerto, una cruz y un diario 71
6. La cuarta y quinta víctima 72
7. La marrana 72
8. Tras el bandido 73
9. Siguiente paso: el libro 73
10. Amanecer rojo 74

Los sueños de Ekaitz 76
Al calor del hogar 76
La verdad de la mentira 76
En marcha 77
La emboscada 77
Poltergeist 77

Apéndices
Nuevas clases de personaje 79
Banderizo 79
Sorguiña 80
Adorando a la Dama de Amboto... 81



Euskal Herría

Zeruan izar, lurrean belar, Kostan hare
Hek guziak kondatu arte
Ehadiela nereganat ager.
En el cielo estrellas, en la tierra hierbas,
en la costa arenas
Hasta haberlas contado todas
No te me presentes.

El territorio de los euskaldunes

Siete son las provincias que forman Euskadi (literalmente "lleno de euskos", o sea, lleno de vascos): Araba (Alava), Benafarroa (Benabarra), Guipúzcua (Gipuzkoa), Laburdi (Lapurdi), Navarra (Nafarroa), Vizcaya (Bizcaia) y Zuberoa (Zuberoa). Se trata de un territorio montañoso, con valles de no siempre fácil acceso, y 225 km. de costa atlántica, en buena parte formada por acantilados rocosos.
En la época que nos ocupa (Baja Edad Media), el señorío de Guipúzcua forma parte del reino de Castilla desde el siglo XIII. Alava se incorporará en 1332 y Vizcaya en 1379. Laburdi, Benabarra y Zuberoa eran desde mediados del siglo XII dependencia de la corona inglesa al casarse Leonor de Aquitania con Enrique de Plantagenet (padres del célebre Ricardo Corazón de León), aunque Benabarra había vuelto bajo el dominio de los reyes Navarros en 1249. En 1449-50, tras la guerra de los Cien Años, Laburdi y Zuberoa serán anexionadas definitivamente a la Corona francesa.
Navarra, que se mantuvo independiente hasta 1512, es conquistada por las tropas del duque de Alba ése mismo año. Benavarra se mantiene bajo la protección de la corona francesa hasta 1620, en que es absorvida oficialmente.

En el año 1400 la población de Navarra (con Benavarra) es de unos 230.000 habitantes. Alava tiene 70.000, Vizcaya 53.000 y Guipúzcua apenas llega a los 47.000

Orígenes (míticos e históricos) de los vascos

El cronista guipuzcuano Zaldivia afirma en su "*Suma de las cosas cantábricas y guipuzcuanas*" (escrito en el siglo XVI, pero copiando a Lope de Salazar, que ya apuntó la idea cien años antes) que los vascos descienden de Tubal, hijo de Jafet y nieto de Noé, que fundó personalmente los fueros por los que se rigen, basados en el derecho natural originario previo a la corrupción de los hombres. Según él, los vascos son todos nobles por enlazar directamente con los cántabros, pobladores primeros de la península, y no haber recibido jamás sujeción política.
Otra tradición habla de un patriarca mítico, llamado Aitor, que a la manera de Moisés guió a los primitivos vascos a través de ¡Europa! hasta la tierra prometida de Euskadi.

Históricamente, Euskadi parece no existir hasta el siglo IX. Antes de esta fecha poco o nada se sabe o se quiere saber, y todo se reduce a hipótesis.

Se sabe, por ejemplo, que el vasco primitivo mantenía una sociedad matriarcal, basada en el matrimonio por grupos: conjuntos de hombres y de mujeres se unían entre sí en determinadas festividades. Ante la imposibilidad de saber quién era el padre, el linaje se mantenía siempre por línea materna. Los hijos de hermanas se consideraban hermanos entre sí, y los tíos maternos (los hermanos de las madres) eran a su vez padres. Los miembros de un mismo linaje o clan (los "hermanos" y "padres") no podían unirse con sus "hermanas" y "madres" evitando el debilitamiento racial de la consanguineidad. La

pervivencia de estos ritos de fertilidad a través de los años daría origen a las supuestas orgías de los aquelarres, y por otro lado explica la gran importancia de la mujer (la etxekoandre, la señora de la casa) en la sociedad vasca.

Se supone que gracias a la influencia de los romanos (que, al fin y al cabo, eran un pueblo de campesinos), los vascos pasaron de ser tribus cazadoras a tribus agrícolas. Ello, paradójicamente, los volvió más feroces, pues les impuso la necesidad de bajar de las montañas en busca de tierras más ricas, y ya puestos, de esclavos que las trabajasen. Con la caída del imperio romano las ocasionales correrías de saqueo tribales se transformarán en bandas guerreras permanentes, lideradas por jefes llamados buruzaguis. Con ellos no podrán ni los visigodos (Rodrigo se encuentra sitiando Pamplona cuando Tarik desembarca en Gibraltar) ni los musulmanes, que ya en 714 se enfrentan a los vascones (describiéndolos como salvajes que viven desnudos como las bestias con las que conviven). Así que es preferible dejarlos en paz, o incluso pactar con ellos. En el 778, cuando Carlomagno se pasea por la península, el sur de Navarra está controlado por los Bani Qasi, que no son más que vascones clientes del poder musulmán. Es en este contexto en el que se da la derrota de Orreaga-Roncesvalles.

La formación de estos pequeños "ejércitos permanentes" provoca el cambio de estructuras, de sociedad tribal matriarcal a sociedad feudal patriarcal. Los buruzaguis se apoderan de la propiedad colectiva de su tribu (léase familia) y cambian el sistema de la propiedad y de la herencia, para que pase por los hombres (es decir, por ellos), haciéndose llamar "aide nagusiak" (literalmente, parientes mayores). Para sacralizar su autoridad y la sucesión patriarcal de sus bienes los nuevos señores feudales se apoyan en la religión del sur: la cristianización del territorio corre pareja con la imposición del feudalismo. En el siglo XIII éste proceso está ya prácticamente instaurado en toda Euskal Herría, aunque persisten comunidades aisladas con fuertes rasgos tribales. Con todo, el poder del pariente mayor no es absoluto. Por un lado, las mujeres retienen buena parte del poder moral que poseían en la vieja religión (muchos de cuyos ritos aún perduran, más o menos cristianizados). Por otro lado, subsisten restos de la primitiva "democracia tribal". En concreto, las asambleas o batzares, en las que todos tienen voz, evolucionarán en el sistema de Juntas (*ver el Señorío de Vizcaya*)

Euskadi en la Edad Media

Como acabamos de decir, a medida que los buruzaguis tribales se convierten en aide nagusiak feudales se introduce en la sociedad vasca el cristianismo. Esto es especialmente patente en Navarra, donde gracias a la influencia carolingia (en ocasiones, dominación) aparecen un conjunto de monasterios, en especial en la zona centroriental: San Zacarías, Urdaspel, Igal, Cillas, y sobre todo Leyre. Las mesnadas tribales se transforman en una fuerza permanente, el más poderoso de los aide nagusiak pasa de ser, de primus inter pares, (primero entre iguales) a monarca. Así nace en el siglo IX el primer estado vasco. *(ver El Reino de Navarra.)*



Las ciudades

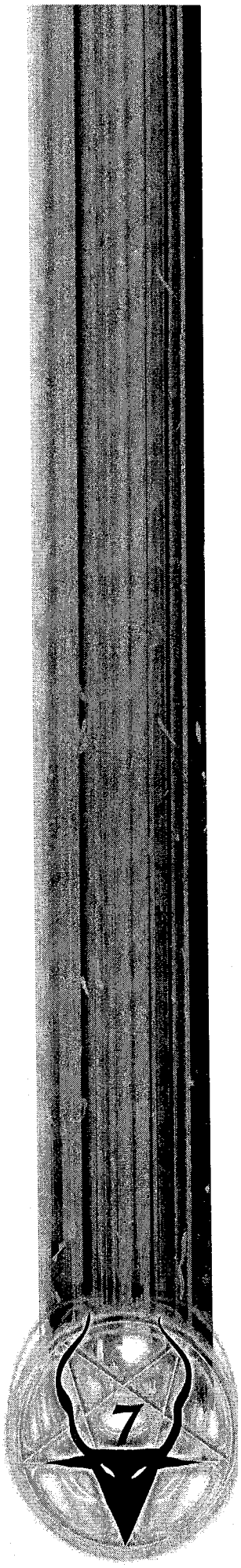
Los nucleos urbanos de esa época no son más que conglomerados de viviendas rurales, de alrededor de 50 fuegos (hogares, familias) como máximo. Estas agrupaciones de casas se encuentran en torno a la casa-torre castillo de un aide nagusiak, o (en Navarra) alrededor de un monasterio. Aparte de ellos, en las zonas que aún mantienen una estructura tribal persisten las uri, las aldeas primitivas.
Esta situación inmovilista cambia con el progresivo auge que toma la peregrinación a Santiago de Compostela. Las diferentes comunidades, sobre todo las del reino de Navarra y las del condado de Alava, que están en la ruta jacobea, tienen la oportunidad de vender los excedentes a los peregrinos, siempre necesitados de todo. Así se crean los primeros centros urbanos, alrededor de mercados de intercambio, que pagan fuertes impuestos al rey o señor, quien a cambio les concede ciertos privilegios en las llamadas "Cartas, o fueros de población" (no confundir con los fueros rurales, o de señorío). Los fueros vascos más antiguos son los de Estella (1090) y Puente de la Reina (1132).
Durante los siglos XI y XII estas primeras ciudades están ocupadas mayoritariamente por extranjeros, "francos", gentes del norte, que han decidido quedarse en vez de continuar la ruta. Pero pronto la situación cambia. Los campesinos empiezan a huir de las aldeas señoriales a las villas urbanas, donde la vida es más fácil y pueden ser propietarios, pese a los impuestos que hay que pagar. La nobleza se opone a esta migración, que les quita fuerza de trabajo, e intenta retener al campesino en su tierra. Por otro lado, el rey apoya a las ciudades, ya que le proporcionan más ingresos que los señores feudales. Evidentemente, éstos pronto harán algo más que protestar. Vitoria, fundada por Sancho el Sabio en 1181, deberá enfrentarse pocos años después a la casa de los Abedaño, a los que derrotará de tal manera que dicha familia deberá emigrar a Vizcaya.
El proceso de urbanización del territorio vasco prosigue durante todo el siglo XII y XIII, ya sea para fundar centros mercantiles o núcleos defensivos, con guarniciones permanentes que protejan la frontera: Durango se funda en 1150, San Sebastián en 1180, Valmaseda en 1199, Fuenterrabía en 1203, Motrico y Guetaria en 1204, Orduña en 1229, Zarauz en 1233, Bermeo en 1236, Bilbao en 1300, Portugalete y Marquina en 1355 y Guernika en 1366.

El mundo rural

Los campesinos viven en aldeas agrupadas entorno al jauregui (torre, casa del señor) del aide-nagusia, y cultivan la tierra comunal (auzobaso). Una parte de la cosecha, por supuesto, es para el pariente mayor... Sin embargo, las tierras realmente fértiles escasean, y las cosechas suelen ser escasas. En los campos se encuentran manzanos, viñas, y sobre todo mijo (arto) con el que se fabrica el pan para los pobres. La escasez de cereales provoca frecuentes hambrunas.
La poca producción agrícola da más importancia a la ganadería. Los pastores llevan los rebaños a tierras comunales llamadas parzonerías, y viven en pequeños edificios de piedra (kortak) en los mismos pastos, para mejor vigilar al ganado.
Sin embargo, la verdadera riqueza de la tierra euskaldune está en las minas de hierro. Al igual que en el caso de los cultivos, en un principio las minas eran explotadas por comunidades de aldeanos-mineros. Los aide-nagusiak empezaron a cobrar tributos por el mineral extraído en sus tierras y por el derecho de paso por las mismas, para finalmente quedarse con la propiedad de las minas. Hasta el siglo XV el mineral se exporta en bruto, a finales de ese siglo los ferrones se han hecho un hueco en la sociedad. Para variar, la ferrería es también propiedad del pariente mayor, que la explota directamente o la arrienda. La obtención del hierro y su transformación en acero sienta las bases para la industria de la fabricación de armas: lanzas y paveses hasta el siglo XV, espadas, puñales y dagas hasta el siglo XVI.

Las luchas banderizas

Como ya se ha dicho, el feudalismo vasco no se basa en una relación de vasallaje, como en otras partes de la península y de Europa, sino en un concepto tribal de familia extensa. Las tierras del señor feudal vasco son las tierras de su linaje, de su "casa", pero a ese linaje pertenecen todos, tanto los soldados como los campesinos. El señor feudal es el jefe del clan, el "padre" de la gran familia. Por ello se le llama aide-nagusia, que aunque se traduce como "pariente mayor" podría también traducirse (incluso más literalmente) como "pariente amo". Éste liderazgo se transmite de padres a hijos, y la herencia incluye la casa fortificada (jauregui) donde tendrá que residir, y alrededor de la cual están las casas de sus parientes menores, los campesinos. Incluye las tierras, los rebaños, las ferrerías para fundir el hierro y los molinos para moler el grano. También el derecho moral sobre sus parientes, (que han de pedirle permiso, entre otras cosas, para casarse) y el derecho a dirimir los pleitos entre ellos (es decir, a administrar justicia), así como dar o negar la autorización para que lleven armas. Siendo señor de todo, a él se le entrega todo, incluso los diezmos de la Iglesia, que él luego cede a ésta en su totalidad (o en parte, si lo cree necesario). Esto creará un conflicto entre la nobleza y el clero, en especial en Vizcaya y Guipúzcua, donde los sacerdotes llegan a ser independientes de la jurisdicción episcopal, y no tienen poderes territoriales feudales, como en el caso de los monasterios navarros. De hecho, en según qué zonas y épocas el alto clero y sus representantes estaban algo más que mal vistos (En 1476, los Reyes Católicos fueron a Guernika a jurar los fueros, y lo hicieron acompañados del Obispo de Calahorra. A éste no solamente se le negó el paso, sino que se quemó parte de la tierra que había pisado y se arrojó al mar)
Un aide-nagusia suele pertenecer a un linaje colateral de otro, al que a su vez debe obediencia, por ser superior en la jerarquía del linaje. Varios linajes o casas, emparentados entre sí por matrimonio o pactos de ayuda militar (que reciben el nombre de "treguas"), forman un bando. Por eso se llama a los conflictos feudales vascos "luchas banderizas".
Se puede dar a las luchas banderizas un motivo económico: estos señores feudales rurales vascos tienen unas rentas extremadamente bajas, así que la tentación de ir a saquear las tierras del vecino, y sobre todo robarle el ganado, es muy fuerte. Evidentemente, esto no aparece en ninguna crónica de la época (Lope García de Salazar, banderizo él mismo, dice simplemente en el siglo XV que la razón de las luchas es simplemente ver "quién valía más en la tierra"). Sea como fuere, parece ser que cualquier motivo es bueno para disputar: En Vizcaya, la casa de Mendoza pelea contra la de Mendívil debido a que éstos han raptado a la hija de uno de aquellos. Otros motivos pueden ser aún más nímios: perseguir un jabalí, entrando en las tierras de otro, construir una casa en un



límite territorial no demasiado claro, a veces hablar más de la cuenta o sin pensar... El procedimiento de estas luchas es siempre el mismo: reunirse un grupo de gente más o menos grande, invadir el territorio del bando rival, quemar sus cultivos, robar sus ganados, destruir sus molinos y ferrerías, y sobre todo echar abajo todos los jaureguiak posibles, ya que como hemos visto la torre es el símbolo del poder del aide-nagusia. Evidentemente, si entre una correría y su correspondiente represalia un grupo de miembros de un bando se encuentra con otros de otro... habrá combate seguro.
Las víctimas inocentes de las luchas banderizas serán las aldeas tribales, no suscritas a ningún aide-nagusia, que pronto desaparecerán absorvidas por ésta vorágine de conflictos y pendencias.

En el siglo IX, en Alava, los bandos se agrupan entorno a dos linajes: Los Guevara y los Mendoza. Mediante treguas y enlaces matrimoniales, los dos bandos se extienden cubriendo toda Álava, Guipúzcua y Vizcaya, recibiendo el nombre de Gamboino y Oñacino.
En el siglo XIV, ya plenamente consolidados ambos bandos, los jefes de los Gamboinos son los Guevara y Gamboa en Alava; los Olaso en Elgoibar; los Belda en Azcoitia; los Ugarte en Oyarzun; los Abendaño (sí, sí, los de Vitoria) en Vizcaya. Por su parte los Oñacinos cuentan con los Mendoza en Alava; los Butrón y Mújica en Vizcaya; los Lazcano en Guipúzcua. Los motivos para la lucha son ya menos nímios (tomar partido en la guerra civil castellana, los Gamboinos a favor de Enrique de Trastámara, los Oñacinos defendiendo al rey Pedro I en Cruel; más tarde, en la guerra civil navarra, los Gamboinos se aliarán con los Agramonteses, mientras que los Oñacinos lo harán con los Beamonteses).
Ver El reino de Navarra.

A partir de 1380, ambos bandos empiezan a interesarse en las ciudades y villas, mayor fuente de riqueza que los ganados o los campos. Las diferentes Casas intentan hacerse con el control de los centros urbanos, ocupando los cargos de alcaldes y regidores, o solicitándolos al rey, cuando es competencia de éste otorgarlos (merinos, prestameros). Así, las luchas banderizas llegan a la ciudad: La Casa de Ayala pelea contra la de Calleja por el control de Vitoria; los Leguizamón pelean contra los Zurbarán en Bilbao; Los Garibay contra los Murguía en Oñate.
La gota que colma el vaso es cuando los mercaderes empiezan a ser asaltados por los caminos, mientras llevan sus mercancías a la ciudad. Con el apoyo del monarca castellano, las oligarquías ciudadanas forman a finales del siglo XIV Hermandades de Villas, es decir, reclutan una milicia urbana para enfrentarse a ambos bandos. Éstos pasan al asalto frontal: en 1448 los Gamboinos asaltan la villa de Mondragón, en poder de los Oñacinos. La villa es incendiada, sus casas destruidas y sus habitantes degollados. Los banderizos pasan a ser considerados simples bandidos, y el ejército del rey, junto con las Hermandades, empieza a destruir sistemáticamente los jaureguiak. Así se consigue lo imposible: Gamboinos y Oñacinos se unen en 1456. Pero ya es tarde. Convertidos en simples delincuentes, verán sus casas-torre derribadas, y muchos de ellos serán desterrados a las fronteras con Granada. En 1463 las ordenanzas de las Hermandades prohíben a los aide-nagusiak y a sus allegados ejercer cargos urbanos. A finales del siglo XV, el feudalismo tribal vasco ha muerto como fuerza política.

Geografía mágica

Parajes hechizados

En el pueblo de Ea (Vizcaya) hay un viejo cementerio, casi a la orilla del mar, que es tenido por paraje maldito, pues según la leyenda en noches de temporal el viento trae del mar unos lamentos desgarradores, que proceden de un pescador, cuyo cuerpo insepulto yace en el mar. Según la tradición su espíritu no alcanzará la paz hasta que no sea enterrado en ese cementerio. Por gracia divina (o burla diabólica) su cuerpo permanece incorrupto, juguete de las olas que de tanto en tanto lo sacan de los abismos del mar y lo arrojan contra las peñas del cementerio para arrastrarlo después nuevamente mar adentro. Pero un espíritu malo, bajo la forma de una gran gaviota, vigila que nadie se acerque al cuerpo del pobre desgraciado.

Dicen de la Sima de Okina (Álava) que es entrada al mundo subterráneo, y que está guardada por seres malignos, por lo que no es buena cosa andar por esos parajes, y mucho menos dejarse tentar por voces dulces que provengan de la sima, mujeres bellísimas, carneros u ovejas aparentemente abandonados o simplemente el fulgor del oro y las joyas que a veces se pueden ver en el fondo de la sima. Pues todo ello no son más que cebos que las criaturas del mundo subterráneo usan para atraer a los incautos.
Otras puertas al mundo subterráneo son el pozo Urbión y las cuevas de Amboto, de Muru y de Txindoki.
Los adoradores del mal se reunen en muchos sitios a celebrar sus blasfemos ritos. Los más importantes del País Vasco son: Akelarre (Zugarramurdi), Larrune, Jaizkibel, Irantzi y Pullegui (Oyarzun), Mairubaratza de Ameztoia (Larrune), Mandabiitta (Atáun), Akelarre de Mañaria, Garaigorta (Orozco), Petralanda (Dima), Eperlanda (Múgica), Akerlanda (Gautéguiz de Arteaga), Abadelaueta (Echagüen), Urkiza (Peñacerrada).
Es muy peligroso para un niño (y en ocasiones, para un adulto) pasar cerca del barranco Memiño, en Altzusta, pues es morada de lamiñas y otras criaturas. Sin embargo, nada sucederá si al pasar se dice en voz alta: "Guk bariuken makallaoa yan gendun" (Nosotros ayer comimos bacalao), ya que el bacalao contiene sal, y éste es sustancia prohibida para estos seres.
En Bendayo, junto a la sierra de Aralar, se encuentra la cueva Sugarzulo, donde vive un ser llamado Suarra, que tiene forma de relámpago de fuego.

Lugares benditos

En la localidad de Puente de la Reina se cuenta que cada año llega al pueblo una paloma bravía, que se aloja en una hornacina de la muralla donde se encuentra una estatuilla de Santiago (aunque otros afirman que no, que donde se va es a la hornacina de la Virgen que hay en el puente, y que limpia la imagen con su pico). Sea como fuere se tiene como señal de buena suerte y protección divina la llegada de esa paloma, hasta el punto que cuando se la ve venir se tocan las campanas de la Iglesia. El pájaro suele estar con ellos un tiempo determinado, luego sigue su camino. Los años que ha estado poco tiempo, apenas unas horas, ha sido época de gran calamidad. Por el contrario, cuando más prolongue su estancia más bienaventuranza traerá.

Se cuenta en Bidegaray (Zuberoa) que en las peñas de Zelharburu hay una cueva, que los curas llaman "cueva de la santa", porque en su interior está el cuerpo petrificado de una muchacha. La iglesia organiza una romería el día de la Santísima Trinidad, pues se tiene a la figura como milagrera y obradora de prodigios, y es venerada en los casos de enfermedades de los ojos o de la piel, pues tiene gran poder el agua que rezuma por su cuerpo petrificado. Y los del pueblo simulan aceptar lo que dicen los curas, y se rien por lo bajo, pues ellos saben la verdad: que se trata del cuerpo de una pastora de Bidegaray llamada Amaya, que lanzó una pedrada a un lobo que rondaba sus rebaños sin saber que era una criatura maligna, y que fue hechizada de esa manera. Sea como fuere, parece que lo de las curaciones es cierto, pues la cueva está llena de objetos, cruces y ropas que los que han sanado gracias a la "santa" dejan como exvoto.

Cuentan en Zubiri (Larrasoaña) la leyenda de que allá por el siglo XI, un padre y una hija realizaban juntos el Camino de Santiago. La hija cayó enferma, y le hizo jurar al padre que si moría la haría enterrar al lado del Camino. Así sucedió, y así se hizo. Años más tarde se quiso construir un puente para mejorar el paso por la zona, pero las obras se retrasaban por uno u otro motivo, hasta que un perro desenterró los restos de la muchacha. Considerando eso como prodigio divino, fueron enterrados al lado del puente, que pudo ser terminado sin más problemas. Es más, ése es tenido por milagroso, ya que aquellos perros que pasen bajo sus arcos nunca contraerán la rabia. Y los animales rabiosos que pasen bajo él no se curarán, pero al menos no morderán a su dueño.

Son famosas las milagrosas propiedades de las aguas medicinales de Betelu y Liarza, pueblos que se encuentran más allá de Lecumberri, en la sierra de Aralar.

Gran fama tiene también la ermita de San Babil, en Sangüesa, hasta tal punto que el recinto está lleno de enfermos, que esperan la intercesión milagrosa del santo para curarse. Aquellos que pueden permitirse dar una buena limosna son alojados en camastros, los que carecen de todo han de conformarse con las losas de piedra del suelo.

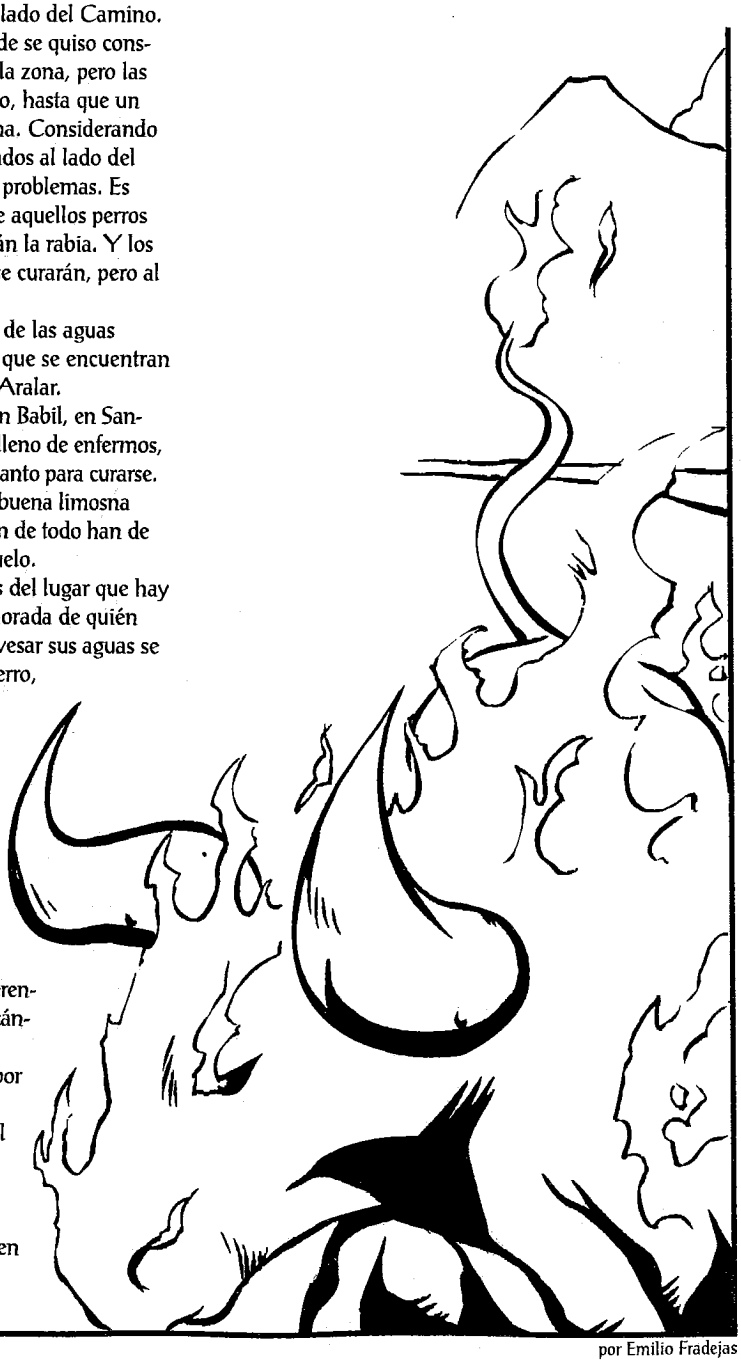
En el monte Putteri, en Ataún, juran los del lugar que hay una caverna con un lago subterráneo, morada de quién sabe qué criaturas. Aquel que logre atravesar sus aguas se encontrará con una puerta mágica de hierro, y si logra abrirla descubrirá una mina abandonada por los Gentiles. Aparte de la riqueza del mineral que se puede extraer de allí, lo más interesante del lugar son las extrañas herramientas que los Gentiles abandonaron en la mina, simples juguetes en sus manos, pero que entre los humanos pueden ser armas poderosas...

El Santuario de San Miguel, en Aralar, está construido sobre la guarida de un Herensugue, que según la tradición mató el Arcángel. Otros dicen que no lo mató, sino que simplemente está encerrado en su antro, por el poder sagrado y la fe de las gentes. Sea como fuere, hay un hueco a la derecha del altar que, según la tradición, comunica con la sima. Introducir la cabeza por el hueco y rezar con fe un Credo fe ayuda a fortalecer las ligaduras místicas que retienen a Herensugue en su guarida... y además, según dicen, cura el dolor de cabeza...

Madrigueras de criaturas mágicas

Según la tradición de Lekeitio (Vizcaya) en la cueva de Okabijo vive una lamiña muy feroz, siempre hambrienta. No se puede pasar por las cercanías de esa cueva entre la medianoche y las dos de la amñana, pues los que lo hagan serán devorados por ella.

Se cuenta que por los montes de Orduña ronda una serpiente gigante, que saca fuego por la boca y veneno por los ojos. Pocos eran los que se atreven a ir por esos parajes, pues encontrarse a la criatura equivale a una muerte segura. Muchas veces puede vérsela, de lejos, tomando el sol sobre la Peña de Orduña, uno de sus lugares favoritos, y algunos dicen que tiempos ha llegó a atacar el pueblo de Orduña, prendiéndole fuego. Pero muchos otros dicen que todo son tonterías, y si bien es cierto que en el pasado hubo una serpiente gigante en la zona, tiempo ha que la Virgen envió a un ángel que la mató.



por Emilio Fradejas

A la sima de Albí, en la sierra de Aralar, van a parar las almas de los difuntos (ver Itzugarri en Bestiario) que fueron pecadores en vida. Es peligroso rondar por las cercanías, sobre todo de noche, ya que son seres maliciosos que siguen buscando la desgracia de los vivos.

Por otro lado, ciertos caseríos están comunicados con el mundo subterráneo. Estos pasos están guardados por los espíritus difuntos de la familia, que impide que los seres malignos salgan por ese conducto a perjudicar a los vivos. Sin embargo, cuando la familia se extingue, los difuntos se van, y el caserío se convierte en lugar maldito, plagado de fantasmas y seres de la noche. Tal es el caso de Gaztelu de San Martín de Arberua, Eiherax-aharre (molino) de Ezpeleta, Jauregia (torre) también de Ezpeleta, Ermintatxiki y Sales de Elduayen, Andralizeta de Atáun, Semeola de Alzola, Egaña de Aizarna, Agorrosin de Vergara, Salturri de Mondragón y Aldabazar de Aldaba.

Otra sima, la de Iturriozko-Leizea, cerca del caserío Ituriotz, está habitada por una vaquilla roja (beigorri) que puede traer, según su capricho, la suerte o la desgracia al que se le ocurra entrar en la sima.

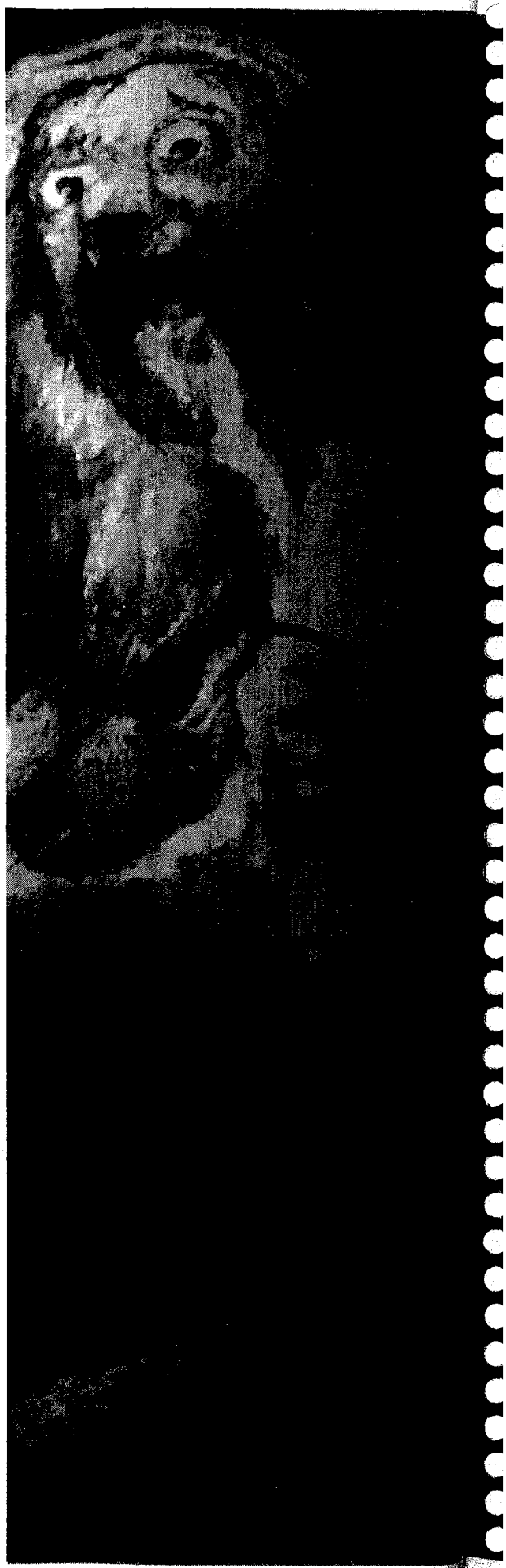
Linajes malditos

Siempre habrá un manco o un paralítico en la casa de Agerre, por maldición de los Gentiles. Se cuenta que el señor de la Casa de Agerre era amigo de unos gentiles que vivían en la peña de Jentillbatza, y que, estando muy enfermo, los gentiles se colaban por la noche en su dormitorio y lo cubrían con un cobertor mágico de oro, que poco a poco lo iba sanando. Los de la casa ambicionaron ese cobertor y lo clavaron a la cama, sabiendo que los gentiles habrían de irse cuando cantara el gallo. Así sucedió, los gentiles tiraron de la prenda y ésta se desgarró, perdiendo sus poderes y su valor. El señor de la casa murió en una terrible agonía, y los gentiles maldijeron a la familia, que por su ambición había matado a su amigo.

Las gentes del pueblo de Urdaín son descendientes de gentiles, según dicen sus vecinos, y aunque simulan adorar a la Virgen y a los Santos, practican ritos raros (¡hasta para los vascos!). Sea como fuere, la verdad es que la mayoría de los del pueblo son rubios, lo que no deja de ser extraño...

En el caserío de Leoia siempre habrá un inválido, debido a la maldición de un Gorri-Txiki, al que los del caserío capturaron y quemaron vivo en un caldero.

No hay en el País Vasco pueblo más piadoso que el de Bermeo, pues sufrieron en carne propia las iras divinas. Pues según la tradición, en castigo por su mala conducta y su descreimiento, el Señor les envió un toro gigante, envuelto en llamas, que bajó del monte de Burgos y que entró en el pueblo por el Portal de San Juan, destruyendo todo el pueblo con un voraz incendio. Otros dicen que no fue Dios, sino el Demonio, el que envió el toro de fuego, sabiendo que gracias a la falta de fe de los de Bermeo la criatura podría pasar sin más problemas ante las figuras sagradas que guardaban las puertas de las murallas.



Bestiario Euskera

Los Numen

El Perro rojo de Aralar
Basajaun
La Dama de Amboto
Gaueko

Las Criaturas

Agotes
Amilamias
Criaturas de la tempestad
Etxajaun
Gaizkin
Gentil
Gorri-Txikis
Herensuge
Iratxos
Iditxa
Itzugarri
Inguma
Lamiña
Maideak
Mairuk
Mamurak
Maridillo
Mateo-Txistu
Tártalo
Sugaar



Bestiario Euskera

Izena duen guztia omen da
Se dice que todo lo que tiene nombre existe

Los numen

Determinadas criaturas del País Vasco han alcanzado la categoría de pequeños dioses gracias a la fe que les profesan las gentes del lugar. Eso significa que, caso de encontrarse con un grupo especialmente aguerrido de Pj (o PnJ) y que estos logren matar a algún numen éste morirá, si... Con el tiempo su cuerpo se pudrirá y se fundirá en la tierra euskera... y entonces renacerá de nuevo, tan fuerte como antes. La única manera de eliminar definitivamente a uno de estos seres sería llevar su cadáver lejos de tierras vascas, y enterrarlo allí. Sin embargo, el espíritu de un numen siempre puede comunicarse con sus adoradores para que vayan en busca de sus restos y enterrarlos donde corresponde.
En términos de ganancia de IRR, un numen se considera una criatura irracional más. *(ver básico pág. 97)*



por Enric Prat

El perro rojo de Aralar

Según la leyenda cuando la Dama de Amboto pasea por la Sierra de Aralar, lo hace en compañía de un perro rojo como el fuego, y cuando hila o se peina a la entrada de su cueva lo tiene echado a sus pies, y quien se la encuentre no ha de temer de ella sino del perro, que puede destrozar con sus dientes a quien se acerque a la Dama. Según la leyenda, el perro era antaño un hombre, un osado galán que se atrevió a cortejarla y seducirla en su misma cueva para conseguir de ella riquezas y poder. Al verse burlada, la Dama lo transformó en la criatura que es ahora. A raíz de esta leyenda, las mozas de los pueblos lindantes al valle de Aralar acuden a la cueva de la Dama cuando sus amantes se niegan a casarse con ellas, pidiendo que sean castigados. Y la Dama siempre los convierte en perros. A veces, de noche, se oye por todo el valle de Aralar el aullido de estos animales, que están pidiendo perdón a las muchachas que engañaron...

Las características del Aralar están en la pág. 131 del manual.



por Manolo Carot

Basajaun

También llamado "Basojaun", su nombre significa "Señor salvaje, o de los bosques", apelativo que lo caracteriza de manera muy acertada.
Es un gigante de más de dos metros de altura, que con su larga cabellera (le llega hasta las rodillas, cubriéndole por delante el rostro, el pecho y el vientre) y su corpulenta constitución, se presenta como un terrible enemigo.
Pero todo este aspecto fiero se queda en eso, en aspecto. Se le considera benéfico ya que avisa a los pastores con sus gritos si se acerca una tempestad y protege a los rebaños de los lobos y otros depredadores. Su presencia es anunciada por las ovejas con una sacudida simultanea de sus cencerros. Entonces los pastores euskaldunes se tranquilizan, pues saben que el lobo no habrá de molestarlos teniendo al señor del bosque cerca...
A él se debe la introducción de la agricultura y conocimientos acerca de la soldadura de los metales, fabricación de utensilios varios, etc, aunque algunos dicen que fue un hombre el que robó estos secretos que Basajaun guardaba celosamente.
Como su nombre indica vive en lo profundo de los bosques de Ataun o en una cueva del mismo término. Junto a él se dice que vive Basandere ("Señora salvaje"), su mujer, de iguales poderes.
En algunos lugares se tiene a Basajaun por un ser maligno, pero son los menos.
Tiene gran amistad con Lamiñas y Gorri-Txikis que acudirán gustosos en su ayuda.
Se le supone cierta relación con Barbatos, el demonio exiliado que vive en los bosques *(ver manual, pág. 135)* y no faltan los que aseguran que se trata del mismo ser. Otros afirman que fue Basajaun, con su ejemplo, el que convenció a Barbatos para que desertara de la eterna lucha entre el Cielo y el Infierno y se fuera a vivir a los bosques...

FUE	40	Tamaño	2'50 m
AGI	30	Peso	150 kg
HAB	45	Apariencia	-
RES	30	Armadura Nat.	Piel gruesa (prot. 10)
PER	25		
COM	12	RR 0 %	
CUL	40	IRR 350 %	

Armas: Bastón 85% (3D6+1D4+1)
Competencias: Alquimia 85%, Astrología 80%, Conocimiento animal 125%, Conocimiento plantas 125%, Conocimiento mineral 80%, Conocimiento mágico 99%, Esquivar 90%, Lanzar 85%, Medicina 110%, Leyendas 75%, Esconderse 45%
Hechizos: Corrosión del metal, Detección de venenos, Resistencia al frío/calor, Detección de Caín, Memoria, Suerte, Curación de enfermedades, Anulación de maldición, Curación de heridas graves, Arma invencible, Protección de montura, Exorcismo, Protección mágica, Inmovilización, Teletransporte.

Poderes especiales:
Controlar animales: Es una habilidad innata a Basajaun. Cualquier animal del bosque está bajo su poder. Por el mero hecho de convocarlos de viva voz (y por supuesto en euskera) los animales acudirán al lugar donde se halle, no tardando más de 1D3 minutos (si ya no se encuentra en el lugar donde los convocó seguirán su rastro). Las criaturas que en cuestión serán :

Criaturas	Ejemplares
Enjambre de abejas	*Especial
Perro salvaje	1D10
Lobo	1D6
Aguila	1D3
Jabalí	1D2
Buitre	1D2
Oso	1

*Pj Nube de 10x10x2 m. Ataque: Enjambre (2 pj con armadura de cuero/asalto, 1 pj con armadura de metal/2 asaltos). Armadura natural: Sólo pueden ser dañadas por el fuego. El humo las hace huir. Res 10 Mov. 12 m/ asalto

Los animales obedecerán a Basajaun mansamente y en caso de lucha lo defenderán hasta que mueran la mitad o más de los defensores, momento en el que intentarán huir. Caso que se lo impidan atacarán para abrirse una vía de escape de la manera más feroz posible (se dobla temporalmente el daño que hacen, así como su RES, pero no distinguen entre amigos y enemigos, y pierden la esquiva) y no retroceden ante nada. Basajaun se puede comunicar fácilmente con los animales pues conoce sus lenguajes.
Controlar plantas: Gracias a este poder toda clase de plantas (árboles, arbustos, enredaderas) quedan supeditadas a su control. Basajaun las puede hacer crecer de manera exorbitada, transformar un tranquilo bosque en una selva o convertir un árbol en una trampa mortal (provocando la aparición de nuevas raíces que zancadillean a los Pjs, golpeándolos con las ramas, agarrándolos con lianas y enredaderas...). Las características de las plantas y árboles son como las de la mandrágora (ver manual pág. 157), y la única manera de parar sus ataques o crecimiento (aparte de matando a Basajaun) es quemándolas, el resto de los ataques son inútiles.

El crecimiento de las plantas se desarrolla de la siguiente manera	
1º asalto	Comienzan a crecer. Cualquiera que intente atravesarlas verá su movimiento reducido a la mitad.
2º asalto	Las plantas ya tienen doblado su tamaño natural. El movimiento se reduce a la sexta parte y
3º asalto	Las plantas paran de crecer alcanzando un tamaño el cuadrúple del normal. Un Pj se mueve a 1 m. por asalto y con la ayuda de algo que le limpie el camino de las plantas.

El Dj es libre de que las plantas hagan cualquier cosa que se le ocurra, dentro de lo ya indicado antes (y por favor, un poco de lógica, no me imagino un Pj asesinado por una margarita o aplastado por un abedul al que le ha dado por pasarse por ahí).



por Enric Prat

Dama de Amboto

Deidad pagana, llamada familiarmente Mari ("Señora") por sus fieles, aunque tiene muchos otros nombres:
▶ **Señora o Dama de Amboto** en Zarauz , Aretxabaleta, Durango y Aya (el más conocido)
▶ **Gaizto** en Oñate
▶ **Dama de Aralar** en Amezqueta
▶ **Bruja de Aketegui** en Cegama
▶ **Andre Mari** en Oyarzun y Arano.
▶ **Marimunduko** en Ataun, Cegama y Zuazo de Gamboa
Sus fieles, con la llegada del cristianismo, la adoran bajo el disfraz de la madre de Dios, colocando en las imágenes de esta signos identificativos del culto a la Dama. Uno de los más conocidos es que sostenga en las manos un palacio de oro. Otro signo de identificación del culto a la Dama es una hoz, que suele colocarse a la entrada de las cuevas o simas que acostumbra ocupar y en las que se le adora.

Formas

La capacidad de transformación de la Dama es amplísima. Junto a su facultad más conocida (transformarse en buitre de fuego en combate) también se pueden citar:
▶ **Varios tipos de animales:** Caballo, macho cabrío, novilla roja, cuervo, toro, serpiente, buitre... Suele adoptar estas formas en su reino subterráneo.
▶ **Figuras relacionadas con el fuego**, como hoz de fuego, esfera ardiente, árbol cuya mitad superior es una mujer y que va despidiendo llamas...; aparece de esta manera siempre que atraviesa el firmamento.
▶ **Fenómenos de la naturaleza**, como una gran nube, una ráfaga de viento o el arco iris, aunque muchos dicen que esto no es cierto, y que se trata de una superstición de la gente del pueblo.
▶ Por último, la forma más común y más normal es la de **una bella mujer.** Esta es la apariencia que toma siempre que está sobre la tierra.

Bajo todas estas formas la Dama está sujeta a una serie de condicionales:
▶ Las transformaciones se realizan siempre en un asalto. Cualquier clase de ataque durante la transformación resultará fallido.
▶ En todos los casos, excepto en figuras relacionadas con el fuego, la Dama adopta las características del ser que se transforma, manteniendo intactas su RR/IRR, PER y CUL. El

daño que se le haga en cualquiera de sus formas se restará de la RES del ser en cuestión, y cuando ésta llegue a 0 la Dama recuperará su forma humana en medio de una nube de humo, acompañada del estruendo de un trueno, quedándose aturdida durante 1D4 asaltos.

Ese aturdimiento le supone:
* **Malus de -50%** al ataque y a la defensa
* **Pérdida de iniciativa**
* **Malus de –25%** a todas las competencias relacionadas con la **PER** y la **HAB**

▶ La Dama debe limitar su transformación según las circunstancias y dónde se encuentre (en combate, bajo tierra, en el aire o sobre la tierra). No puede transformarse en novilla roja, por ejemplo, sobre la tierra, ni en mujer hermosa bajo ésta.

Moradas

La Dama vive en un auténtico reino subterráneo, que comunica con la superficie en una serie de cuevas y simas: Las principales son Amboto, Atxorrotx (Escoriaza), Aketegi, Murumendi (Beasain) y Akelarre (Zugarramurdi), aunque hay otras menos conocidas y aún secretas.
Es creencia popular que las habitaciones de la Dama se hallan ricamente adornadas, y que en ellas abundan el oro y las piedras preciosas. Mari no está siempre guardándolas, pues no le hace falta, ya que todo aquél que saque algo de las cuevas sin permiso se encontrará con que al salir sólo lleva un montón de madera podrida. De todas formas la Dama suele regalar algunos de sus objetos preciosos a aquellos que ella considera que se lo merecen.
Mari cambia de morada cada siete años. Éste tránsito recibe el nombre de mañaria.
En muchas tradiciones se considera que la Dama es la reina de todas las criaturas del mundo subterráneo. Se cree que tiene un marido, Maju, un Sugaar o culebro, del que poco o nada se sabe. De él tuvo dos hijos educados en las artes de lo oculto y lo mundano, llamados Atarrabi y Mikelats, que representan la eterna lucha del bien y del mal (ver Leyendas).

Atributos y facultades

Se puede hablar de tres principales facultades atribuibles a la Dama:

▶ Capacidad de convocar tormentas y otros fenómenos atmosféricos. Estos aparecerán en 1D4 minutos (es decir, no estallará una tormenta sin más, sino que empezarán a acumularse nubes en el cielo, soplarán cada vez vientos más fuertes, etc).
▶ Tiene el poder de transportar mágicamente de un sitio a otro del país vasco a las personas que crean en ella y se lo pidan. Puede transportar a gentes que no crean en ella, siempre y cuando convenga a sus intereses (aunque la última palabra la tiene siempre el DJ).
▶ También es importante su función como oráculo y consejera de sus fieles. Las preguntas han de ser lógicas y formuladas con respeto, y las respuestas siempre son precisas.

Culto a la Dama

Para tener propicia a esta deidad existen numerosas oraciones y ritos. Entre los más importantes está el hacerle un sacrificio anual, a poder ser un carnero. También es muy practicado el rito de echar piedras o monedas en simas, cuevas, dólmenes y lagunas, para pedir alguna merced especial.
Los fieles de la dama pueden ponerse bajo su advocación repitiendo tres veces en voz alta la invocación: ¡Aketegiko dama! (¡Dama de Aketegi!) La Dama solamente ayudará a sus fieles, siempre y cuando se comporten de acuerdo con su ética: pues Mari gusta de la asistencia mutua entre compañeros, y el cumplimiento de la palabra empeñada. Por el contrario, condena la jactancia, el robo, el orgullo y la mentira.

Los humanos nunca deben entrar en sus cuevas sin su permiso o invitación, ni tampoco llevarse nada, so pena de incurrir en su cólera. Aquél que visite a la Dama no debe sentarse nunca, ni comer o beber nada, aún cuando ella se lo ofrezca, so pena de quedar cautivo de Mari convertido en un ser fantástico (si es hombre) o en una lamiña, si es mujer. De igual modo quedan bajo el poder de la Dama los que al salir de su morada no lo hacen andando de espaldas, sin dejar de mirar a Mari.

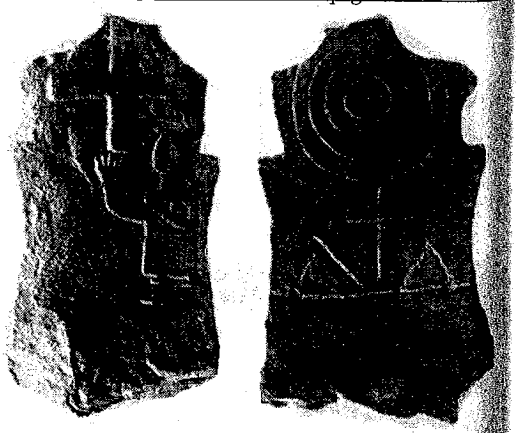
(Para más información de la Dama de Amboto ver la pág. 142 del Manual y el apéndice Adorando a la Dama de Amboto)



Gaueko

Ya lo dicen los que saben:
Que el día es para el día, y la noche para la noche. Pues cuando se pone el sol empieza sobre la tierra el reinado del Gaueko, criatura de la noche que castiga a aquellos que se adentran en su oscuridad. Por eso los vascos, al terminarse el día, se refugian alrededor del calor del hogar, y es muy difícil hacer que salgan de sus casas, pues saben que afuera reinan otros poderes...
El Gaueko, aparte de adoptar la forma de un perro negro tal y cómo se describe en el manual, puede hacerse invisible, notándose su presencia solamente mediante una ráfaga de aire helado que provoca un inexplicable temor. La única protección frente a él es invocar a Gauargui, también un ser de la noche, pero benigno, que aparece en forma de luz o punto luminoso en la tierra, encima de las rocas o en los árboles, sirviendo de referencia al que anda perdido en la oscuridad, y que puede estar tranquilo, pues el Gaueko nunca se acercará a la luz de Gauargui.
Cuentan en Ataun que tiempo ha se reunían todas las noches un grupo de hilanderas en el caserío de Lauzpeltz. Una vez, la muchacha del caserío apostó con sus compañeras que traía agua de la fuente de Joxintxiota, que está en el monte del caserío de Iturrotz. Y marchó por el sendero, mientras sus amigas se agrupaban temblorosas en el portal del caserío. De cuando en cuando le gritaban "¡Dónde vas!", y ella les contestaba riendo... hasta que finalmente dejó de responder a sus voces. Solamente se oyó una ráfaga de viento helado, que parecía traer una voz vieja como el tiempo, que les dijo: "Gaue, gauezkoenzat, era eune eunezkoentzat" (La noche para el Gaueko, y el día para el día). Nunca volvieron a ver a su amiga.

Las características del Gaueko están en la pág. 149 del manual





Agotes

También llamados Gafos, Goys, Chrestiás o Cagots (en la zona francesa) se trata de un grupo étnico del valle de Batzán (Navarra). Según la leyenda, son descendientes de una tribu de visigodos que se instalaron allí en tiempos ancestrales. No se mezclaron con los nativos (lo que explica su pelo rubio) y se comportaban altivamente, cuando no con crueldad. El Cielo los castigó con la lepra por no haber querido auxiliar una noche de invierno a un pobre peregrino perdido. Otros dicen que el estigma de la lepra es el precio por adorar a Surgat, y que son extranjeros, venidos de una tierra mítica llamada Agoterri, que no figura en ningún mapa.

Leyenda o verdad, ningún navarro con un mínimo de dignidad se mezclaría con un agote. Incluso en las iglesias debían entrar por puerta aparte, tenían pila propia de agua bendita y un rincón especial para ellos. Cuando comulgaban, los sacerdotes les daban la hostia con la punta de una vara. Tenían prohibido casarse con otros que no fueran de su misma raza, (los matrimonios mixtos podían llegar a ser castigados con la muerte). Tampoco podían llevar sus ganados a los pastos comunales, unirse a los bailes del pueblo, servir como soldados, estudiar para curas, entrar en un convento... Resumiendo, carecían de todo derecho cívico, incluso se les negaba ser enterrados en tierra sagrada. La voz popular decía de ellos que tenían rabo, que no tenían moco, y que los lóbulos de las orejas se les unían a la piel del cráneo. Se les consideró leprosos, raquíticos, tuberculosos, sifilíticos, y de tener las taras propias de la marginación y la endogamia: el bocio y la idiotez congénita. Evidentemente, en éste rosario de acusaciones no podía faltar la de tener tratos con el Diablo, y buen número de Agotes fueron acusados en diversos procesos contra la brujería, como el de Logroño en 1610 (que juzgó los aquelarres de Zugarramurdi).

Los hijos de agotes y mujeres normales (legítimos o no) eran vistos tan mal como sus padres, y se les llamaba charlingoak (literalmente, perros lebreles)

Posiblemente, su origen se encuentra en las actividades tribales esclavistas en tiempos primitivos *(ver Euskal Herría)*.

Según el censo, en 1940 quedaban en Navarra 209 agotes.

Las características de los Agotes (como criaturas míticas) están en la pág. 125 del manual.

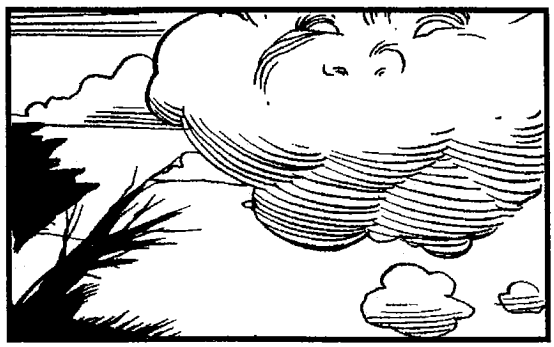


Amilamias

Su nombre significa "lamias amigas", ya que eso es lo que son. Mientras sus hermanas son auténticos monstruos devoradores de carne humana, estas criaturas son benévolas y afables, inofensivas y caritativas. Al contrario que sus hermanas, carecen de deformidades. Viven en la cueva de Lezao, en Salvatierra (Álava).

FUE	10/15	Altura	1'65 m
AGI	15/20	Peso	45 kg
HAB	18/20	Apariencia	22 (Hermosa)
RES	10/15	Armadura Nat.	Invulnerabilidad
PER	15/20		
COM	15/20	RR 0 %	
CUL	20/25	IRR 125 %	

Armas: Carecen
Competencias: Todas las competencias de Cultura al 95%
Poderes especiales: En su morada de la cueva de Lezao, son invunerables a cualquier tipo de daño. Igualmente, aquél que entre en la cueva y no sea de su agrado no verá más que rocas y barro, escamoteándosele de su vista los lujosos salones y las bellas Amilamias. Por el contrario, aquél que les solicite humildemente su ayuda (y realmente lo necesite) puede obtener de ellas consejos, información y quizá (a juicio del DJ) algún objeto mágico...Por desgracia, estas criaturas no dejan de ser Lamias, así que, aunque sea involuntariamente, no pueden evitar hechizar a los humanos. Todo aquél hombre que las visite y no pase una tirada de RR (con un malus de –25% debido a la alta Irracionalidad de las Amilamias) quedará en el acto enamorado de su hermosura y gentileza, negándose a salir de la cueva, quedándose a vivir rodeado de lujos y atendido por tan bellas criaturas... La "víctima" tiene derecho a una nueva tirada por RR cada luna nueva (es decir, cada mes).



Criaturas de la tempestad

El más conocido es Aidegazto, cuyo nombre significa rayo. Pero hay muchos otros: "Odei" (trueno, o tonante), "Ortzia", "Eate", "Egata", "Ereeta", "Orots" y Mikelats, que es hijo de Mari. Se trata de genios invisibles similares a los Silfos, que forman y dirigen la tormentas, las grandes riadas y el vendaval. Pueden adoptar forma humana, pero la que prefieren con diferencia es la de una gran nube negra y tormentosa (donde a veces se adivinan los rasgos de un rostro colérico) que cuando habla lo hace con voz grave y atronadora.

Todas estas criaturas tienen parecidas características:

FUE	35/40	Tamaño	-
AGI	30/35	Peso	-
HAB	20/25	Apariencia	-
RES	15/20	Armadura Nat.	Inmune armas no mágicas
PER	30/35		
COM	-	RR	0 %
CUL	15/20	IRR	125/150 %

Armas: Carece
Competencias: Otear 85%
Poderes especiales: Rayo: Pueden lanzar un rayo contra una víctima (75% de porcentaje de acierto, 3D6 puntos de daño). El daño ignorará cualquier protección no mágica.
Tormenta: Puede invocar un fuerte temporal con vendaval, granizo y lluvia. Niebla: Pueden conjurar una espesa niebla, que siempre se formará sobre el mar, y se desplazará lentamente hacia la tierra (en concreto, a unos 3 m. por asalto de combate). Se dice que dicha niebla propaga la peste negra...



Etxajaun

Duende doméstico, cuyo nombre significa, literalmente, "el Señor de la casa", aunque también es conocido como Naspetxa, Icetxa, Ireltxum, o Irelsuzki, entre otros. Vive en las moradas de los hombres, y por la noche, cuando todos duermen, sale de su escondrijo. Si la casa está ordenada y limpia, y le han dejado algo de comida como ofrenda (queso, leche, tortas) se sentirá satisfecho, traerá prosperidad a la familia y vigilará la casa mientras duermen, avisándoles en caso de peligro. Pero si por el contrario la casa está desordenada y sucia, o no le han dejado una ofrenda, se enfurecerá, haciendo ruido para que los moradores no duerman, estropeando herramientas y utensilios y trayendo la desgracia y la mala suerte.

FUE	1/3	Tamaño	10-15 cm
AGI	15/20	Peso	200-400 g
HAB	20/25	Apariencia	Var.
RES	5/10	Armadura Nat.	Carecen
PER	20/25		
COM	1/5	RR	0 %
CUL	10/15	IRR	150 %

Armas: Carecen
Competencias: Artesanía 65%, Escuchar 75%, Piscología 90%, Otear 80%,
Hechizos: Corrosión del metal, , Fertilidad, Buen parto, Maldición, Protección contra los Demonios nocturnos, Curación de enfermedades, Parálisis, Suerte, Riqueza, Virilidad, Impotencia, Maldecir una residencia, Curación de heridas graves, Amuleto, Protección mágica, Mal de ojo.
Poderes especiales:
Invisibilidad: Se cree que el Etxajaun es de naturaleza invisible, por lo menos durante la noche, cuando sale de su escondrijo.



Gaizkin

También llamados Gaiztoak o Gaizkiñak son espíritus malignos de la noche, que se alimentan succionando la energía de los durmientes dejándoles una marca llamada "Ubendua". Se reproducen provocando una enfermedad mortal en los durmientes (ver en poderes especiales). Obedecen al Gaueko, y pueden ser usados para vengarse de enemigos suyos o de sus servidores. Un Gaizkin, como otros seres similares, no entrará jamás en una habitación protegida por el hechizo de "Protección contra los demonios nocturnos".

Al ser espíritus, carecen de características

RR: 0% IRR: 175%

Arm. nat: Invulnerable a lo que no sea un hechizo de Exorcismo
Poderes especiales:
Invisibilidad: Un Gaizkin, al ser un espíritu, es totalmente invisible a los ojos de los humanos, aunque los animales (sobre todo los perros y los gatos) pueden detectar su presencia.
Ubendua: Es la marca que provoca el mordisco que hace el Gaizkin al alimentarse, causando 1D3 puntos de daño a su víctima (por la debilidad causada por la pérdida de fuerza vital)
Enfermedad: Si desean la muerte de alguien se introducen por la noche en su dormitorio, hechizando la almohada donde descansa la cabeza. Las plumas empiezan a apelmazarse adoptando progresivamente la forma de un gallo. La víctima empieza teniendo atroces pesadillas, para un par de días más tarde enseguida entrar en un estado de fiebre alta (39-41°) y postración, muriendo entre delirios 2D6+1 días después de empezado todo el proceso. Al cadáver de aquél que muera así le saldrán 10 Gaizkiñes de las uñas de las manos una vez su cuerpo empiece a descomponerse. La víctima se curará si se descubre la "cabeza de gallo" que forman las plumas de la almohada y se quema inmediatamente.

¿I zer aiz?
¿I bezelako zazpi
¿¿Tú qué eres?
Siete veces como tu]



Gentil

Raza mítica de paganos. Sobre ellos se cuentan innumerables leyendas anteriores a la era cristiana: Construcción de dólmenes, habitáculos en cuevas y toda suerte de construcciones megalíticas.
Los gentiles constituyeron un floreciente colectivo social. Poseían grandes conocimientos de alquimia, matemática, astrología y magia, para la que estaban especialmente dotados, al ser criaturas irracionales. Al crecer la racionalidad en el mundo la gente dejó de creer en lo sobrenatural y se produjo un desdoblamiento de la realidad, creando el mundo de lo mágico y el de lo humano. Para evitar la total separación, que hubiese traído consecuencias fatales para ambas realidades, los gentiles crearon portales por todo el mundo. Estas "puertas" entre las dos realidades sólo pueden cruzarse si se posee una IRR de 100 o más, aunque u gentil puede franquear el paso a seres de IRR inferior.
El idioma de los Gentiles era el euskera, que enseñaron a los hombres, y dentro de sus creencias estaba el culto a la madre tierra, representada por Mari, la Dama de Amboto. Debido a esto había entre ellos gran cantidad de druidas, algunos verdaderamente poderosos.
En la actualidad quedan muy pocos gentiles en ambos mundos. Cuando se mezclan entre los hombres procuran pasar inadvertidos, no preocupándose por los asuntos de los hombres, aunque, como en toda sociedad, siempre hay sujetos ambiciosos y sin escrúpulos.
Se cree que habitaron la cueva de Jentiletxe, en Motrico; Jentileo, en la peña de Bayene Urdiain; Jentillzulo, en Leiza; Jentillrijak, en Mañaria, y sobre todo en Jentilbartza, que es un pico de la peña Aizkoate, por el caserío de San Martín donde aún puede vérseles realizando un enterramiento o simplemente visitando el lugar, pues lo usan como cementerio. (Nota del autor: Y lo cierto es que en esa zona se encuentran gran cantidad de restos óseos... ¡humanos!)

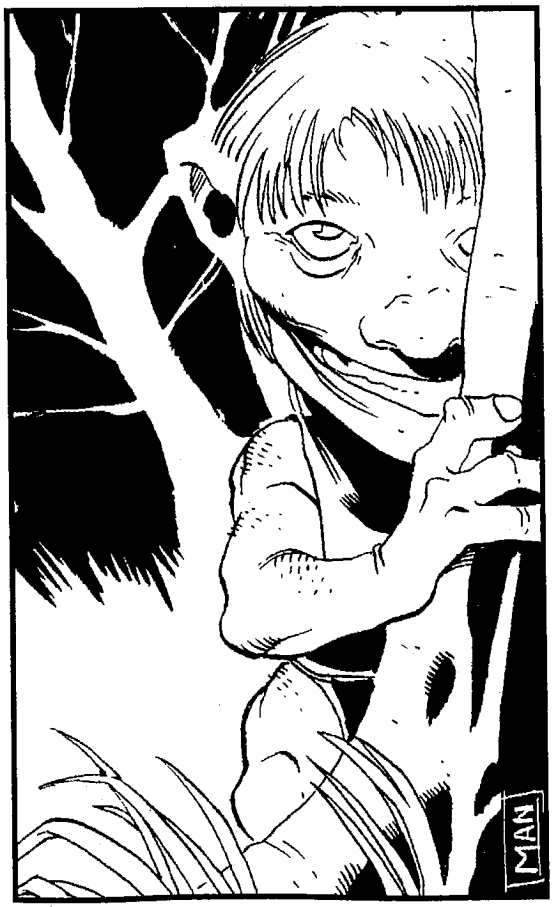
FUE	20/25	Tamaño	1'80 m
AGI	5/20	Peso	80 kg
HAB	5/20	Apariencia	Variable
RES	10/20	Armadura Nat.	Carecen
PER	5/20		
COM	5/20	RR	0 %
CUL	5/20	IRR	100 %

Armas: Cualquiera humana, pero prefieren usar su poder especial.
Hechizos: Todos los de magia blanca.
Poderes especiales:
Telequinesia: Esta es una habilidad innata entre los gentiles, que pierden si son bautizados. Gracias a ella construyeron grandes obras megalíticas y es la base de la leyenda sobre su gran fuerza. Este poder varía de intensidad según sujetos y está ligado directamente al porcentaje de IRR que posea el gentil. Se usará pues como un hechizo de primer nivel, pero sin coste de PC. Además, el porcentaje final de éxito de cada acción se modificará según la tabla de dificultad de la pág. 34 del manual.
Se pueden levantar 10 kg. por cada percentil de IRR (es decir, 75%=750 kg).
El objeto se ha de poder ver en todo momento para ser controlado, pero no funciona a más de 1 km.
El gentil puede moverse con toda libertad, pero no correr o realizar tareas que exijan concentración (es decir, podrá comer algo mientras levanta una piedra, pero no enhebrar una aguja)

Usos más frecuentes de este poder son:
Empujón: Golpe fuerte dado a una persona, animal o criatura. La distancia y el daño que hacen varía según el porcentaje de IRR:

Porcentaje	Distancia (m)	Daño
75%	1D4	1D2
95%	1D6	1D3
100%	1D8	1D4
125%	1D12+3	1D4+2
150%	1D12+8	1D6+2

La víctima vuela literalmente a ras de suelo. El choque con algún objeto interpuesto en el vuelo de la víctima se trata como una caída *(ver pág. 54 del Manual)* pero dividiendo el daño por 2. Además la víctima deberá hacer una tirada por Saltar para evitar caer mal y hacerse 1 punto de daño extra.
Pedrada: Consiste en lanzar hasta 6 piedras por asalto contra una víctima. La distancia a la que pueden ser lanzadas varía según un porcentaje, así como el número de piedras



Gorri-Txikis

Pequeños seres de los bosques de color rojizo (su nombre significa "rojillo") que viven en las comarcas guipuzcuanas de Orio y Aya. Al igual que sus parientes catalanes, los Joanets, no les gusta la compañía del hombre, y suelen hacer bromas crueles a los caminantes que se internan en sus dominios.

FUE	1	Tamaño	1'80 m
AGI	25/30	Peso	80 kg
HAB	15/20	Apariencia	Variable
RES	1/5	Armadura Nat.	Carecen
PER	20		
COM	1	RR 0 %	
CUL	5/10	IRR 100 %	

Armas: Carecen
Competencias: Esconderse 99%, Esquivar 99%
Hechizos: Discordia, Maldición, Parálisis, Mal de ojo, Metamorfosis, Maldición del hierro.
Poderes especiales:
Inmunidad parcial
Los Gorri-Txiki son inmunes a cualquier daño mágico o físico... excepto que sea causado por un arma de hierro o acero.

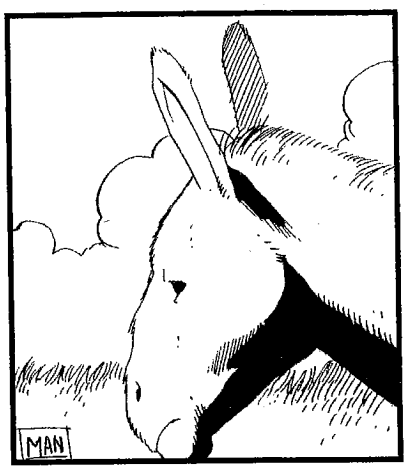


Herensuge

También llamado Erensuge, Iraunsugue o Edensugue. Especie de dragón de siete cabezas, una de ellas incrustada en el pecho. Malévolo e inteligente, puede devorar rebaños enteros de ovejas, a las que atrae con su aliento. No desdeña la carne humana, que al parecer considera un bocado excelente. Así que de cuando en cuando deja su madriguera para aterrorizar a los seres humanos, volando sobre poblados y caseríos y dedicándose a destruirlo todo con su aliento flamígero. En ocasiones hacen pactos con entes poderosos, como el Gaueko o la Dama de Amboto.
Por suerte, no quedan muchas de estas criaturas (los sabios dicen que como mucho tres) en todo el País Vasco. Pero la ignorancia popular señala como madriguera de un Herensuge cada cueva y cada sima profunda, lo que atrae la curiosidad de aventureros y temerarios, ya que es cosa tenida por cierta que la madriguera de un Herensuge está repleta de tesoros...
Cierto o no, se consideran refugios de éstos seres la cueva de Azalegui (en la montaña de Ahuski), la sima de San Miguel de Excelsis (en Aralar, bajo el Santuario), Faardiko-harri (en Sara), la Peña de Orduña, la cueva de Balzola y Montecristo (Mondragón).

FUE	50	Tamaño	4x12 m de largo
AGI	15	Peso	10 T
HAB	5	Apariencia	Variable
RES	50	Armadura Nat.	Piel Escamosa (Prot.12)
PER	15		
COM	5	RR 0 %	
CUL	30	IRR 100 %	

Armas: Mordisco 50% (3D6)
Garras 45% (2D6+5)
Cola 35% (1D6)
Competencias: Conocimiento Mágico 85%, Conocimiento animal 90%, Conocimiento de plantas 90%, Leyendas 110%, Rastrear 80%, Escuchar 75%, Otear 60%
Hechizos: Todos
Poderes especiales:
Aliento de dragón: Chorro de fuego exhalado por cualquiera de las cabezas de Herensuge, pero solamente por una de ellas cada asalto (dos acciones) de combate. El cono de fuego tiene 1'5 m. de radio y 6 m. de largo. Produce 2D6 puntos de daño. *(Consultar las reglas sobre daños por el fuego en la pág. 54 del manual).*
Vuelo: *(Consultar el hechizo del mismo nombre en la pág. 96 del manual).*



Iratxos

Conocidos también como Idittu, Irel, Ireltxo o Iraltxo. Viven en cuevas, simas o pozas, y son bastante frecuentes los bosques de Vizcaya (Guernika, Bermeo y Munguía). No son maléficos, pero sí burlones, y gusta de divertirse con los seres humanos, ya sea dándoles sustos colosales o bien desorientándolos en los bosques, atrayéndolos hacia lugares solitarios, o haciéndoles caer por simas o barrancos. Pueden adoptar forma humana o de animal doméstico (asno, carnero, cerdo...) y también la forma más terrible de pájaro de fuego o de columna de llamas. Por todo ello se les asocia a los Fatuos de Castilla, pero también a los Ígneos del Infierno.

FUE	10/15	Tamaño	1'80 m
AGI	15/20	Peso	80 kg
HAB	10/15	Apariencia	Variable
RES	15/20	Armadura Nat.	Carecen
PER	20/25		
COM	5/10	RR 0 %	
CUL	5/10	IRR 150 %	

Poderes especiales
Metamorfosis *(ver hechizo del mismo nombre en la pág. 93 del manual)*

Iditxa

Se cuenta en Bermeo que el Iditxa, también llamado Iritxu por esas tierras, suele aparecerse a los viajeros errantes transformado en cerdo. Capturarlo significa comida para muchos meses, así que lo normal es que se precipiten a cogerlo. El Iditxa se divierte entonces corriendo por delante de su ilusionado perseguidor, llevándolo por bosques, montes y valles hasta que éste, agotado, se da cuenta que vuelve a estar en el punto de partida. Si enfurecido golpea al animal, éste no huye hasta recibir algunos golpes, escapando luego con una carcajada burlona. Pues el daño de los golpes que caen sobre el lomo del animal lo recibe el que los da. Y los astutos que golpean la sombra de la criatura, hieren en realidad a algún vecino de Bermeo, que al día siguiente se levantará enfermo o baldado

Las características del Iditxa están en la pág. 152 del manual.

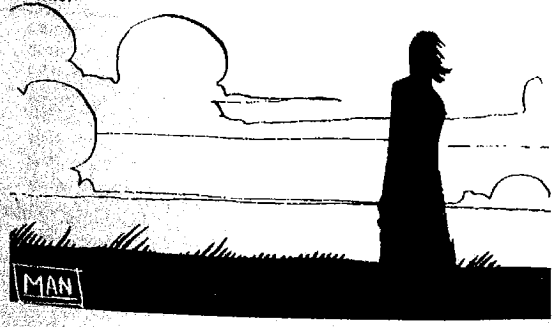


Itzugarri

Itzugarri y anima erratu son los nombres con los que más comúnmente se conocen a los aparecidos y a las ánimas en pena. Pues es creencia en Bermeo (Vizcaya) y en otros lugares que si alguno moría sin haber cumplido una promesa o voto, hecha a Dios, la Virgen o los Santos, habrá de permanecer en el Purgatorio hasta que alguien la cumpla por él. Por ello vagan por los caminos, de noche, unas veces como luces, otras como sombras, y como espectros de manera más generalizada. Los sitios predilectos son, por otra parte, los despoblados y los cruces de caminos. Existe, además, una serie de requisitos que se deben cumplir al tratar a un aparecido, ya que de no hacerse así, el encuentro puede resultar peligroso:
El tratamiento que se le debe dar cuando la aparición se produce, es el de tú. La fórmula coloquial empleada en tal caso será: "Zazpi eztatuz ez adi alde, eta aurreti" ("No te acerques más de siete estadios, y quédate delante"). Si por error se dijese atzeti (por detrás), en vez de aurritz (por delante), el aparecido se le colocaría al mortal encima. Después de este ritual, se le pregunta al difunto qué desea, lo cual se ha de cumplir para que encuentre el descanso eterno. Mas si pidiese que se le arrancase el sudario, por nada del mundo debe hacerse con las manos, sino con un gancho, pértiga o similar, porque nunca se le debe tocar. Errar aunque solamente sea en una cosa de todo este proceso supone morir antes de un año.
Al igual que otros espíritus (Ánimas, Esperits, Manga...) un Itzugarri carece de características.

RR: 0% IRR: 125%

Poderes especiales:
Aunque sea involuntariamente, un Itzugarri puede provocar la muerte de quien lo vea si no se respeta el protocolo antes descrito.



Inguma

Genios maléficos menores que aprovechan la noche, cuando todos duermen, para apretar la garganta de la víctima, dificultándole la respiración e incluso llegando a matarla. Su apariencia es maliciosa, siendo su cara lo único que puede decirse que tenga una forma casi física. Suele trabajar a las órdenes de algún ente vasco o mago que lo ha recibido de éste o de Silcharde. Se le acusa de producir sonambulismo, así como enfermedades cuyas causas se desconocen, y de inducir en la mente de las personas terribles pesadillas.
Corre el rumor, que todo Pj de origen euskera debería conocer, que la mejor defensa contra un Inguma... es salir corriendo hasta perderlo de vista...



Armas: Asfixia (Poder)
Competencias: Esquivar 75%, Conocimiento mágico 85%
Poderes especiales:
Asfixia: es el ataque más peligroso del Inguma. Puede asfixiar a tantas personas como quiera siempre que la suma de la RES de todas ellas no sea mayor que 1D8x10+20 (tirada que realizará cada vez que usa el poder), y teniendo en cuenta que éstas estén dentro de un círculo de 6 m. de radio. Una vez que se ha activado este poder no podrá usarlo de nuevo hasta que sus víctimas mueran o las deje voluntariamente, pues el inguma puede detener el proceso de asfixia en cualquier momento si así lo desea o se lo ordenan.
Toda persona tiene derecho a una tirada de RR. Si la pasa no se verá afectada por dicho ataque y podrá alejarse del área de influencia del Inguma con toda tranquilidad. Los Pj que no pasen la tirada pueden inentar salir por su propio pie del área de influencia tirando RESx5, teniendo en cuenta que cada asalto perderá 2 puntos de RES. Deberán pasar dos tiradas para quedar libres. Convendría que el DJ repasara las reglas se asfixia de la pág. 54 del manual.
Sonambulismo: una vez por noche un Inguma puede hacer que una persona dormida se levante y ande por donde la criatura quiera. Puede así, desde hacer que vaya a un lugar determinado hasta hacer que caiga por unas escaleras, pozo, barranco o similar. La víctima tiene derecho a una tirada de RR. Si la saca el Inguma no podrá volver a intentar encantarle hasta la noche siguiente. La víctima no se resistirá a que manos amigas la conduzcan de nuevo al lecho o a lugar seguro, sin volver a levantarse más en el resto de la noche. Este poder no tiene limitación de distancia, pero sólo puede hacerse sobre alguien a quien el Inguma haya visto cara a cara.
Pesadillas: por medio de este poder el Inguma introduce imágenes y sensaciones terroríficas en la mente de las personas mientras están durmiendo, despertándolas bruscamente e impidiéndoles descansar. Suele tomar como base de sus pesadillas los miedos ocultos de cada persona. Consecuencias de la acumulación de varias noches sufriendo estas pesadillas son la falta de concentración y el cansancio mental (reflejos lentos) y en último término la locura.
Cada noche que la víctima tenga pesadillas debe hacer una tirada de RR. Si falla se le restará un punto de RES. Cuando llegue a 0 no morirá, sino que se volverá loca. En éste caso concreto los puntos de RES no pueden recuperarse de la manera habitual.
Tras la quinta noche de pesadillas, se hayan perdido puntos o no, la víctima comenzará a tener un malus de 5% acumulativo por cada noche posterior (igualmente, con o sin pérdida de RES) en todas las competencias.



Lamiña

En Euscadi, las Lamias reciben el nombre de Lamiñak (singular, Lamiña). Adoptan la forma de mujeres muy hermosas, con el pelo largo y rubio, pero suelen tener alguna característica animal, normalmente patas de oca, gallina o cabra. Al llegar la noche sufren una transformación, su pelo se vuelve blanco, sus ojos rojos y la piel se les arruga como a una vieja. Su mayor tesoro es su peine ("orrazi") de oro, con el que se peinan continuamente los cabellos. Están muy apegadas a él, hasta el punto de amenazar con mil y un males al que intente robárselo. Hay quien cree que sin el peine morirán, otros afirman que perderán sus poderes. Por último, otros afirman que la Lamia deberá obedecer al poseedor del peine hasta el fin de sus días... o hasta que logre recuperar el peine.
Suelen hablar diciendo exactamente lo contrario de lo que pretenden. Así que si dan a elegir entre un lingote de oro o pegarle a uno en el trasero una cola de burro... hay que elegir lo segundo para conseguir lo primero. Paradójicamente, les disgusta mucho la mentira, castigando siempre que pueden al mentiroso. También se enfurecen ante los símbolos cristianos (cruces, imágenes, etc), pues les minan su poder. No obstante, se sabe de casos en que campesinos que por enfermedad o vejez no han podido acabar las faenas del campo, y que han invocado la ayuda de las Lamiñak dejándoles comida como ofrenda, se han encontrado a la mañana siguiente con la tarea terminada, sea cual fuera (desde arar unos campos hasta recoger una cosecha, limpiar de pridras un prado o construir un puente o edificio)

Las características de las Lamias están en la pág. 154 del manual.



Maideak

Se dice por toda la tierra euskaldune que las lamiñak tienen maridos, que se llaman maideak. Son, como ellas seres con apariencia humana y algún rasgo animal, como por ejemplo tener patas de cabra, gallina o de oca, garras y fauces de animal salvaje. Terriblemente fuertes, se les atribuye la construcción de dólmenes, cromlechs y diversos círculos de piedras. Su otro rasgo destacable es su voraz lujuria, que los lleva a arriesgarse a secuestrar mujeres humanas, aún a costa de ser cazados o capturados. A veces pueden trabajar para un mago poderoso, ya sea bajo los efectos de un hechizo o por la promesa de poseer una mujer. En Mendive, se dice que a veces una familia se hace amiga de un maide, dejándole comida junto a la chimenea antes de irse a dormir. La criatura bajará por la chimenea para tomarla, y a cambio de esta ofrenda protegerá a los de la casa. Un maide amistoso recibe el nombre coloquial de "saindi-maindi" (santo maide).

FUE	25/30	Tamaño	1'60 m
AGI	15/20	Peso	60 kg
HAB	10/15	Apariencia	Variable
RES	15/20	Armadura Nat.	Carecen
PER	15/20		
COM	-	RR 0 %	
CUL	-	IRR 145 %	

Armas: Garrote 45% (3D6)
Competencias: Esconderse 75%, Esquivar 45%, Rastrear 80%



Mairuk

Hombres salvajes que antaño vivían en los bosques vascos. De gran fuerza y tamaño, eran amigos de numerosas criaturas, como los maidek y sus mujeres, las lamiñak. Actualmente su número ha descendido bastante, ya que según la leyenda un héroe, Errolán, les hizo la guerra y casi los extermina.

FUE	25/25	Tamaño	1'90 m
AGI	15/20	Peso	80 kg
HAB	10/15	Apariencia	Variable
RES	20/25	Armadura Nat.	Carecen
PER	15/20		
COM	1/5	RR 0 %	
CUL	10/15	IRR 125 %	

Armas: Garrote 60% (2D6)
Armadura: Pieles (prot. 1)
Competencias: Discreción 90% (en bosque), Esconderse 90% (en bosque), Escuchar 60%, Esquivar 45%, Otear 60%, Rastrear 75%,
Hechizos: Normalemnte carecen
Poderes especiales:
Los huesos del brazo de un mairu son utilizados como antorchas para alumbrar determinados actos de brujería. Se dice que el humo que desprenden tiene propiedades mágicas, como provocar un sueño profundo, plagado de pesadillas, durante más de doce horas.



Mamurak

Geniecillos diminutos, que como muchos otros seres mágicos reciben diferentes nombres:

- Mamurak en Vizcaya y Álava (el más conocido)
- Mozorros en Albiztur (Guipúzcoa)
- Patu (Patuek) en Ibárrurri (Vizcaya)
- Familejerak en Orozco (Vizcaya)
- Ximelgorri en Albadiano (Vizcaya)
- Galtxagorri (calzones rojos) en Zarauz (Guipúzcua)
- Prakagorri (pantalones rojos) en Guernica (Vizcaya)

Este nombre se debe a que tienen el aspecto de hombrecillos minúsculos, vestidos con calzones y gorros rojos. Son invisibles durante todo el año, excepto en la noche de San Juan, único momento en el que se les puede ver saltando y correteando entre las hojas de los helechos. Para capturarlos hay que encontrar una flor de helecho, pues suele ser su morada.

Nota del autor: No, no consultes la enciclopedia, según los libros de texto los helechos no producen flores... ¡Qué sabrán ellos!.

Aquellos que capturen un grupo de Mamurak habrán de encerrarlos en un alfiletero, una cajita de metal o el mango hueco de alguna herramienta. Cuando son liberados, los Mamurak salen en tropel, ya sea bajo su aspecto normal o metamorfoseados en insectos: abejas, moscas, hormigas, repitiendo machaconamente alguna cantinela, ya sea "Zer egin, zer egin, zer egin! (¡Qué hacer, qué hacer, qué hacer!) como "Lan, lan, lan" (trabajo, trabajo, trabajo). Son capaces de hacer cualquier tarea por grande o extraña que sea: arar los campos, ordeñar las vacas, llenar barricas de agua, llevar a su amo o a quien él mande a través de distancias increíbles, etc. Por eso, y gracias a ellos hay magos y sorguiñas que han realizado increíbles prodigios. Por desgracia, y como muchas otras veces, los negocios con la "gente pequeña" tienen... "efectos secundarios". En concreto, cada vez que sus amos los usan... los Mamurak les quitan parte de su energía vital. En términos de juego, por cada tarea que realizan los Mamurak hay que hacer una tirada en la tabla de edad (ver pág. 36 del manual). Si por el contrario, el "afortunado poseedor" decide no usar a los geniecillos... empezará a oir la cantinela de los Mamurak a todas horas, esté cerca de ellos o no. El efecto es el mismo que en el caso de las pesadillas de los Inguma (ver)
La "buena noticia" es que el dueño de un grupo de Mamurak... no puede morir. Al llegar su hora se sumirá en una agonía insoportable... y eterna, hasta que no se libre de ellos.
¡Y cómo se libra uno de unos Mamurak? Hay dos maneras. La difícil es pedirles que hagan una tarea que no puedan cumplir. La fácil... es venderlos o regalarlos... a alguien que los acepte voluntariamente.

FUE	3/5	Tamaño	-
AGI	20/25	Peso	80 kg
HAB	20/25	Apariencia	Variable
RES	5/10	Armadura Nat.	Carecen
PER	20/25		
COM	5/10	RR 0 %	
CUL	20/25	IRR 150 %	

Armas: Carecen
Hechizos: Un grupo de Mamurak conoce (en total) todos los hechizos del manual... Así que pueden hacer prácticamente cualquier cosa...
Poderes especiales: Los Mamurak no pierden puntos de concentración al lanzar los hechizos, y pueden lanzar a la vez hasta 5 hechizos (del mismo tipo o diferente)



Maridillo

En Navarra es creencia que las brujas reciben del Maligno una criatura con aspecto de sapo vestido de terciopelo de diferentes colores, que habla y se comunica con su "ama", avisándole cuando ha de participar en el siguiente Aquelarre, y proporcionándole el esputo que es componente esencial para el Ungüento que permite volar a las brujas (ver manual, pág. 96). El maridillo tiene también el poder de empequeñecer a la gente, poder que usa para permitir que la bruja entre o salga por resquicios de las puertas o por ojos de cerradura. A cambio, la bruja ha de darle de comer y beber, y , si es joven, darle el pecho como si de su propio bebé se tratara. Al igual que otros "regalos" del Infierno (como los Lutines), un Maridillo tiene muy claro que su verdadero amo es el Diablo, y se negará a obedecer las órdenes de la bruja a la que sirve si han de oponerse a los designios diabólicos.

FUE	1	Tamaño	15-20 cm
AGI	15/20	Peso	300 g
HAB	-	Apariencia	Variable
RES	10/15	Armadura Nat.	Carecen
PER	15/20		
COM	5/10	RR 0 %	
CUL	20/25	IRR 150 %	

Armas: Carece
Competencias: Astrología 99%, Alquimia 65%, Con. Animal 80%, Con Mineral 90%, Con. Mágico95%, Con. Vegetal 70%, Enseñar 50%, Leyendas 75%
Poderes especiales:
Cambio de tamaño.
Un Maridillo puede hacer decrecer al receptor de su hechizo hasta una décima parte de su tamaño normal. Caso que esta metamorfosis no sea voluntaria, el receptor tiene derecho a una tirada de RR (con los malus correspondientes). El proceso tardará 1D4 asaltos de combate, durante los cuales el receptor no podrá hacer nada. Además, si el proceso es involuntario y se ha intentado tirada de RR, el receptor (o víctima) estará retorciéndose de dolor. Al finalizar el proceso, el receptor del hechizo verá sus características físicas, altura y peso reducidas a un 10% de su valor original, redondeando hacia abajo. Es decir, un Pj (o PnJ) de FUE 20, AGI 15, Hab 17, Alt. 1'80 y 90 kg. de peso pasará a tener FUE 2, AGI 1, HAB 1, Alt 18 cm y 9 kg. de peso. La metamorfosis es irreversible hasta que el Maridillo quiera... o hasta que la criatura muera.



Mateo-Txistu

También llamado "El Cazador Errante", Martín-Abade, Juanito-Txistularia y Errege-Salomón.
Se cuenta que en Ataún había un sacerdote muy aficionado a la caza. Mientras celebraba una misa entró una liebre en la Iglesia. Dejando el culto sin terminar, soltó a los perros y 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. Mateo-Txistu 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 de perros que no cesan de aullar y ladrar.
Todo aquél que esté en un radio de 9 m. del lugar en el que aparezca Mateo-Txistu y pueda verlo u oirlo está sujeto a una tirada de RR. Si no la pasa se verá obligado a perseguir al fantasma y a sus perros, incapaz de ver, oír o sentir, corriendo hasta la extenuación (ver más adelante) o hasta que muera de puro agotamiento. Si la pasa dispone de dos asaltos antes de volver a tirar de nuevo.
Para escapar del encantamiento de Mateo-Txistu hay que salir de su área de influencia o cerrar los ojos y taparse los oídos como sea hasta que la aparición se aleje. La carrera del cazador errante es totalmente aleatoria, y es totalmente ignorante de los que sufren el "efecto secundario" de su maldición.

Extenuación: la víctima del encantamiento de Mateo-Txistu correrá como loco detrás de él, a la máxima velocidad que le permitan sus piernas (unos 12 m. por asalto). A no ser que se encuentre con obstáculos, correrá tantos asaltos como el valor de su RES actual, momento en el que hará una tirada de RES x 3... y vuelta a empezar. Cada vez que falle perderá (de manera no permanente) 1 a su RES. Al llegar a 0 caerá extenuado e inconsciente... y deberá tirar por su RES x 5. Caso de sacar una pifia morirá. En caso contrario se recuperará en 1D3 horas, libre ya del influjo de Mateo-Txistu.
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, paradójicamente, puede ser su salvación. Cada vez que tire por su RES, la víctima tiene derecho a hacer otra tirada, de Suerte. Esta tirada es voluntaria, porque a veces el remedio es peor que la enfermedad...
Si saca un crítico, tropezará. Si saca la mitad o menos de su porcentaje, chocará contra un obstáculo. Si saca más de la mitad (pero igual o menos que su porcentaje) caerá por una sima.
▶ Tropezar: La víctima tropieza y cae. Se hace un punto de daño y tiene derecho a tirar nuevamente por RR para librarse del encantamiento.
▶ Chocar: La víctima choca contra un muro, roca, árbol o similar. Sufre 1D3 puntos de daño y queda inconsciente 1D3 horas.
▶ Caer: La víctima cae por un agujero, sima o barranco de 2D6 m. de profundidad. (Consultar las reglas de caídas de la pág. 36 del manual.) Debido a su estado, no podrá atenuar la caída con una tirada de Saltar. Tras el batacazo, si aún puede caminar, tiene derecho a una nueva tirada de RR.

Tártalo

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 Tártalo más poderoso de todos vive en la cueva de Muskia, en el término de Ataún, pero pueden encontrarse congéneres suyos en otros lugares, como Tartaloetxeeta (literalmente, lugar de la casa de Tártalo), o el monte Saadar (Cegama), donde un dolmen señala la entrada a la madriguera del monstruo.

FUE	40/45	Tamaño	3-4 m
AGI	13	Peso	200-300 kg
HAB	7	Apariencia	Variable
RES	35	Armadura Nat.	Piel Gruesa (Prot.2)
PER	12		
COM	5	RR 0 %	
CUL	11	IRR 110 %	

Armas: Garrote 75% (6D6)
Competencias: Esquivar 75%, Leyendas 45%, Lanzar 100%
Poderes especiales: Carece



Sugaar

Su nombre significa "culebro", es decir, serpiente macho. Se trata de serpientes gigantes que tienen la facultad de tomar la apariencia de seres humanos, mezclándose con las gentes para seducir mujeres hermosas. Según la leyenda Juan Zuría, el primer Señor de Vizcaya, nació de los amores de uno de estos seres con una princesa escocesa *(ver "El Señorío de Vizcaya")*. El más famoso de los Sugaar es Maju, que llegó a enamorar a la mismísima Dama de Amboto. Esta le dio la facultad de convertirse en ser ígneo, como ella, y a veces se les puede ver atravesándo los cielos como dos estelas de llamas, entregados a jugueteos amorosos (y provocando de paso una fuerte tormenta de lluvia y pedrisco). Otros dicen haberlos visto juntos, ella echada lánguidamente, el peinándole, amoroso, su larga cabellera rubia...

Los otros Sugaar viven en regiones subterráneas de las que salen por simas o aberturas. Es frecuente verlos en Sugaarzulo y la sima de Argamunde (Ataun), Balzola (Dima) y el monte Balerdi (Betelu).

FUE	20/25	Tamaño	3-5 m
AGI	5/10	Peso	200 kg
HAB	-	Apariencia	-
RES	25/30	Armadura Nat.	Escamas (prot.1)
PER	15/20		
COM	-	RR 0 %	
CUL	15/20	IRR 125 %	

Armas: Envolver con los anillos de su cuerpo, 60%. Si su víctima no consigue liberarse (usando las reglas de Inmovilizar de la pág. 44 del manual) sufre 2D6 puntos de daño por asalto... ignorando armadura a no se que sea armadura de placas.
Competencias: Discreción 80%

Poderes especiales:
Adoptar aspecto humano: Consultar el hechizo de Metamorfosis en la pág. 93 del manual. El Sugaar no puede estar como hombre más de doce horas. Transcurrido ese tiempo ha de volver a adoptar la forma de una serpiente hasta tantas horas como tiempo haya estado como humano.
Bajo su aspecto humano, un Sugaar sigue conservando la lengua bífida, y sus ojos son siempre verdes con un extraño tono amarillento.

FUE	20/25	Tamaño	1'75 m
AGI	5/10	Peso	60 kg
HAB	15/20	Apariencia	23
RES	25/30	Armadura Nat.	Carece
PER	15/20		
COM	20/22	RR 0 %	
CUL	15/20	IRR 125 %	

Armas: Puede manejar cualquier arma humana.
Armadura: Puede llevar cualquier tipo de arma o escudo.
Competencias: Discreción 80%, Elocuencia 75%, Seducción 95%
Notas: El hijo de un Sugaar y una mujer se gestará y nacerá como un niño normal, pero no dejará de llorar... Al cabo de varias horas de llanto se sumirá en un profundo sueño, se transformará en una pequeña culebra y huirá reptando de su cuna.



Tradiciones y magia local

Aizkorriko Dama bere organ odeik odei dabil
Ahí va la Dama de Aizkorri
de nube en nube en su carroza

Sobre la vieja religión...

Los antiguos dioses

En tiempos paganos, anteriores a la llegada de los primeros cristianos, el sol (eguzki, ekhi, iuski...) era considerado una deidad femenina, de gran importancia por su poderío frente a las criaturas de la noche. Contra lo que se pueda suponer, la luna, (illargi, ilazki, iretargi...), también era una divinidad femenina y bondadosa, en muchos lugares considerada con todos los respetos como una especie de abuela. Se creía que influía, mediante las fases lunares, en la vegetación, marcando los momentos propicios para la siembra o la poda. Además tenía la importantísima función de alumbrar por las noches el alma de los muertos que buscaban su camino hacia el más allá.

El cielo (urtzi, ortz, ostri...), era considerado una divinidad masculina, no tan benigno, pues con él estaban asociados los fenómenos atmosféricos de la tormenta, el trueno y el rayo.

Eguzki e Illargi eran hijas de Iur (o Lur), la Tierra, fuente de vida, a la que, según la creencia, volvían tras sus recorridos diario y nocturno, respectivamente... En concreto, al ponerse, se introducían en los "mares rojos" (txasgorrieta) para descansar en el mundo subterráneo..

Y es que los antiguos creían que en el interior de Iur había otro mundo, semejante a la superficie, con comarcas inmensas recorridas por ríos de leche, comunicado con el exterior mediante pozos, simas y cavernas. Por allí salían, a veces, las criaturas del mundo subterráneo... y por allí se introducían los humanos empujados por la codicia, el poco seso o simplemente la desesperación, para tener tratos con el otro mundo. A esas regiones llevaba Erio, la divinidad de la muerte, las almas o espíritus (gerixeti) de los muertos, una vez los había separado del cuerpo.

El saber popular del euskaldune distinguía entre estos dos mundos: el humano, lógico, del día (¿racional?), "natural" al que llamaban Berezko, y el mundo de la noche, de la locura, la fantasía, las criaturas legendarias, la magia (¡irracionalidad?) "sobrenatural". Lo llamaban Aidetikako. Y sabían que ciertas enfermedades había que tratarlas con remedios naturales, y otras que solamente sanaban mediante la magia, el conjuro o la plegaria, pues eran culpa de una maldición, hechizo o de la malicia de los seres malignos, como Aideko, espíritu responsable de todas las enfermedades cuyas causas naturales se desconocían.

No hay tradiciones que cuenten quién ni cómo se hizo el pacto que las criaturas del submundo recordaron mucho tiempo después que lo olvidasen los hombres: el día era para los seres humanos, pero la noche era el dominio de las criaturas del submundo, que tenían poder para salir de sus territorios y apoderarse de aquellos que osasen desafiar la oscuridad. El guardián de la noche era un espíritu llamado Gaueko.

Su poder terminaba en el interior del etxe (casa), morada de los miembros vivos y muertos de la familia. Pues antaño los enterramientos se realizaban en el interior de la casa, en la creencia de que los gerixeti protegerían a los

Fiesta Pagana

Cuando despiertes un día
y sientas que no puedas más,
que en el nombre del de arriba
tu vida van a manejar.
Si sientes que el miedo se pega a tu piel
por ser comunero y justicia querer
si te rindes hermano, por ti nunca pensarás.
Cuando vayan a pedirte
los diezmos a fin de mes
y la Santa Inquisición
te "invite" a confesar,
entonces amigo tú alza la voz,
di que nunca pediste opinión
y si es verdad que existe un Dios
que trabaje de sol a sol
Ponte en pie
alza el puño y ven
a la fiesta pagana
en la hoguera hay de beber.
De la misma condición
no es el pueblo ni un señor,
ellos tienen el clero
y nosotros nuestro sudor.
Si no hay pan para los tuyos
y ves muy gordo al abad,
si su virgen viste de oro,
desnúdala.
Cómo van a silenciar
al jilguero o al canario
si no hay cárcel ni tumba
para el canto libertario.
Ponte en pie
alza el puño y ven
a la fiesta pagana
en la hoguera hay de beber.
De la misma condición
no es el pueblo ni un señor,
ellos tienen el clero
y nosotros nuestro sudor.

©2000 Fiesta Pagana (Finis Terra) Mago de Oz - Locomotive



©2001 Fiesta Pagana (Fina Terra, Mago de Oz - Locomotive

suyos. Además, determinados dioses benignos protegían a los humanos piadosos. Tal es el caso de la divinidad femenina llamada Sorguiñ (o Sorsain, literalmente guardián del nacimiento), que presidía los nacimientos y asistía a los enfermos. Sus adoradoras (siempre mujeres) recibían el nombre de sorguiñas, nombre que más tarde se convirtió en sinónimo de brujas.
La reina indiscutida del mundo subterráneo era la diosa Mari. Muchos creen que se trata de una adaptación del nombre de María, la Madre de Dios. Y olvidan que en ciertas partes del país significa literalmente "Señora". Por otra parte, uno de sus nombres era también Maya, relacionada con Maju, su marido. El nombre de Mari puede tener tambuién relación con los nombres Mairi (relativo a los maurok), Maide (los maridos de las lamiñas) o Maindi (dícese de los maideak benéficos).
Aparte de Mari, otro dios del mundo subterráneo era Akerbeltz. Bajo el aspecto de un macho cabrío negro (como indica su nombre) era el jefe de numerosos seres subterráneos y podía provocar tempestades, pero también tenía una influencia benéfica sobre los animales puestos bajo su custodia. En su honor se celebraban determinadas fiestas nocturnas, en las que le presentaban como ofrenda huevos, panes (¡olatak!) y monedas, para preservarse del mal tiempo y de la enfermedad del ganado. Dado el carácter benéfico de este dios para el mundo rural, estas fiestas continuaron más o menos clandestinamente mucho después de la llegada del cristianismo...

Rituales paganos

Aparte de las celebraciones nocturnas en honor de Akerbeltz, en la época de Aquelarre (a partir de la Baja Edad Media) perviven aún numerosas tradiciones de la vieja religión:
En muchas zonas de Vizcaya existe la tradición de quemar en la chimenea por Nochebuena un tronco de madera de roble o haya, sacado de un árbol ya viejo. Este tronco, que recibe precisamente el nombre de "tronco de Nochebuena", ha de arder toda la noche, ya que si el fuego se apaga, grandes desgracias caerán sobre la familia, y puede morir alguno de ellos. A la mañana siguiente, las cenizas del tronco se esparcen por los campos, que así dan mejores cosechas. Realizar éste ritual, además, ahuyenta de las tierras del caserío a la siempre sanguinaria comadreja.
Otro rito de gran importancia es hacer ofrenda a Mari de las entrañas de toda vaca que se sacrifique. Los despojos han de dejarse sobre una peña plana, en descampado, y de no hacerse así, grandes desgracias caerán sobre la familia y los amigos de ésta.
En Osintxu (Guipúzcoa) es costumbre, el último domingo del mes de agosto, matar una vaca e invitar a comer a todo el pueblo, e incluso a los forasteros que aquel día acierten a pasar por allí. Se dice que la ración de pan y carne que se da ese día no se corrompe, pero ha de ser aceptada por todos a los que les sea ofrecida... Rechazarla sería un gran insulto, así como una fuente de grandes desgracias para todos...
En Lezáun, Garisoain y en general por toda Navarra se suele practicar "la Cencerrada", consistente en salir en procesión con cencerros, campanillas y zumbas, armando el mayor escándalo posible, pues es creencia popular que el ruido de estos instrumentos ahuyenta a los espíritus maléficos.

Saludadores

Cuando existe peligro de plaga o el ganado enferma, hay gran discusión entre los vecinos de los caseríos sobre si llamar al saludador o al cura, preguntándose cuál será más efectivo... y también más barato. Los saludadores son brujos especializados en curar las enfermedades (y las maldiciones) que sufren los animales (y malas lenguas dicen que también de provocarlas por encargo de algún vecino envidioso). Pocas veces establecen residencia en un mismo lugar, pues les es más saludable llevar una existencia nómada, en parte para librarse de la persecución de los curas cristianos, sus mayores enemigos, y en parte también porque los campesinos vascos son muy expeditivos a la hora de hacer... "reclamaciones" si alguno de sus remedios no ha funcionado bien *(para más información ver Ars Medica)*.

Conjuradores

Al igual que en Castilla, en la vieja Euskal Herria proliferan estos hombres, supuestos clérigos, que dicen tener el poder de alejar la tempestad y disolver el pedrisco con sus rezos y rituales, a caballo entre lo religioso y lo pagano. Muchas veces hacen la función de conjuradores sacristanes y ermitaños locales, que tocan las campanas en la creencia de que dicho sonido "corta" el aire, destruyendo la nube. Por éste trabajo perciben un pequeño sobresueldo de las gentes del lugar... (Pero era actividad no exenta de riesgos: En el siglo XVIII se llevó en Francia una pequeña estadística, que arrojó los resultados de que en 33 años el rayo cayó sobre 386 campanas... matando a 120 campaneros.)
Entre los "conjuradores profesionales" y los "clérigos aficionados" locales hay, como es lógico, una gran competencia, hasta el punto que durante el siglo XVII se harán desafíos públicos para ver quien es capaz de dirigir las nubes con mayor eficacia...

Aztli

Reciben éste nombre los adivinos y agoreros, que a menudo basan sus predicciones en el vuelo de los pájaros. Los campesinos les consultan a menudo sobre el tiempo que va a hacer, y ellos se basan en las siguientes premisas:

Augurios de buen tiempo
- ▶ Golondrinas y Vencejos volando alto
- ▶ Palomas arrullando

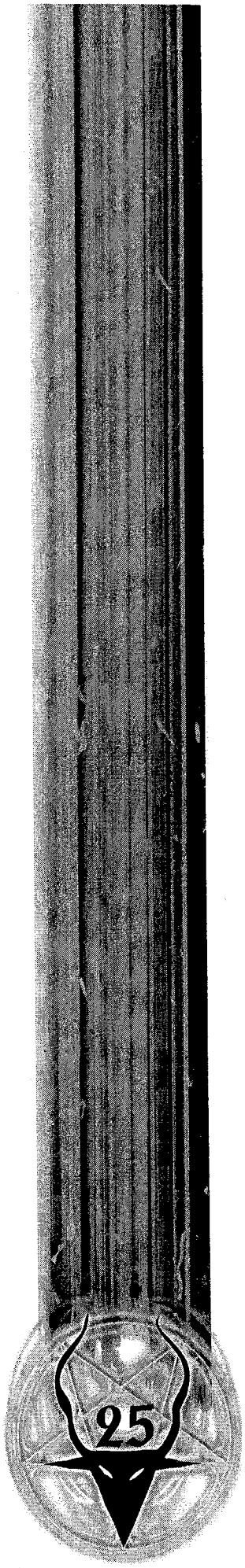
Augurios de lluvia
- ▶ Golondrinas y Vencejos volando a ras de tierra
- ▶ Estornino cantando
- ▶ Ver numerosos cuervos
- ▶ Gansos chillando mientras vuelan

Augurios de nevada
- ▶ Búho ululando a mediodía o media tarde
- ▶ Ver grandes formaciones de gansos tres días alternos
- ▶ Gaviotas volando tierra adentro

Augurios de vendaval
- ▶ Lechuzas graznando
- ▶ Cuervo cagando en vuelo

Augurio de niebla
- ▶ Ver formaciones de gansos tres días seguidos volando a media altura

Como se ve, la mayor parte de los Aztli eran simples charlatanes que, como mucho, se fiaban de su conocimiento de las aves y de la credulidad de las gentes.



Remedios ancestrales

Para curar la dislocación de los huesos
En Bizkaia se pone un paño sobre el lugar dolorido se hace como que se cose sin atar el hilo mientras se dice: "ligamento estirado, ligamento desgarrado, ligamento que vuelve a su sitio".

Para curar el "mal de rosa" (enfermedad de la piel)
El enfermo debe dar una vuelta a un rosal diciendo: "la rosa, con la rosa" y hacerlo durante nueve días; tras ello se dice que sanará.

Para curar las enfermedades del corazón
Aún se hace en Ereño (Vizcaya) cuando alguien padece una dolencia cardiaca: se matan dos gallinas. A una de ellas se le saca el corazón y se le clavan numerosas púas de erizo, espinas de matorral o (actualmente) alfileres. Luego se entierra el corazón y es cosa tenida por cierta que cuando éste se pudra, el enfermo sanará.

Para curar la mala memoria
Es costumbre en Orduña (Vizcaya) y en Salvatierra (Álava) que a las gentes con mala memoria se les diera a comer carne de Abubilla, cocida por la mañana y consumida inmediatamente.

Para que a los niños le salgan los dientes
Se dice que es remedio infalible, para que a un niño le salgan bien los dientes, ponerle alrededor del cuello un collar hecho con los dientes de un erizo, según unos, o de un gato montés, según otros. En Bedia y otras zonas prefieren poner un cordel con un diente de caballo, en la creencia de que se tendrán los dientes fuertes y sanos.

Para aliviar el reumatismo
Es cosa sabida que el gato cura los dolores de los músculos causados por el reumatismo, por lo que ancianos y gente enferma suelen tener siempre uno que se coloca en su regazo cuando se sientan.

Para curar las anginas
En ciertas zonas de Navarra las curan haciendo gárgaras con orina de caballo fermentada.

Para sanar la piel enferma
Es cosa bien sabida que las enfermedades de la piel curan muy bien untándose con sangre de conejo fresca.

Contra las enfermedades nerviosas
Las patas del sapo, secas, metidas en una bolsita y colgadas del cuello, previenen esas enfermedades.

Curación de los resfriados
En varios pueblos de Álava cuando uno está resfriado se mete entre el estiércol del ganado, estando así varias horas. Dicen los del lugar que los cura casi al instante...

Contra la mordedura de las culebras
En la zona de Álava se machaca una cabeza de culebra, y se pone como cataplasma encima de la herida. Otro remedio era asar un trozo del reptil, y ponerlo durante dos días sobre la herida.

Plantas curativas
El Matagallo es muy usada por los curanderos para hacer pociones diuréticas. La Centinodia hace bajar la fiebre. Por último, poner regularmente un empasto tibio de la hierba llamada Celidonia devuelve la vista a los ciegos. Hay que tener cuidado con esta planta y los jugos que desprende, ya que son un veneno mortal para cualquiera que ingiera determinada cantidad. También es un veneno la Dulcámara, de efectos alucinógenos, usada en pequeñas dosis por las brujas cuando celebraban sus aquelarres

No obstante, algunos Aztli llegaron a ser muy poderosos y realizar grandes prodigios, según creencia popular gracias a esclavizar a un puñado de Mamurak (ver bestiario). Claro que no se descarta la posibilidad de que fueran magos o brujos, o hubieran pactado con el Diablo...



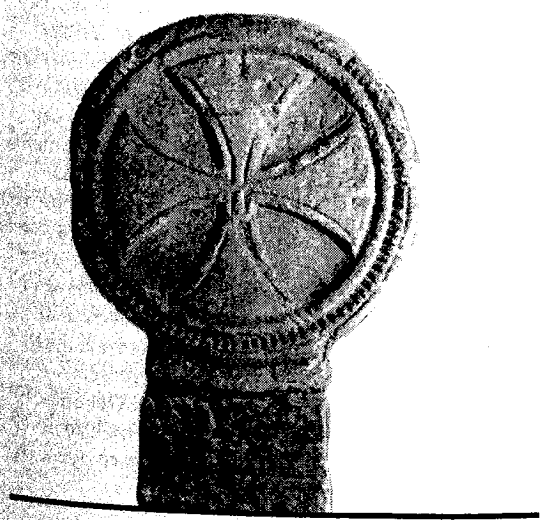
Creencias populares

Presagios de muerte
Si se ve a una lechuza rondar la casa de algún enfermo, o simplemente se oye su canto, es cosa tenida por segura que la enfermedad se agravará y le provocará la muerte. Para anular este mal presagio se ha de arrojar inmediatamente al fuego del hogar un puñado de sal o (en algunas zonas) hojas de laurel.
En Amoroto y Rigoitia creen que cuando una gallina se pone a dar cucurrúas alrededor del caserío, morirá alguien en él. El peligro se conjura matando en el acto a la gallina. Por otro lado, y a propósito de las gallinas, hay quien dice que si alguien está enfermo y se le muere una gallina, sanará, pues todo el mal se lo llevará la gallina.
También se dice que aquél que no oiga cantar al Cuco dos años consecutivos morirá. Este pájaro tiene la facultad de adivinar cuántos años le quedan de vida a los hombres, diciéndoselo mediante su canto (tantas llamadas como años). Sea como fuere, es creencia muy arraigada en toda Euskalherría que trae mala suerte matar un Cuco.

Buena y mala suerte
Tampoco trae buena suerte ver beber a los cuervos en Junio y Julio, ya que, entre otras cosas, eso significa que el campesino que los vea tendrá mala cosecha ese año. En general, los cuervos no son muy queridos, sobre todo si se posan en la rama de un árbol de la huerta y desde allí empiezan a graznar: hay que matar en el acto al bicho, porque si no atraerá la mala suerte. Lo contrario de los petirrojos, con los que lo que trae la desgracia es matarlos, superstición que los sacerdotes explican diciendo que fue uno de éstos pájaros el que, en el Gólgota, quitó con su pico varias de las espinas de la corona de Nuestro Señor, para aliviarle en algo sus sufrimientos (manchándose para siempre el pecho con Su sangre).
Solamente los necios arrojan piedras a las simas o entradas de las cuevas... ¡Y si dentro de ellas se encuentra la Dama descansando, o alguna lamiña, o un maide, o cualquier otra criatura? Sin duda lloverá la desgracia sobre el que la halla molestado, eso si no le hace nada peor "in situ". Por el contrario, arrojar una moneda puede traer buena suerte, pues se logrará la protección de los seres de la cueva... si es que hay alguno, claro.
Para tener buena suerte, en especial en el juego, dicen en Ermua (Vizcaya) que hay que llevar encima una lagartija viva. En Munguía, Yurreta y Murélaga (también Vizcaya) dicen que no, que basta con llevar el rabo de una lagartija. Por ciertos pueblos de Álava y de Navarra afirman en cambio que lo que hay que llevar encima es el colmillo de una culebra... Eso sí, hay que arrancarlo cuando el animal esté vivo, si no pierde sus poderes de buena fortuna...

En relación con el sexo y el matrimonio...
Dicen que los novios que se prometan ante el manantial de Pasagarri (hoy llamado "del Tarín") y se casen en Noviembre gozarán de un matrimonio feliz.
Aquellos enamorados que paseando por la zona de Pago-Mari (Sierra de Aralar) vean correr una ardilla serán felices y dichosos, pero si el color de la ardilla es oscuro, serán desgraciados.

Costumbres marineras
Pocas leyendas o tradiciones se tienen de la gente del mar. Pues es creencia entre ellos que aquél al que le suceda un hecho extraño, o vea o entre en contacto con brujas o diablos del mar y hable de ello, atraerá sobre sí y los suyos su ira, y desaparecerá para siempre. Una de las pocas tradiciones que se conocen es totalmente cristiana, y consiste en introducir en un hueco de los barcos recién botados medallas religiosas y monedas. Las primeras protegen los cuerpos y las almas de los marineros, las segundas son una ofrenda para pedir buena pesca.



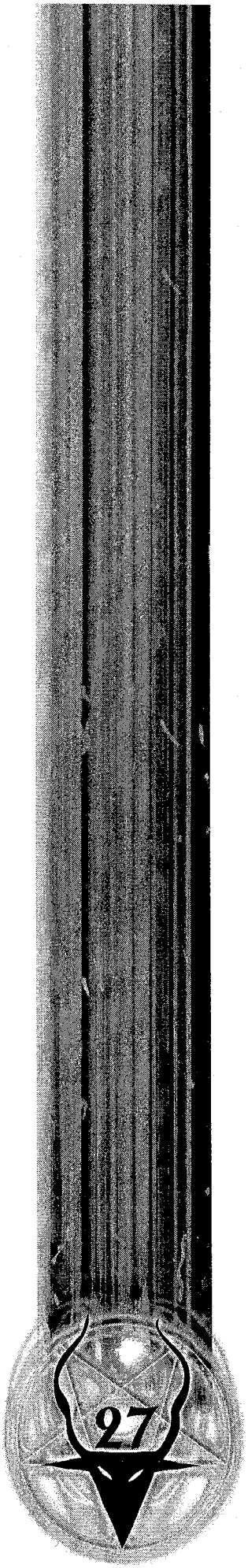
Maldiciones, amuletos y otras magias

Adur
En Euskal Herría se cree que todo lo que tiene nombre existe de alguna manera, así que es cosa de necios reirse de lo que no se entiende o no se cree. También hay que tener cuidado con lo que se dice, pues hay una relación entre los nombres y los seres o cosas que representan: lo que se le dice al nombre le sucederá al ser. Esta ligazón mística recibe el nombre de adur.
Usando el adur, en Ataun, Sara y Leitza hay gentes que se vengan de sus enemigos fabricando una vela con ciertos componentes, dándole el nombre de su enemigo y encendiéndola a continuación. La salud de su víctima se consumirá al mismo tiempo que se consume la vela, muriendo cuando se extinga ésta. Solamente podrá salvarse si se apaga la vela a tiempo, aunque las gentes discuten sobre si se puede recuperar la salud perdida o no.
En otros lugares (por ejemplo, en Guipuzkoa) se hace algo parecido con las monedas: Se cree que el rostro representado en ellas puede ser el de cualquier persona. Así que tras un sencillo ritual (en el que se le da el nombre de la víctima a la moneda), ésta se dobla, arrojándola luego a un lugar sagrado (si la víctima es una mala persona) o al fuego (si no ha hecho daño nunca a nadie). Hay que tener cuidado: Si se arroja la moneda al fuego y la persona es grata al Demonio... éste castigará al ejecutor. Lo mismo pasará en caso contrario, aunque en este caso serán los Ángeles los encargados de ajustar cuentas.

El momento de maldecir
En Dohozti (Nafarroa Beherea) se cree que el día tiene un instante especial para maldecir, pero se desconoce cual es; por eso, uno del pueblo, queriendo castigar a un ladrón, estuvo todo el día repitiendo la maldición, para no fallar el instante adecuado. Se dice que, a raíz de ello, el ladrón se tiró por una ventana.

Begizko (el mal de ojo)
Como en otros lugares de la península, se trata de una fuerza maléfica que ciertas personas pueden transmitir con la mirada, provocando mala suerte y peor salud.
Es creencia extendida que es poder común entre brujas y sorguiñas, aunque puede suceder que lo tengan personas inocentes, que por una maldición (o por causas inexplicables) lo transmiten involuntariamente a personas o animales.

Kutunak (Amuletos)
Para resguardarse del begizko, nada mejor que un kutun o amuleto. Los hay de muchos tipos. En Amezketa (Gipuzkoa), cuelgan del cuello de los bebés una bolsita y, en su interior, una moneda, carbón, apio y un trozo de su cordón umbilical. En Zeanuri (Bizkaia), contiene excremento de gallina y carbón.



Otros amuletos están labrados en cristal o coral y tienen forma de puño (gesto contra las brujas). Con todo, según cuentan los ancianos el mejor amuleto que existe contra todo mal es llevar encima la pata de un tejón...
Al ganado es importante colgarle cencerro, pues eso lo librará del begizko.

Símbolos solares protectores

Al sol, (eguzki) se le considera sagrado, ya que su luz ahuyenta a los seres de la noche, como las brujas y lamiñas. Como ya se ha visto, en tiempos paganos, anteriores al cristianismo, era objeto de culto, adorándosele bajo forma de divinidad femenina, y consagrándosele dos fiestas: la del solsticio de Verano y la del Invierno. De ello solamente queda su poder protector, por lo que es costumbre colocar en las puertas de las casas un símbolo solar, como protección frente a entidades malignas.
El más común es la flor del cardo silvestre (llamada eguzkilore, "flor de sol"). Otro símbolo más elaborado es el lauburu ("cuatro cabezas"), que representa un sol en movimiento. Suele grabarse en piedra, sobre las puertas de las casas y caseríos de los más pudientes (los más humildes, han de contentarse con el eguzkilore). La figura del lauburu también puede usarse como amuleto personal, normalmente colgando del cuello. Sin embargo, para que mantenga todo su poder protector, ese amuleto debe ser regalado... o robado, pero nunca comprado.
Otros símbolos solares, son las estelas discoidales. En ellas suele mostrarse al sol a través de una figura geométrica. Abundan los simples círculos, pero tampoco escasean los círculos concéntricos, las ruedas de radios rectilíneos y curvos y las estrellas pentagonales.

Para protegerse de brujas, lamiñas y seres de la noche

Además de los símbolos solares, es poderosa protección el canto del gallo, que despierta la aurora y provoca la huída de las criaturas nocturnas y maléficas. Por ello si uno se encuentra con un Itzugarri en las oscuridades de la aurora, después del canto del gallo, no ha de tener miedo, pues la pobre ánima no busca ningún mal. ¡Pero atención si el gallo canta al atardecer, nada más ponerse el sol! Pues está avisando que hay entidades malignas rondando la casa. Para ahuyentarlas hay que encender inmediatamente una vela de cera bendita, y arrojar un puñado de sal al fuego.



Para evitar que las brujas y otros seres maléficos se cuelen en la casa por la chimenea, se colocan tres o cuantro puntas afiladas verticales en la elatza (hogar)... y se deja a mano el burchín (atizador), pues se cree que provoca heridas mortales en las brujas.
También da buena protección la piel del erizo, curtida y clavada en las puertas de la casa, o del establo, ya que impide el paso de las maldiciones y del begizko.
A nivel de protección individual, nada mejor que la pluma de un eskilaso (o arrendajo) debajo de la almohada: ahuyenta tanto los maleficios de las sorguiñas como los malos espíritus en general.
Por lo que respecta al ganado, en Ataún, Sara y Murguía, así como en otras partes, es costumbre criar un macho cabrío negro, que pasta junto al ganado y duerme en el mismo establo. Dicen que protege de enfermedades, epidemias y maldiciones, pues al adorar las brujas al demonio en forma de macho cabrío, se abstendrán de hechizar un recinto donde esté un animal sagrado para ellas (aunque los descreídos añaden con chanza que es debido al mal olor del animal, que aleja tanto a las enfermedades como a las brujas).
Por último, ya costumbre cristiana es poner en el techo del caserío tejas de distinto color formando una cruz.

Para protegerse del rayo

Dicen que, para proteger del rayo cualquier edificio, basta con colocar un hacha con el filo hacia arriba en la puerta principal. Con la llegada del cristianismo se impuso la costumbre de colgar ramas de laurel u olivo bendecido en puertas y ventanas. Otros, ante el primer aviso de tormenta, arrojan al fuego de la chimenea ramas de laurel, un puñado de hojas verdes, a veces un puñado de sal. Aunque es creencia entre los navarros que en las casas donde aniden las golondrinas nunca caerá el rayo...
Para proteger a una persona o animal en concreto se pondrá bajo el gorro (o se le atará al cuello o a la cintura) hojas de laurel, púas de espino albar o un puñado fresco de ustaibelar (hierba del arco iris).

Para reunir la tormenta y llamar al rayo

De noche, y al aire libre, el ejecutante encenderá cuatro velas, y con la cera que derramen trazará un círculo en el suelo, lo bastante grande para poder meterse en él. Después colocará cada una de las velas en un punto cardinal, y espolvoreará un poco de polvo de hueso de Mairu (ver Bestiario) en la llama de cada una de ellas. Durante todo el proceso irá recitando una letanía en euskera. Una vez realizado correctamente el ritual aparecerá una de las criaturas de la tempestad (Aidegazto, Odei, Ortzia, Eate, Egata, Ereeta, Orots, Mikelats ... ver Bestiario). Si el ejecutante se mantiene dentro del círculo, sostiene en la mano un ramito de acedera (hierba cuyo nombre científico es "Rumex Crispus") y no es interrumpido por nada ni nadie, la criatura debe obedecer las órdenes de su invocador, llevando la tormenta a dónde se le diga o fulminando con el rayo a una persona o ser determinado. Todo hay que decirlo, a las criaturas de la tempestad les fastidia mucho tener que obedecer a un simple mortal, así que el más mínimo error en el ritual será una buena excusa para fulminar al invocador...
Hechizo favorito de los Conjuradores, si el DJ decide usarlo en sus campañas, se considerará un hechizo de magia blanca (negra si es para fulminar con el rayo a un inocente), tipo Invocación, nivel 5.

Para adquirir el poder del begizko
Se tiene por cierto que basta con ir antes de la medianoche de una luna llena a un cruce de caminos con un par de gallinas negras colgadas de la cintura. Una vez se esté completamente solo, hay que ponerse de rodillas y destrozar a las gallinas vivas con los dientes, bebiendo su sangre. A continuación hay que llamar al ser maligno con el que se quiera tratar por su nombre: Aker, si es el demonio, Gaueko, si se quiere servir al genio del mal vasco (ver Bestiario). Así el aprendiz de brujo ganará el poder del mal de ojo y perderá el alma. Para prevenir éste ritual, los sacerdotes acostumbran a hacer a su vez el rito de Gurutze ipintze, que consiste en poner cruces con unas gotas de cera bendita en las encrucijadas.

Supersticiones relacionadas con el calendario

Originariamente, el euskaldune dividía el año (Urte) en dos estaciones: Uda (Verano) y Negu (Invierno). El año empezaba con el solsticio de Invierno, en el que se celebraba la fiesta de Egaberriak (literalmente, "días nuevos"). Al introducirse el calendario cristiano en Euskal Herría, las dos estaciones intermedias recibieron los nombres de Udaberri o Udabarri (Verano nuevo, la Primavera) y Udazten (Verano de atrás o final del verano, Otoño).
Los nombres de los meses y de los días de la semana varían según los dialectos de cada zona

Ilbeteak: Los meses
▶ **Enero** es llamado por los vascos: beltzilla, ilbeltza, illbaltza, urtarrilla, urtharrille e izotzilla ("Luna negra o mes negro"), aunque sería más exacto traducir urtarrilla como "mes que coge al año", es decir, con el que éste comienza. Los doce primeros días del año se llaman zotalegun. En ciertas zonas se dice que esos doce días corresponden a los doce meses del año, y que el tiempo que haga cada día marcará el clima del mes correspondiente (en otras zonas el zotalegun corresponde a los veinticuatro primeros días de Agosto como anunciadores del tiempo que habrá en los meses del año siguiente: el día primero y decimotercero pronostican cómo será enero, el segundo y el decimocuarto, febrero, y así...). Se dice también que el agua que se recoje el primer día de Enero es la mejor del año, y que tiene propiedades medicinales.

▶ **Febrero** recibe los nombres de otsailla, olsaile, olsila, zezeilla, zizeila y barantalla. Es considerado el "mes de los gatos y las mujeres".

▶ **Marzo**, (epailla, efailla, martxoa y martia), es el mes de los hombres, aunque alguno de sus diferentes nombres deberían ser traducidos como "mes de la poda" o "Luna de la corta". Se cree que, el gallo nacido en marzo es el mejor del año, incluso las gallinas son más ponedoras. Su canto, además, es un buen talismán contra brujas, genios y espíritus malignos. Por eso en Zeanuri (Vizcaya), cuando se oye cantar a un gallo de marzo (marti-oilar), se dice: "Marti-oilarto gorria: izan zakidaz balia" ("Gallito rojo de marzo, sé mi valedor"). Curiosamente, al hombre nacido en marzo también se le llama "gallo de marzo". Se considera beneficioso cortarse unos cuantos cabellos el primer día de marzo, pues no sólo los fortalece, sino que, además, quita los dolores de cabeza.

▶ **Abril** (apirila, aberilla, abereilla, afirile, jorrailla, jorraille, opailla, opeille, opea) está considerado como mes o luna de la escarda, aunque algunos han traducido aberilla o abereilla por mes de ganados. En éste mes se hace un pan llamado olatak u opea, utilizado como ofrenda funeraria (de esta costumbre derivan el bollo de San Marcos y la tarta de Pascua). También se considera un mes relacionado con las mujeres, así que en la Baja Navarra los hombres decían cuando hacía mal tiempo: "Horra emaztekien gakiakeriak" ("He ahí las maldades de las mujeres")

▶ **Mayo** (ostarua, ostoilla, orrilla, mayaltza, maihatzea, loraila) es el mes (o luna) de las hojas. Se considera que es un mes de buena suerte. La leche de mayo tiene ciertas propiedades: es la mejor del año para hacer quesos, es un buen preventivo contra la sarna, y el que toma leche el primer día de mayo no padecerá dolores de cabeza el resto del año. Y todo el mundo sabe que en mayo, hasta la hormiga tiene leche. Sobre el agua de lluvia de mayo, es la mejor del año para lavar la ropa, y es muy beneficiosa para el cabello, pero éste no debe cortarse durante este mes, pues se llenaría de canas

▶ **Junio** (garagarrilla, garagarzaroa, baguilla, errearoa, erearoa, arramayatza, ekhaina) es el mes dedicado al Sol, (ekhain, "sol arriba"), pues como ya se ha dicho en él se celebra la fiesta del solsticio de Verano.

▶ **Julio** (uztailla, uztaille, uztarila, ustahile, garilla). En Vizcaya se le llama también garagarrilla, como el mes anterior (literalmente, mes de la cebada), pese a que en el resto de Euskal Herría se le considera el mes del trigo, y también luna de la cosecha, o de la abundancia. (uztailla)

▶ **Agosto** (agorrilla, dagonilla, daguenil, aboztua, abaztua), es el mes seco, o luna de sequedad.

▶ **Septiembre** (burulla, buruilla, buruille, irailla, urailla, garoila y setemer). Es el mes del helecho, y al



parecer era el último mes del primitivo calendario vasco, de nueve meses.

▶ **Octubre** (urría, urrílla, urrieta, urriete, bildilla). Es el mes de la recolección para unos... y de la escasez para otros...

▶ **Noviembre** (azaroa, azarua, azilla, hazile, hazila, zemendija). Es el mes de la simiente... y del estiércol.

▶ **Diciembre** (lotazilla, lotasila, neguilla, abendoa, abendua), es el mes (o luna) que germina la semilla.

Astia: La semana

▶ **El lunes** recibe el nombre de astelen, astelehen e ilen, que quiere decir "primero de la semana", o "primer día de la Luna". En zonas deGuipúzcoa y Vizcaya, se cree es un día muy apropiado para poner los huevos bajo las cluecas. Pero no deben cortarse las uñas, pues de inmediato se cogerá dolor de muelas.

▶ **El martes** recibe los nombres de astearte, arteharte, astearti y martitzena, que significan "medio de la semana". Suele ser un día de mala suerte. En muchas zonas de Guipúzcoa y Vizcaya lo tienen por el día de brujas. Por lo general, no deben cortarse piezas de ropa en martes. Tampoco iniciar un nuevo trabajo. Mucho menos casarse, ya que como dicen en Vizcaya, "casamiento de martes, martirio" Tampoco es buen día para cortarse el pelo, ni para poner los huevos bajo las gallinas. (Eso, como ya se ha visto, hay que hacerlo el lunes).

▶ **El miércoles** es conocido como asteazken, astzken, egubazten y eguasten. Puede traducirse como "el último de la semana" o "último día del comienzo de la lunación". Y es que en tiempos precristianos, tres eran los días de la semana en Euskal Herría.
El miércoles también es considerado como día de brujas. No es conveniente sacar estiércol, ni comenzar a sembrar trigo. Además, si la Luna nueva coincide en miércoles, frío seguro.
▶ **Al jueves** se le llama ortezeguna, eguben o eguen. Es uno de los días más importantes de la semana, pues está dedicado al cielo. Pues ortzeguna puede traducirse como el día de Oriz, o de Ortzia, que es el nombre de una de las criaturas de la tempestad, del mismo modo que el "Jueves" de los latinos era el día dedicado a Júpiter, señor del trueno y padre de los dioses.

▶ **El viernes** recibe los nombres de ostirala, orzilara, ortzilara, orzirale y bariku. Esta última denominación, más tardía, tiene orígen cristiano, ya que significa ayuno, pues según la iglesia cristiana el viernes hay que hacer ayuno por ser el día de la semana en que murió



Cristo. Por otra parte, tampoco es bueno comenzar labores el viernes. Ni cortarse las uñas, pues además de ser éstas para las brujas (el viernes es el principal de sus días), Dios estará llorando. Otros dicen que con las uñas cortadas en tal día, el Diablo hace calzadas para el Infierno. También trae mala temperatura la Luna nueva de viernes. Se ha dicho, además, que los nacidos en viernes serán desgraciados (barikuko yaiotzea suerte txarrekoa), por eso suele decirse a veces: (Orrek barikuan yaioak izan bear dan). "Ese ha debido de nacer en viernes". Igualmente es el de augurios atmosféricos, y se dice que el mes que comienza con viernes suele ser lluvioso y que si en tal día retumba el trueno, o graniza, también será lluviosa la novena consecutiva. Un dicho euskérico, pero conocido también en otros pueblos de la Península ibérica, advierte además que el que ríe mucho en viernes, el domingo llora.

▶ **El Sábado**, llamado larumbata, egubakoitz, irakoitz, neskanegan, neskegun y zapatu, es el día de la semana dedicado a las muchachas, al menos en Zuberoa, sin que se sepa muy bien por qué...

▶ **El domingo** recibe en euskera los nombres igandea, igandia, iande y domeka, que significan "la mayor subida de la Luna". Igan-andi-a o aundía puede traducirse también como "el subir grande". Sin duda hace referencia a una posible fiesta pagana que relacionara el domingo con el pleninunio, tradición que hoy se ha borrado de nuestra memoria...

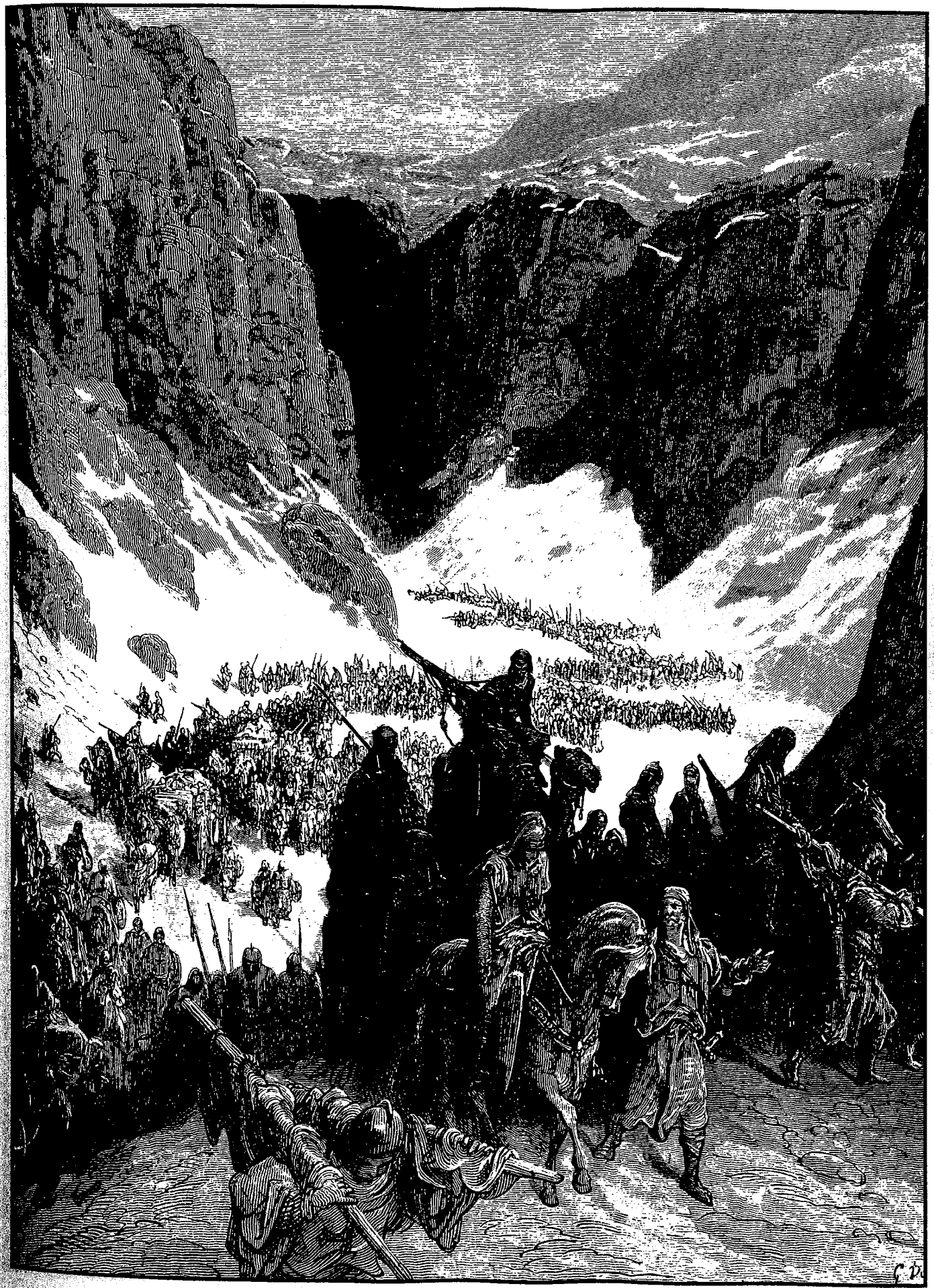


Ilustración: Gustavo Doré

Y al final, la muerte

Ritos funerarios

Cuando en una casa alguien está agonizando es costumbre avisar al vecino que viva en la primera casa por la derecha en dirección a la iglesia. Este vecino debe encargarse de realizar determinados ritos, algunos de ellos prácticos, como avisar al cura y el médico, otros de carácter pagano, como levantar una de las tejas de la techumbre para permitir que el alma abandonara el cuerpo.
Tras la muerte, ese vecino debe dar la noticia a los animales del difunto, sin olvidarse de las abejas. El cadáver tiene que ser llevado a la iglesia (donde se hará el funeral) por un camino especial, llamado elizabide (de difuntos) o gorputzbide (de cadáveres). Trae mala suerte usar ese camino en cualquier otra circunstancia. Por otra parte, es más largo que los caminos normales, y suele estar en muy mal estado... así que las gentes que dicen no ser supersticiosas tienen buenas excusas para no frecuentarlo.
El colchón del difunto (normalmente un saco relleno de paja) se quema en el primer cruce del camino, pronunciando una oración. Así todos los que vayan por el camino, encontrándose los restos de la hoguera, sabrán que ha muerto alguien en la casa vecina, y rezarán una oración por su alma.

Los enterramientos de adultos se realizan en el interior de la iglesia. Cada familia tiene su espacio, llamado yarleku, donde se cava la fosa común de la familia. Sobre ella se encuentra el jarleku, asiento de piedra que ocupa la "señora de la casa" (etxekoandre).
Los recién nacidos que mueren sin bautizar son enterrados bajo el alero (baratz) de la casa o (en Araba, Liginaga, Uharte , Kortezubi , Aretxabaleta y Sara) en la huerta. Los forasteros son enterrados (con bastante menos ceremonia) en el patio o prado trasero de la iglesia...

Tras los funerales los parientes y amigos de la familia (si el pueblo es pequeño, todos sus habitantes) se reunen en la casa del difunto. Se sirve comida y bebida y un pariente o amigo del muerto habla de él, ensalzando sus virtudes y disculpándole sus defectos. Es costumbre que la reunión se vaya haciendo más distendida (a medida que se van consumiendo los barriles de vino) y que finalmente termine entre bromas y risas, contando anécdotas divertidas del difunto. Es creencia popular que el alma del muerto asiste a esta celebración, para despedirse de los suyos, y si le ha quedado algo por decir o hacer se lo comunica a los suyos (mediante luces, sombras, ruidos, muy pocas veces como itzugarri). Evidentemente, trae muy mala suerte no cumplir la petición de una de estas apariciones...
En ocasiones, cuando no ha sido tan malvado para ir al Infierno, ni tan bueno para merecer el Cielo, el espíritu del muerto se queda retenido en la tierra, junto a los suyos, esperando que muera en la casa un alma pura que le enseñe el camino hacia el Paraíso.

Ofrendas a los difuntos

Tras la misa de difuntos la señora de la casa deja una argizaiola (tabla de cera) encendida sobre el jarleku antes de salir de la iglesia. Pues la luz es la mejor ofrenda que se le puede dar al difunto, que ahora está en el mundo de la oscuridad. Así que se colocan candelas o velas (llamadas ezkozigor) sobre una tabla especial (la argizaiola) que representa una figura humana. Normalmente es una representación bastante tosca, pero en ocasiones son verdaderas obras de arte, profusamente labradas.
Otras ofrendas, realizadas siempre por mujeres, son unos panes especiales llamados olatak. En ciertos lugares los hacen con forma especial, normalmente con tres o cuatro puntas. En Liginaga (Zuberoa) es creencia firme que esos panes pierden su poder alimenticio, pues su esencia se la comen los muertos. A ese propósito dicen en Aretxabaleta que tras la misa los olatak pesan menos...
En varios pueblos de Nafarroa, como Bera y Lekaroz las ofrendas también podían ser de carne, y en Guipuzkoa era costumbre poner un animal (un carnero, o un buey) atado frente al pórtico de la iglesia.

En el caso que la etxekoandre no pueda realizar las ofrendas, cederá el puesto a otra mujer de la familia. Y si ninguna mujer, por la razón que sea, está disponible se encargará de ello la andereserora, mujer encargada de desempeñar esa función en la iglesia parroquial. Muchas veces, la andereserora no es otra que la serorak (ama de llaves) del cura. Hay que tener en cuenta que, en casa del sacerdote, ella es indiscutiblemente la "señora de la casa" (en demasiadas ocasiones, en un sentido muy literal). Por ello no es de extrañar que en muchas aldeas rurales cultos tradicionales y cristianos se den la mano... y que muchas serorak y bastantes sacerdotes rurales fueran acusados de brujería en los procesos de Zugarramurdi y Lapurdi.
Los hombres solamente hacen ofrendas al difunto en una ocasión: cuando una pareja se casa llevan alguna ofrenda al jarleku. Así, el nuevo miembro de la familia es presentado a los muertos..
Por el contrario, es función de los hombres el realizar la hilarriak o harrigizona ("piedra humana"), una especie de estela funeraria con forma de figura humana en la que se representan las herramientas del oficio del difunto, acompañado de signos mágicos como lauburuk, cruces, soles, estrellas, animales...
Si se cumplen estos rituales, las almas de los difuntos escapan por las noches del mundo subterráneo, por simas o cavernas, para volver a sus antiguos hogares y velar por su familia. Así que en caso de extrema necesidad, la etxekoandre, auténtica sacerdotisa de este especial culto a los muertos, no vacilará en invocar su ayuda...

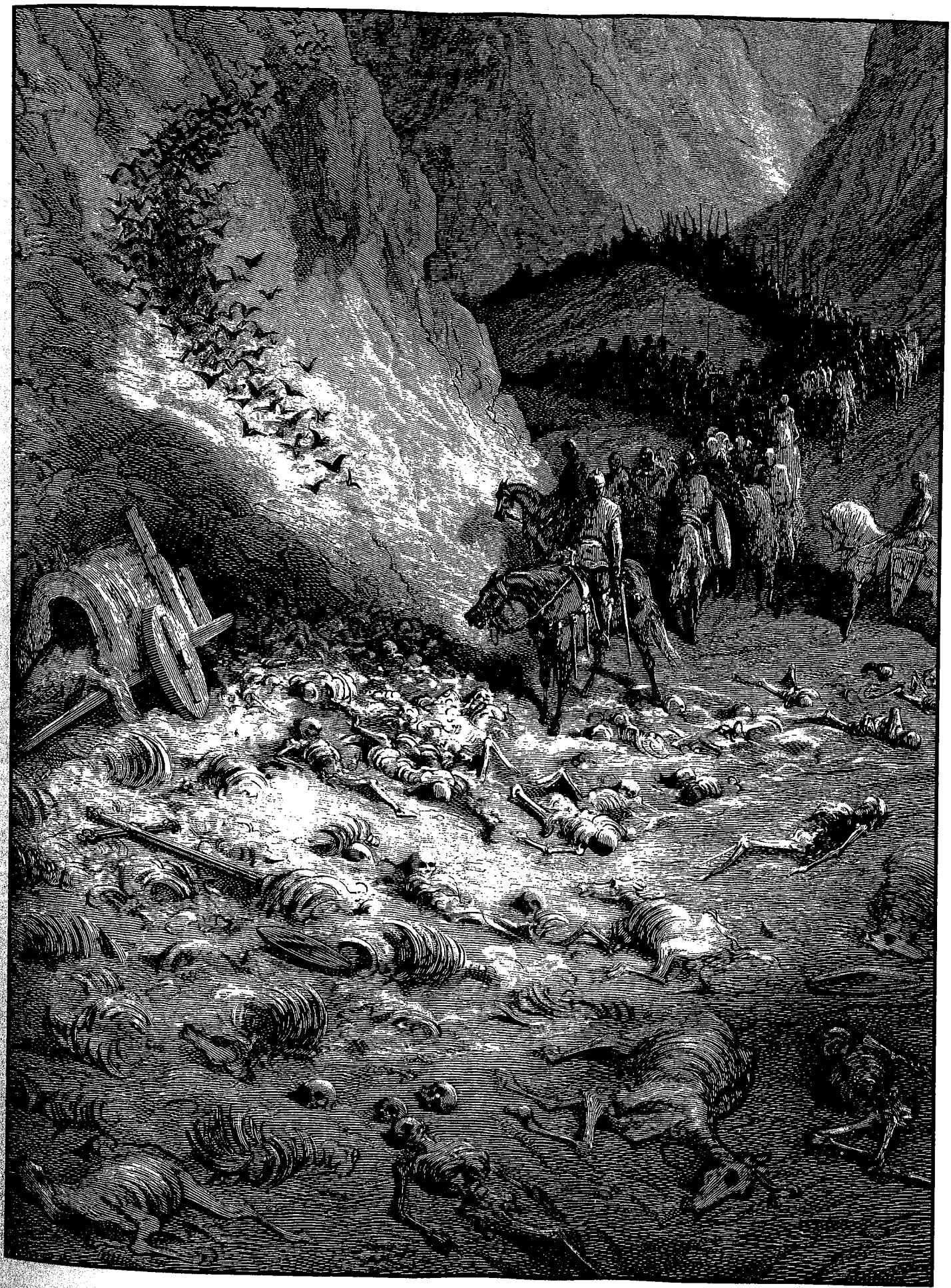


Ilustración: Gustavo Doré

El señorío de Vizcaya

Illargi amandrea, zeruan ze berri?
Luna abuela ¿qué nuevas en el cielo?

Orígenes míticos del señorío

Las primeras referencias escritas sobre el territorio de Vizcaya datan del siglo IX, en tiempos de Alfonso III el grande de Asturias y León. Las crónicas de su reinado cuentan que un tal López Fortún, señor de los vizcaínos, ayudó a los castellanos en la toma de Lara (905). Antes de ése primer señor de Vizcaya, hay solamente oscuras referencias a que el territorio no logró ser dominado por completo ni por visigodos, ni por sarracenos. Ibargüen, en su "Antigüedades de Biscaya" apenas va un poco más allá, haciendo oscuras referencias a unos caudillos semi-bárbaros llamados Andeca, Eudón, Aznar....

Entrando ya en el campo de la leyenda, la Crónica de Siete Casas de Vizcaya y Castilla, de Lope García de Salazar (escrita en 1 454) cuenta la historia de una princesa escocesa, que enemistada con su hermano debe, a la muerte de su padre, huir en barco con sus fieles. Se instaló en Mundaca ("aca munda", agua limpia, siempre según Salazar) y al cabo de cierto tiempo "...durmió con ella en sueños un diablo que llaman en Bizcaya Culebro, Señor de Casa, y que la empreñó (...) y parió un hijo que fue ome mucho hermoso y de buen cuerpo y llamaronle don Zurián, que quiere dezir en castellano don Blanco..." *(ver Sugaar en Bestiario)*. Según ciertos autores, este Sugaar no era otro que el mismísimo Maju, el marido de Mari.

Otras crónicas describen a Jaún Zuría (literalmente, blanco-rubio) como un individuo fuerte pero delgado, de porte señorial, pálido de rostro y de cabellos muy rubios, casi blancos. Éste fue el hombre que los vizcaínos, libremente, aceptaron como su señor y jefe natural...

La leyenda está ahí, aunque antes de entusiasmarse demasiado convendría recordar que del linaje de Lope Fortún descienden los Díaz de Haro, poderosa familia que como se verá dio mucho de qué hablar, sobre todo en Castilla. (Posteriormente la familia siguió dando lo suyo: con los Haro se entroncarían los Trastámara –es decir, la casa real- y los Guzmán, uno de cuyos miembros fue nada menos que Gaspar de Guzmán, Conde-Duque de Olivares, ya en el siglo XVII). Hay genealogías escritas en esa época de linajes menos ensalzados que se remontan hasta el Génesis bíblico o la Guerra de Troya homérica. (Sin ir más lejos el citado Lope García de Salazar señala a Tubal, hijo de Jafet y nieto de Noé, como el antepasado de todos los vascos...)

Los señores legendarios

(La siguiente genealogía procede del "Manual de Cronología Española" del Consejo Superior de Investigaciones Científicas), así como de la un tanto folclórica "Historia de las Provincias Vascongadas" de A. Pirala).

Como ya se ha dicho, se tiene a **Lope I Fortún (Jaun Zuría) (870-909)** por el primer señor de Vizcaya, elegido bajo el árbol de Guernika por la Junta de Ancianos del territorio como su jefe natural, para que los liderase en la guerra y en la paz. Aparte de sus orígenes míticos y de la crónica de Alfonso el Magno, poco sabemos de él, salvo que sus posesiones familiares estaban en Altamira y que venció a los asturianos de Ordoño III en Arrigorriaga o Padura (que las fuentes no se ponen de acuerdo). Le sucedió su hijo **Munio o Manso López (909-920)** que al enviudar se casó con doña Belazquita, hija de Sancho Garcés, rey de Navarra.

Se cuenta que habiendo caído don Munio prisionero de los musulmanes, Belazquita mandó llamar a su hijastro Íñigo Ezquerra (llamado así por ser zurdo), ofreciéndole compartir el trono... siempre que, además compartiera su lecho. Íñigo se negó a amancebarse con la mujer de su padre y ésta, al regreso de don Munio, liberado de su cautiverio, acusó a Íñigo de haberla deshonrado. Se celebró una Justa de Desagravamiento (ver fueros y costumbres) entre padre e hijo, y pese a que Íñiguez solicitó que su padre pelease con cota de malla completa y lanza acerada, mientras que él justó sin armadura ni hierro en la lanza, Dios dio la victoria a Íñiguez, que mató a su padre, heredando el señorío con el nombre de **Iñigo I Ezquerra (920-924)**. Fue un buen señor, muy querido por todos los vizcaínos. Le sucedió su hijo **Lope II Iñiguez Díaz (924-931)**, llamado también Lope Nuñez, por sobrenombre "el Lindo". Se casó con Elvira Bermúdez, nieta de Laín Calvo, juez de Castilla (sobre los jueces, ver pág. 26 de "Villa y Corte", primera edición). Sirvió tanto al conde Fernán Gonzalez de Castilla como al rey García Sánchez de Navarra, en continuas guerras contra los musulmanes del sur. Le sucedió su hijo **Sancho López (931-933)** que murió por una saeta mientras sofocaba una revuelta en Subijana (Álava). Sus dos hijos (Íñigo y García) eran demasiado pequeños para heredarle, así que el señorío pasó a su hermano ¡bastardo! Íñigo, el primer señor de Vizcaya cuya existencia puede documentarse.

Los señores históricos

Sabemos de **Iñigo II López Ezquerra (993-1 044)** como señor de Vizcaya gracias a la bien documentada cancillería del reino de Navarra. También se tiene noticias de la existencia de su padre, Lope Íñiguez, como personaje histórico, pero la historiografía tradicional no ha demostrado que fuera Señor de Vizcaya como sin ninguna duda lo fue su hijo. Éste casó con una doncella de Aulestia llamada Toda Ortiz, que le dio cinco hijos. Ejerció importantes cargos en la corte de Castilla, pasando al servicio del rey García Sánchez el tembloso en 996. Su hijo **Lope III Iñiguez el Rubio (1 044-1 093)** rompió la lealtad de su casa con Navarra, pasando al servicio de Alfonso VI de Castilla cuando en 1076 éste monarca ocupó las tierras de la Rioja y tomó Nájera. Lope Íñiguez medró al servicio del castellano, siendo señor simultaneamente de Álava y Guipúzcua. A su muerte heredó los territorios su hijo **Diego I López el Blanco (1 093-1 124)**, que continuó al servicio del rey de Castilla, tomando el gobierno de Nájera, Grañón y Buradón. (Es decir, de toda la Rioja). También fue poblador del castillo de Haro, del que tomó el apellido para su linaje. Y hablando de linajes, en el Livro das Linhagens de Pedro Alfonso, escrito en 1340, se narra una curiosa leyenda sobre éste señor y su hijo:

La leyenda cuenta de Diego López el Blanco que, cazando jabalíes, encontró en el bosque a una mujer bellísima, de la que se enamoró al punto. La mujer, que no era otra que Ma... (ver Dama de Amboto), accedió a casarse con él siempre que nunca se santiguara en su presencia. Tuvieron un hijo y una hija, y vivieron felices, pues Diego quería mucho a su mujer pese a que supiera que ésta no fuera ni cristiana ni humana, pues tenía un pie de cabra. Un mal día, sentados todos a la mesa, don Diego se santiguó distraídamente, y al punto Ma... echó mano de su hija y salió con ella por la ventana convertida en estela de fuego. Y hubiera hecho lo mismo con el niño, de no impedirlo su padre sujetándolo fuertemente. Pasaron los años y Diego López fue hecho prisionero por los musulmanes del sur. Para liberarlo su hijo Lope fue a pedir ayuda a su madre, la Dama, y ésta le dio un caballo mágico de nombre "Pandal", que "le duraría toda la vida, y nunca entraría con él en lid que no venciese". A cambio, no debía

dar de comer ni beber al caballo, y mucho menos ponerle herraduras. Lope así lo hizo, y con esa montura mágica realizó grandes hazañas, no siendo la menor rescatar a su padre. Buena falta le hizo una ayuda así, pues en 1116 el rey Alfonso I el batallador, rey de Navarra y Aragón, arrebató a los Haro el señorío de Vizcaya. **Lope IV Díaz de Haro (1 124-1 170)**, viéndose así desposeído, sirvió durante años lejos de Vizcaya a la corona de Castilla, para posteriormente pasar sus lealtades al reino de Navarra, consiguiendo así que le fuera devuelto el señorío. Con todo, fue un vasallo algo tibio, siguiendo la tradición familiar de ser una "tercera fuerza" entre los dos poderosos reinos vecinos, hasta que en 1160 Sancho VI el Sabio de Navarra invade el señorío de Vizcaya para conquistarlo definitivamente (posiblemente harto de esos señores independientes que jugaban con varias barajas a la vez). La invasión fue rechazada, y a partir de entonces Lope fue fiel a la corona castellana hasta su muerte. Le sucedió al frente del señorío su primo **Diego II López de Haro, el Bueno (1 170-1 214)**, que pronto mudó la fidelidad de los suyos hacia el reino de Navarra, obteniendo a cambio el gobierno de Álava y Guipúzcua hacia los años 1 181 o 1 182. Al poco, sin embargo, debió cambiar de lealtades, pues aparece en los documentos como alferiz regis (alférez real) de Alfonso VIII de Castilla, consiguiendo el gobierno de la fortaleza de Haro. Ayudó a éste rey a la conquista de Vitoria, restituyéndose al conde el gobierno de Álava y Guipúzcua (que, evidentemente, la corona navarra le había arrebatado). Bajo la protección del rey de Castilla sus dominios abarcaban desde Borobia y Soria hasta el mar de Vitoria. Posteriormente, a raíz de la disputa entre doña Urraca, viuda del rey de León, y su hijastro Alfonso, tomó partido por la facción de la primera, y se encontró el vizcaíno con que el rey castellano apoyaba a su homónimo, haciéndole ambos reinos la guerra. Derrotada Urraca por castellanos y leoneses Diego se refugió en Navarra (donde se le perdonaron sus anteriores infidelidades) y desde donde dirigió varias algaradas contra Castilla. Maniobras diplomáticas entre los tres reinos le condujeron a ser encerrado en Estella, de donde logró escapar, poniéndose al servicio del rey Taifa de Valencia (pocas opciones le quedaban)..., al que a su vez traicionó pasándose con sus huestes al servicio de Pedro II de Aragón. Esta acción lo reconcilió con los reyes cristianos, peleando en la vanguardia del ejército cristiano en la batalla de las Navas de Tolosa. (1 212). A raíz de su bravura le fue devuelto el señorío de Vizcaya, que heredó a su muerte **Lope V Díaz de Haro, Cabeza Brava (1 214-1 236)**, que tuvo como enemigos a los Lara, poderoso linaje castellano que con sus intrigas pretendían controlar al niño-rey Fernando III (luego Fernando el Santo). Cabeza Brava, como alférez del rey, lo protegió durante toda su minoría, pese a que las huestes de los Lara llegaron a invadir el señorío de Vizcaya. Posteriormente, ya bien afirmado el Santo en el trono, ayudaría a su rey en las conquistas de Baeza, Quesada, Martos, Úbeda y Córdoba. Fundó Plencia. Su hijo, **Diego III López de Haro (1 236-1 254)**, se indispuso con el rey santo, desnaturalizándose (es decir negándose a reconocerlo como su señor), aunque posteriormente se reconcilió, a tiempo de participar en la conquista de Sevilla. No obstante, a la muerte de Fernando volvió a pelearse con el rey de Castilla, Alfonso X el sabio (hijo de Fernando), desnaturalizándose de nuevo y aceptando como señor tutelar al rey de Aragón. Diego López de Haro encontró la muerte de manera harto misteriosa: Según cuentan las crónicas, "bañándose en Bañares de la Rioja, envolviose en una sábana impregnada de alcrebite (azufre derretido) y encendida por descuido, se quemó y murió el conde". Claro que no falta quien diga que en esa muerte tan... "accidental" tuvieron mucho que ver asesinos pagados por el rey sabio... **Lope VI Díaz de Haro (1 254-1 289)**, hijo del anterior, siguió sirviendo al de Aragón, pasándose más tarde al servicio de Alfonso de Castilla. A la muerte de éste, se alzaron contra el legítimo heredero los miembros de la familia de la Cerda, que ambicionaban el trono para su linaje. Lope Díaz debía mucho a esa familia, uno de cuyos miembros, don Fernando, lo había nombrado caballero, y les había servido mucho y bien, siendo recompensado largamente por ellos. Pese a todo, tomó partido por Sancho el Bravo, hijo de Alfonso, que con su apoyo y consejo llegó al trono. El nuevo rey le nombró mayordomo y alférez real, pero posteriormente, según dicen las crónicas castellanas, por la arrogancia y despotismo de Lope, le exigió que le entregase los castillos de su señorío. Lope se negó, sabiendo que de aceptar Vizcaya perdería su independencia, y los hombres del rey lo mataron en Alfaro. Deseando vengarse su hijo **Diego IV López de Haro (1 289-1 292)** fue a Aragón, donde se refugiaban los supervivientes de los de la Cerda, y proclamó en Jaca rey de Castilla al infante Alfonso de la Cerda. Sancho, al saberlo, invadió el señorío de Vizcaya, apoderándose de Orduña y su castillo. En la batalla para recuperarlos cayó Diego, pasando el señorío a manos de su tío **Diego V López de Haro (1 292-1 310)**, por estar los legítimos herederos (su sobrina María y Juan, el marido de ésta) presos por los castellanos que dominaban ya toda Vizcaya excepto la torre de Unzueta. No fue hasta la muerte de Sancho que, con el auxilio de Jaime II de Aragón, logró Diego recuperar el control del territorio de Vizcaya. Fue éste señor de Vizcaya el que fundó la ciudad de Bilbao. A su muerte, como estaba previsto, heredó por fin el señorío su sobrina **María I López de Haro y Juan de Castilla (1 310-1 319)**, muy querida entre todos los vizcaínos. Su marido, gobernando en su nombre, se alió con los musulmanes, sublevándose contra el rey castellano y poniendo sitio a Taifa. A la muerte de su marido, María se retiró al convento de Perales, (donde moriría en 1 342) heredándola en vida su hijo **Juan el Tuerto (1 319-1 328)**. Éste, siguiendo la tradición familiar, pronto se vio envuelto en turbias intrigas políticas entorno a la corona castellana, pero, falto de suerte o habilidad política, terminó siendo asesinado en Toro por orden de Alfonso XI de Castilla. Le sucedió su hija **María II Díaz de Haro (1 328-1 330)**, que buscando venganza se casó con un enemigo del rey castellano, **Juan Núñez de Lara (1 330-1 350)**, que gobernó en su nombre y se declaró en contra de don Alfonso de Castilla. Éste acudió con sus mesnadas, rindiendo Orduña, Ayala, Bilbao, Bermeo... Solamente se le resistió el castillo de Gaztelugache, al que asedió. Pero tras treinta días hubo de levantar el sitio, temeroso que los Haro y los Lara organizasen un ejército en Castilla que le atacara por la espalda. Posteriormente se concertaría la paz, que poco duraría, pues en la guerra entre los reyes de Portugal y de Castilla Juan Núñez se ofreció al primero, alzándose de nuevo contra el rey al que había jurado vasallaje y fidelidad. Los azares de la guerra lo hubieron de ver cercado en Lerma, donde tuvo que rendirse y suplicar merced al rey. Malas lenguas dicen que Juan Núñez había pactado en secreto con el rey, pues Alfonso XI no solamente le perdonó, sino que le nombró al poco su alferez mayor. Juan Nuñez se distinguió en la batalla del Salado (1 348), asistió a las conquistas de Alcalá de Bezaide, Algeciras y al sitio de Gibraltar, donde el rey castellano y buena parte del ejército cristiano enfermaron de peste y murieron. Tan grande llegó a ser la fama de Juan Núñez en Castilla, que al poco de enfermar Pedro I el Cruel, hijo de Alfonso, se habló de él cómo uno de los posibles hombres a heredar la corona. Al poco de recuperarse el Cruel murió don Juan en circunstancias poco claras, heredando el señorío su hijo **Nuño de Lara (1 350-1 352)**, de apenas dos años de edad. Temiendo por su

vida, su aya lo llevó desde Paredes de Nava, donde lo criaba, a Bermeo, creyendo que en el Señorío estaría seguro. No fue así, y el niño murió (se dice que de causas naturales) apenas dos años más tarde. El señorío correspondía por derecho a su hermana mayor, doña Juana de Lara, secuestrada junto a su hermana Isabel por el Cruel. Para apoderarse del territorio de Vizcaya el rey la hizo casar con su hermano bastardo **Tello de Trastámara (1 352-1 371)**, que con el tiempo se enemistó con él. Don Pedro intentó entonces quitarle el señorío casando a la fuerza a Isabel, la hermana de Juana, con el infante don Juan de Aragón, al que tituló señor de Vizcaya. Posteriormente el señorío llegó a ser ofrecido al príncipe de Inglaterra como pago de sus servicios, pero la derrota del Cruel en Montiel en 1 369 devolvió el territorio a don Tello. Al carecer éste de heredero, gentes hubo que consideraron que don Juan de Abendaño, Prestamero Mayor y amigo personal de don Tello, que de hecho empezaba a intrigar ya para quitarle en vida un territorio que quizá hubiera podido obtener a su muerte. Sea como fuere, invitado a cenar en el palacio de don Tello, fue atacado por los criados de éste, armados con simples garrotes, que lo molieron a palos quebrándole los huesos. Se dice que el anciano señor remató con su espada al caído servidor, antes de ordenar que arrojasen su cuerpo por la ventana. Como dice el escrito de don Pedro de Avellaneda "Otrosí en este año mató Don Tello en Bilbao a don Juan de Abendaño un caballero natural de Vizcaya, el cual se avia apoderado mucho de él, é de la tierra de Vizcaya; é desque Juan de Avendaño fue muerto, Don Tello finco mas Señor en Vizcaya que de primero" Al morir Tello, el señorío pasó a **Juan de Trastámara (1 371-1 379)**, hijo del rey de Castilla y heredero al trono, incorporándose a las posesiones de la corona castellana al suceder a su padre en 1 379.

Fueros y costumbres de los vizcaínos

Según el pretencioso "Origen y serie de los Señores de Vizcaya..." de Ramón Iturriza, fue el muy católico rey visigodo Flavio Suintila, en el concilio de Toledo, el que concedió graciosamente a los vizcaínos sus fueros y libertades. Pese a que ésta idea fue muy agradable para ciertas personas en otra época, historiadores más modernos afirman que posiblemente dichas libertades fueron dictadas por los propios vizcaínos, organizados en colectividades campesinas y pastoriles sorprendentemente "democráticas":

Cada grupo de vecinos de un mismo valle forma una anteiglesia. Estas, a su vez, forman las merindades. El señorío está formando por seis merindades: Uribe, Busturia, Marquina, Bedia, Zornoza y Arratia. Representantes de ellas, llamados los Ahide nagusiak, se reunen en la Junta (Batzarra) general, bajo el árbol de Guernika. Para anunciar que habrá Junta, se encienden grandes hogueras en las cumbres de los montes de Gorbea, Kolitza, Oiz, Sollube y Ganekogorta. También se hacen sonar unos cuernos de buey, con los que emiten llamadas prolongadas. Según Lope García de Salazar (que, vasco y oñacino como era, algo debería saber de eso) el primer Señor, Jaún Zuría, juró los Fueros bajo el árbol de Guernika al ser proclamado Señor de Vizcaya. Queda convenido que el señorío es hereditario, pero si el Señor no respeta las leyes, los vizcaínos quedan libres para elegir a otro. Debe jurar los fueros cuatro veces: Bilbao, Bermeo, el árbol de Guernika y la iglesia de Larrabezua. Sus decisiones y órdenes quedan sometidas a la aprovación de la Junta, que puede decidir no aplicarlas mediante la fórmula "se obedece, pero no se cumple". Del mismo modo, el señor carece de derechos de propiedad, por lo tanto Vizcaya no paga tributos obligatorios, sino donativos o entregas voluntarias cuya cuantía se decide en la Junta. (Esto solamente sucede en el mundo rural. Las ciudades, regidas por las cartas de población, son propiedad del monarca).

Las Juntas generales se mantendrán hasta principios del siglo XIX, ante la irritación de los monarcas castellanos primero (y españoles luego) que contemplan los fueros como un atavismo que les impide llevar una política centralista y unificadora.

Todos los los vizcaínos son nacidos hidalgos. Por ello, no pueden ser torturados bajo ningún concepto, ni detenidos a no ser que hubieran cometido delito probado, ni requisada su casa, armas o caballo, por muy grandes que sean sus deudas.

La hidalguía puede perderse, sin embargo, voluntariamente... Los nobles propietarios de tierras pueden exigir a sus aparceros que renuncien por escrito a sus privilegios de hidalguía si quieren seguir trabajando en sus tierras. A estos campesinos no hidalgos se les conoce como "pecheros", es decir, que están sometidos a "pechas" o servidumbres, en algunos casos tenidos como humillantes, como los pecheros de los condes de Oñate, que tienen la obligación de apalear las aguas del estanque del castillo a primera hora de la tarde, para espantar a las ranas que con su croar impiden al conde desfrutar de la siesta... (sus vecinos, no sujetos a esta servidumbre, les llaman burlonamente kondepekoac –pega ranas-).

Del mismo modo, es grave delito que cualquier representante del rey o de la justicia entre en la casa de un vizcaíno, aunque sea delincuente probado, contra la voluntad de éste, no pudiendo acercarse a más de cuatro brazas de distancia. La excepción está en si el representante de la ley viene desarmado y acompañado de un escribano, con el único fin de tasar los bienes del dueño de la casa e inventariarlos (Nota del autor: y es que Hacienda siempre ha sido Hacienda...) Por supuesto que durante los ajustes de cuentas de las Luchas Banderizas, no se andaban con tantos remilgos, pero la ley está así, para el que quiera aplicarla...

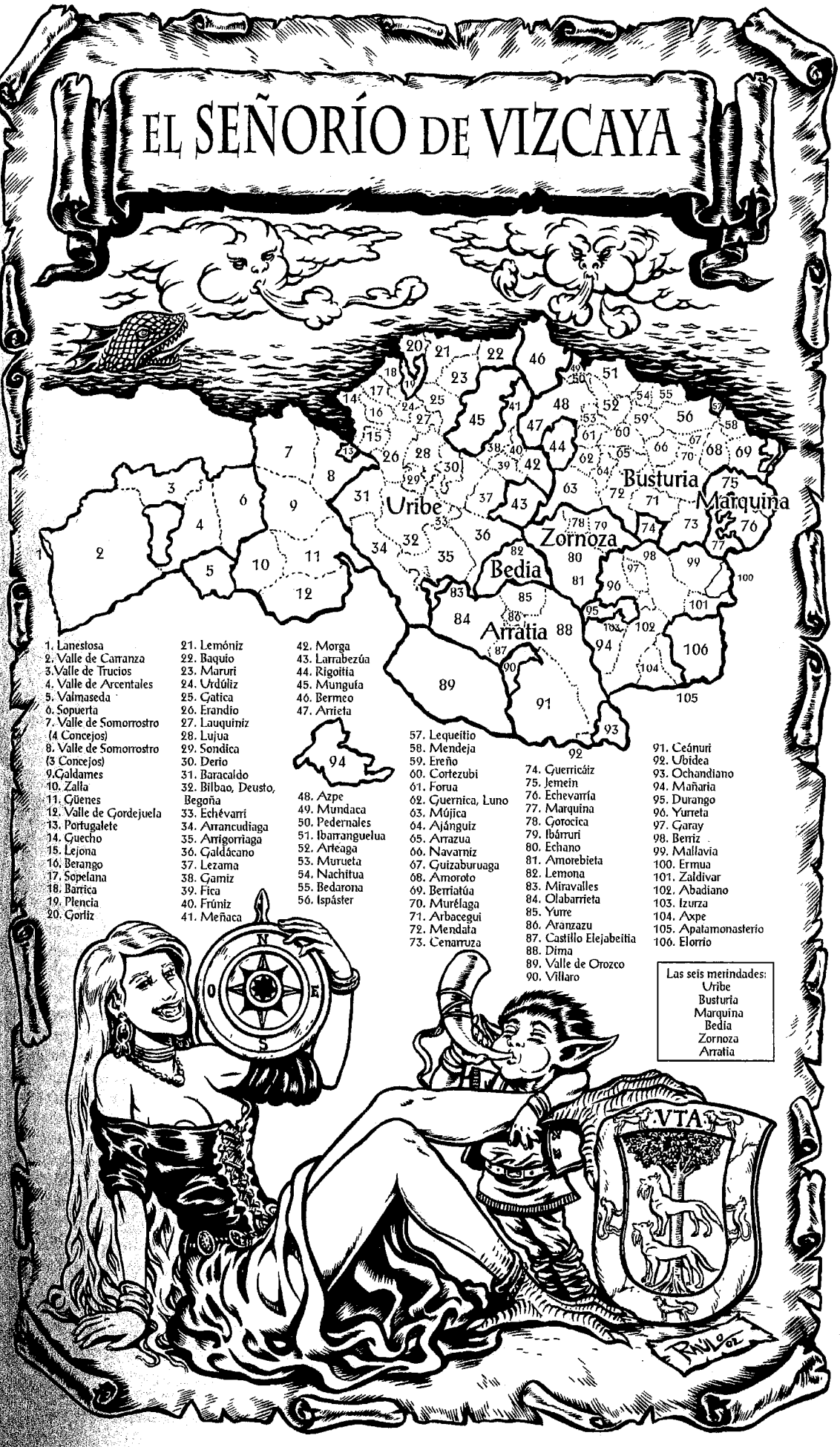
Ante cualquier acusación, un vizcaíno tiene derecho a reclamar para demostrar su inocencia un Desagravamiento, llamado en otras tierras "Juicio de Dios". En el caso de pendencia entre dos combatientes, se resuelve con lucha a muerte o a merced (cuando uno de ellos se rinde, dando la razón al otro). En otros casos, como por ejemplo robo, el acusado sumerge la mano en agua hirviendo o coge brasas ardientes. A continuación se le venda la mano, descubriéndose el vendaje siete días después: Si tiene la mano curada es inocente, en caso que esté en carne viva es culpable.

Para terminar, dos costumbres poco menos que curiosas que se dan en el Señorío:

Entre los monteros (cazadores) vascos, existe la costumbre de probar su habilidad con el caballo saltando encima de una fila de varios jabalíes, deporte peligroso donde los haya si tenemos en cuenta que dichos animales, ya de por si nerviosos, no se estarán quietos mucho rato, siendo habitual que caballo y jinete caigan entre ellos. La nobleza le ha cogido afición a este juego, que practican para demostrar su pericia a lomos de su montura. Se dice que fue este juego el inicio de la disputa entre el Señor don Tello y su prestamero Don Juan de Abendaño.

Costumbre no menos curiosa es la de los Señores de Vizcaya, que hasta tiempos de Juan el tuerto (1 328) tenían la costumbre pagana de depositar cada año unas entrañas de vaca recién sacrificada sobre una piedra plana en Burustia como homenaje a Mari, la Dama de Amboto, emparentada con su linaje, según cuentan las crónicas, que como dijo Antonio Herculano (1 843) en "La dama del pie de cabra" ¡Acaso sé yo inventar estas cosas!

EL SEÑORÍO DE VIZCAYA



1. Lanestosa
2. Valle de Carranza
3. Valle de Trucios
4. Valle de Arcentales
5. Valmaseda
6. Sopuerta
7. Valle de Somorrostro (4 Concejos)
8. Valle de Somorrostro (3 Concejos)
9. Galdames
10. Zalla
11. Güenes
12. Valle de Gordejuela
13. Portugalete
14. Guecho
15. Lejona
16. Berango
17. Sopelana
18. Barrica
19. Plencia
20. Gorliz
21. Lemóniz
22. Baquio
23. Maruri
24. Urdúliz
25. Gatica
26. Erandio
27. Lauquiniz
28. Lujua
29. Sondica
30. Derio
31. Baracaldo
32. Bilbao, Deusto, Begoña
33. Echévarri
34. Arrancudiaga
35. Arrigorriaga
36. Galdácano
37. Lezama
38. Gamiz
39. Fica
40. Früniz
41. Meñaca
42. Morga
43. Larrabezúa
44. Rigoitia
45. Munguía
46. Bermeo
47. Arrieta
48. Azpe
49. Mundaca
50. Pedernales
51. Ibarranguelua
52. Arteaga
53. Murueta
54. Nachitua
55. Bedarona
56. Ispáster
57. Lequeitio
58. Mendeja
59. Ereño
60. Cortezubi
61. Forua
62. Guernica, Luno
63. Mújica
64. Ajánguiz
65. Arrazua
66. Navarniz
67. Guizaburuaga
68. Amoroto
69. Berriatúa
70. Murélaga
71. Arbacegui
72. Mendata
73. Cenarruza
74. Guerricáiz
75. Jemein
76. Echevarría
77. Marquina
78. Gorocica
79. Ibárruri
80. Echano
81. Amorebieta
82. Lemona
83. Miravalles
84. Olabarrieta
85. Yurre
86. Aranzazu
87. Castillo Elejabeitia
88. Dima
89. Valle de Orozco
90. Villaro
91. Ceánuri
92. Ubidea
93. Ochandiano
94. Mañaria
95. Durango
96. Yurreta
97. Garay
98. Berriz
99. Mallavia
100. Ermua
101. Zaldivar
102. Abadiano
103. Izurza
104. Axpe
105. Apatamonasterio
106. Elorrio

Las seis merindades:
Uribe
Busturia
Marquina
Bedia
Zornoza
Arratia


REINO DE NAVARRA
Límites en el siglo XIV
Labastide-Clairence
Carmou Mixe
S. Esteben
Beguios
Meharin
St. Palais
Irisarry
Uhart-Mixe
Osses
St. Just
St. Etienne de Baigorri
Valle del Baztán
San Juan de Pie de Puerto
Valcarlos
Roncesvalles
Huarte-Araquil
Pamplona
Roncal
Estella
Tiebas
Monreal
Marañón
San Vicente de la Sansierra
Los Arcos
Aibar
Laguardia
Labraza
Larraga
Artajona
Viana
Sesma
Lerín
Tafalla
Gallipienzo
Sangüesa
Logroño
Olite
Ujue
Mendavia
Miranda de Arga
Río Ebro
San Adrián
Caparroso
Milagro
Corella
Fitero
Tudején
Tudela
Monteagudo
Cortes
NO
NE
O
E
SO
SE



El Reino de Navarra

Ez geala, baiño bagaitun
Que no somos, pero sí somos

Los reyes de los Pamploneses

Las crónicas señalan como primer rey de los navarros a **Íñigo "Aritza" (roble) (824-852)**. Según las fuentes musulmanas, era hermanastro de Musa ibn Musa, caudillo de los Banu Qasi, al que ayudó en sus luchas contra los francos. Disputas entre Musa y el tercer emir omeya (Abu-l-Asi al-Hakam al-Muntasir ibn Hischam, por si les interesa el nombrecito) le obligaron a cambiar de bando y buscar la protección de Carlomagno hacia el año 806. Los azares de la guerra crearon un repentino vacio de poder que aprovechó Íñigo para hacerse coronar rey de Pamplona en 824. Mantuvo relaciones de alianza y amistad con sus parientes los Banu Qasi, pese a ser musulmanes y el cristiano. Ellos le ayudaron a enfrentarse a las pretensiones del rey franco, y él, a su vez, les apoyó en sus eternos conflictos contra el emirato de Córdoba. Murió con avanzada edad, siendo sucedido por su hijo **García I Íñiguez (852-882)**, líder guerrero de los pamplonenses desde 840, debido a la avanzada edad de su padre. Nombrado rey, rompió la alianza que su padre mantenía con los Banu Qasi, formando con Asturias, Francia y Aragón un bloque cristiano unido por primera vez.. Sin embargo, en 859 Navarra se vio sometida a una invasión por parte de los normados, y García fue hecho prisionero, debiendo pagar un cuantioso rescate por su libertad. Al año siguiente fue su hijo primogénito, Fortún Garcés, el que cayó prisionero de los musulmanes, que lo retuvieron como rehen durante más de diez años, para asegurarse el "buen comportamiento" del navarro. Las hostilidades volvieron a romperse hacia 871, debido al apoyo que los navarros prestaron a las comunidades mozárabes rebeldes. Viendo imposible la conquista permanente del territorio, los muslmanes se dedicaron a hacer expediciones de castigo, en las que saqueaban los alrededores de Pamplona y destruian las cosechas. En una de estas escaramuzas murió el rey, cuyo cuerpo fue enterrado en el monasterio de Leyre. Le sucedió su hijo **Fortún Garcés (882-905)**, que a raíz de su prolongado cautiverio en Córdoba tenía una excelente cultura islámica, concertándo la paz con ellos y con los francos, que reconocieron el reino de Navarra como independiente en 887. Su talante pacífico no agradó a la facción más agresiva de los nobles navarros, que intrigaron para conseguir su abdicación y su retiro al monasterio de Leyre, abdicando a favor de su hermano **Sancho I Garcés "Abarca" (905-925)**, de carácter más belicoso, que pronto se vio envuelto en continuas guerras con sus vecinos, ya fuera musulmanes o cristianos. Ensanchó sus dominios, pero en uno de los reveses de la guerra Pamplona fue tomada y practicamente destruida. Está enterrado en el pórtico del castillo de San Esteban, en Monjardín. Le sucedió su hijo **García Sánchez I (925-970)**, que en su minoría tuvo como regentes a su madre, la reina Tota, y a su tío Jimeno Garcés. Se hizo vasallo y tributario del Califato de Córdoba, rompiendo su vasallaje en 962. La derrota y pérdida de Calahorra le hicieron pedir la paz, que mantuvo hasta su muerte. Fue enterrado junto a su padre. Su hijo **Sancho Garcés II (970-994)** mantuvo la paz con el Califato hasta 975, sufriendo, con mejor o peor fortuna, las correrías de Al-Mansur. Le sucedió su hijo **García Sánchez II "el Tembloroso" (994-1000)**, debido su mote al temblor nervioso que le acometía siempre que iba a entrar en combate. Poco más nos dice las crónica de éste rey, al que sucedió **Sancho Garcés III "el Mayor" (1000-1035)**, que se dedicó a engrandecer sus territorios bajo métodos no siempre lícitos: Así unió, parte por herencia y parte por conquista, los territorios de Sobrarbe y Ribagorza. Asesinado el conde de Castilla en 1028, se hizo con el territorio, argumentando que le correspondía heredarlo a su mujer doña Mayor. Aprovechó igualmente la muerte del rey de León, Alfonso V, para arrebatar a su hijo y heredero una buena porción de territorio, incluída la ciudad de Palencia. Los condes de Gascuña, Pallars, y Barcelona, por miedo a su poderío, se hicieron vasallos suyos, por lo que Sancho se hacía llamar "Rey de Pamplona, Aragón, Sobrarbe, Ribagorza, Castilla, Alava, León, Asturias, Astorga, Gascuña, Pallars y Barcelona." A su muerte fue enterrado en Oña, aunque su hijo don Fernando trasladó posteriormente el cadáver a León. Considerando sus territorios como patrimonio personal, los repartió entre todos sus hijos: don Gar-

cía quedó rey de Navarra, Nájera, Bureba y los territorios vascos. Don Fernando se quedó con Castilla y las tierras del Pisuerga y el Cea. Don Gonzalo obtuvo Sobrarbe y Ribargorza. Por último, don Ramiro, su hijo bastardo, fue nombrado rey de Aragón.

Los reyes de Navarra

García Sánchez III (1035-1054). Llamado "el de Nájera" por la predilección que siempre sintió hacia esa ciudad. Ayudó a su hermano Fernando de Castilla en la guerra contra Bermudo III de León, y más tarde se enfrentó y derrotó en Tafalla a su hermanastro Ramiro, que con los reyezueloss musulmanes de Zaragoza, Tudela y Huesca había invadido Navarra. Posteriormente fue su hermano Fernando de Castilla el que le hizo la guerra, muriendo en la batalla de Atapuerca. Su cuerpo fue enterrado en Santa María de Nájera. Le sucedió su hijo **Sancho Garcés IV "el Noble" (1054-1076)**, que fue proclamado rey con quince años de edad. Prosiguió la guerra contra su tio Fernando de Castilla, que le fue adversa hasta que en 1057 se alió con su otro tio Ramiro de Aragón, recuperando los territorios perdidos (1060). En 1067 Sancho, hijo de Fernando, volvió a invadir Navarra, y Sancho Garcés recurrió nuevamente a la ayuda de los aragoneses (ahora bajo el mando de Sancho Ramirez, hijo de Ramiro), expulsando nuevamente a los castellanos. El rey murió asesinado a manos de sus hermanos bastardos Ramón y Ermesinda, que en el transcurso de una cacería en Peñalén lo empujaron por un barranco. Alfonso VI de León y Castilla, con la excusa de vengar el fraticidio, invadió Navarra apoderándose de toda la Rioja, y quizá hubiera conquistado todo el reino si los navarros no se hubieran apresurado a proclamar rey a **Sancho Ramirez de Aragón y Navarra (1076-1094)**. En el transcurso de una serie de guerras, fue expulsando a los musulmanes de las comarcas montañosas, expulsándolos hacia la llanura. Se hallaba sitiando Huesca cuando le alcanzó una flecha, muriendo un mes más tarde, y haciendo jurar a sus hijos que no levantarían el sitio de la ciudad. Su hijo, **Pedro I de Aragón y Navarra (1094-1104)** respetó el juramento, tomando Huesca dos años más tarde. Continuó las conquistas de su padre y murió repentinamente mientras sitiaba Tamarite de Litera. Al no dejar descendencia heredó el reino su hermano **Alfonso I "el batallador" (1104-11034)**, que continuó las conquistas de su padre y hermano, tomando Zaragoza con el auxilio de tropas francesas. Posteriormente sitió sin éxito Lérida, y es famosa su expedición a Andalucía: En 1125, con 4.000 jinetes, ataca y saquea Alcira, Denia, Játiba, Vera, Guadix, y con la ayuda de los mozárabes de la zona intenta apoderarse sin éxito de Granada. Continua por las Alpujarras y finalmente, con sus tropas diezmadas por los duros combates y la peste, ha de regresar por Sierra Nevada. La expedición duró en total quince meses. A su muerte quiso dejar su reino a las órdenes Templaria, Hospitalaria y del Santo Sepulcro, pero sus súbditos se negaron a ello. Los Aragoneses eligieron rey a su hermano Ramiro, y los Navarros a **García Ramirez, V "el Restaurador" (1134-1150)** nieto de Sancho Garcés IV. Se había pactado que ambos reinos se consideraran uno solo, dedicandose Ramiro a las funciones de gobierno y García a las guerreras. Éste no estuvo de acuerdo, e intentando atraer a Ramiro a Pamplona dio orden de prenderle, para así quedarse con ambos reinos. Avisado a tiempo, el de Aragón pudo escapar. García Ramirez tuvo que hacer frente casi inmediatamente a la invasión de Alfonso VII de Castilla, que le conquistó varios territorios y al que tuvo que pedir la paz, haciéndose vasallo suyo, ya que Ramiro de Aragón (rencorosillo que era) se había apresurado a reunir un ejército y atacarle desde la otra frontera. La guerra, con interrupciones, se prolongaría hasta 1146. García Ramirez murió en un accidente de caza, del que algunos dudan si no fue un asesinato, habida cuenta los muchos enemigos que tenía el rey. Fue enterrado en Santa María de Pamplona y le sucedió **Sancho VI "el Sabio" (1150-1194)**. Había sido armado caballero por el rey Alfonso VII de Castilla, y estaba prometido con Sancha, la hija de éste. Pese a ello los monarcas de Castilla y Aragón pactaron para invadir Navarra y dividirse el reino, siendo no obstante derrotados por Sancho, que finalmente se casó con Sancha. Durante la minoría de edad de Alfonso VIII de Castilla Sancho aprovechó la confusión de poder para conquistar la Rioja. Aliados nuevamente Castilla y Aragón contra él, finalmente tuvo que pedir la paz en 1179. Fundó Vitoria (1181) y casó a su hija Berenguela con Ricardo I Plantagenet, rey de Inglaterra (el célebre "Corazón de León"). Es en su reinado en el que se deja de lado la fórmula "Rey de los Pamploneses" cambiándola por la de "Rey de Navarra" (1162). Su hijo **Sancho VII "el Encerrado" (1194-1234)** viajó hasta Marruecos, concertando con el sultán una paz perpetua y alianza en caso de guerra, lo que le costó la excomunión por parte del Papa Celestino III. De hecho, se dice que se casó en secreto con una princesa musulmana hacia el 1200. Luchó alternativamente contra Aragón, y Castilla, usando contra ella al siempre inquieto señor de Vizcaya (ver Diego López de Haro "el bueno" en El Señorío de Vizcaya). Participó en la batalla de las Navas de Tolosa y a partir de entocnes siguió haciendo la guerra contra los musulmanes. Pasó los últimos años de su vida encerrado en el castillo de Tudela, víctima de una enfermedad que le estaba pudriendo la pierna en vida (¡diabetes!). A su muerte quiso legar el reino a Jaime I de Aragón, pero los Navarros alzaron rey al francés Teobaldo, sobrino de Sancho y conde de Champaña.

Los reyes franceses de Navarra

Teobaldo I (1234-1253). Era hijo de Teobaldo, tercer conde de Champaña, y de Blanca, hermana de Sancho VII. Se casó con Margarita de Borbón, de Benavarra, y fue un monarca tibio, sin pensar demasiado en sus súbditos ni para lo bueno ni para lo malo. Buen poeta y mejor cancionista, le sucedió su hijo **Teobaldo II (1253-1270).** Aún niño a la muerte de su padre, y muriendo su madre en 1258, lo tomó bajo su protección Jaime I de Aragón, evitando así que Alfonso X de Castilla se apoderara de Navarra. Ya adulto casó con Isabel, la hija de Luis IX de Francia (San Luis), al que acompañó en su cruzada, sorprendiendole la muerte en Sicilia. Se hizo con el trono su hermano Enrique I "el gordo" (1270-1274), que en ausencia de Teobaldo ya había actuado como regente en su nombre. Al igual que su hermano, estaba emparentado con la casa real francesa, ya que su mujer era hermana del rey de Francia. Murió dejando una hija, Juana I (1274-1304) de dos años de edad. A los doce años se casó con Felipe el Hermoso, (rey de Francia y verdugo de la orden templaria) y a su muerte el reino de Navarra pasó a manos del control directo de los reyes franceses **Felipe IV** (ya citado), **Luis X, Felipe V y Carlos IV.** Desde 1316, sin embargo, el gobierno efectivo del reino había estado en manos de Juana

II, finalmente coronada reina de navarra **(1339-1349)**, hija de Luís X y excluída pos la ley sálica de la sucesión al trono francés, pese a su evidente competencia en asuntos de gobierno. Casada con Felipe de Evreux, a su muerte heredó el reino su hijo Carlos II, "el Malo" **(1349-1387)**, que introdujo nuevamente a Navarra en la órbita de conflictos peninsulares, guerreando contra Castilla y Aragón, y financiando las guerras con nuevos tributos, lo que le hizo no ser excesivamente querido pos los navarros, que consideraron un castigo de Dios el que el rey enfermara de lepra y muriera, tras una larga agonía, en 1387. Le sucedió **Carlos III "el noble" (1387-1425)**, firme partidario de la paz y defensor de la justicia, que mantuvo libre de guerras todo su reinado. Dejó el reino a su hija Blanca, gobernando en su nombre su marido **Juan I de Aragón (1425-1479)**, hermano de Alfonso V de Aragón, al que ayudó en una desastrosa expedición para conquistar Nápoles (y en la que los dos reyes terminaron hechos prisioneros). A la muerte de Blanca (1441) el trono de Navarra debía pasar a manos del hijo de ambos, Carlos, príncipe de Viana. Sin embargo, su padre se negó a dejar el poder, mandando encarcelar a su propio hijo y estallando una guerra entre los partidarios de ambos: los agramonteses, partidarios de carlos de Viana, y los beamonteses, partidarios de su padre Juan. Con el timepo los primeros, situados geográficamente en la zona montañosa del país, defenderán los derechos autóctonos navarros, es decir, su independencia. Los segundos, cuya zona de influencia es el llano, serán firmes partidarios del rey de Castilla.

Las cosas se complican cuando muere Alfonso V sin descendencia, pasando Juan a ser rey de los dos estados... y siendo técnicamente Carlos su único heredero. Juan tiene que enfrentarse a revueltas en Aragón, Cataluña, Valencia y Sicilia, y finalmente tiene que nombrar a Carlos de Viana heredero a ambos tronos. Desgraciadamente, el príncipe murió repentinamente en la ciudad de Barcelona en 1461, casi con toda seguridad envenenado por su madrastra, Juana Enríquez, que aseguraba así el trono de la Corona de Aragón a su hijo, Fernando (luego Fernando el Católico). A la muerte de Juan, hereda el reino su hija **Leonor (1479-1483)**, casada con Francisco de Foix, vasallo del rey de Francia. Esto limita su política exterior, ya que en caso de no acatar los deseos del rey francés éste podía quitarles los territorios galos. Además, tenían que hacer frente a los beaumonteses, controlados por Fernando el católico. Hereda el reino **Catalina de Foix (1483-1516)**, al que tanto los Reyes Católicos como Luis XI de Francia intentan casar con un partidario suyo. Para disgusto de los monarcas hispanos, será el francés Juan de Albret el que finalmente se convierta en rey consorte de Navarra. En 1511 el duque de Alba invade Navarra. Los legítimos reyes huyen a Francia, desde donde intentarán repetidas veces reconquistar su reino perdido (1512, 1516, 1521), reconquistando Benavarra, que pasará a formar parte de la corona francesa. Al otro lado de los Pirineos, las Cortes de Burgos incorporan el reino de Navarra a la Corona castellana en 1515.

La ciudad de Pamplona

Según las crónicas, la muy noble ciudad de Pamplona fue fundada por Pompeyo, general romano, en el invierno de los años 75 a 74 antes de Cristo. La población, originariamente llamada Pompaelo o Pompailón (la ciudad de Pompeyo) pronto pasó de ser campamento militar a centro urbano permanente, ya que estaba situada en un importante nudo de carreteras (que más tarde se convertirían en los Caminos Reales medievales): Una de ellas llegaba hasta Oiasso (posiblemente, Oyarzún), conectando con la costa cantábrica. Otras dos iban hacia Caesaraugusta (Zaragoza) y hacia las cercanías de la actual Logroño.

Tras la decadencia de los romanos, la ciudad empezó a resurgir de sus cenizas a partir de la dominación visigoda, en el siglo V. Partidaria de Agila, hijo de Vitiza, la ciudad se encontraba enfrentada a Rodrigo cuando desembarcan los musulmanes en Gibraltar (714). Quizá por ello la nobleza local pactó rapidamente con los nuevos dominadores. Pronto gobernarían el territorio un linaje vasco convertido al islamismo, los Banu Qasi. Carlomagno destruyó las murallas romanas (y de paso, saqueó la ciudad) a su paso hacia Zaragoza (778). Las pugnas entre francos y musulmanes trajeron dos consecuencias: la formación de un gobierno local independiente (siendo nombrado Iñigo "Aritza" primer rey de los pamploneneses en el 816) y la casi total despoblación de la ciudad primitiva ciudad, que solamente a finales del siglo XI empezó a recobrar su fisonomía "urbana". Paradójicamente, la ciudad de Pamplona no es una sino tres distintas, cada una con sus propios concejos, disposiciones legales, jurados (Nota del autor: equivalente a la actual policía), y representantes de la autoridad real, separadas entre sí por murallas y puertas: La Navarrería, población episcopal, y los burgos de San Cernin y San Nicolás. Evidentemente, entre los tres burgos estallarán continuamente las tensiones y los conflictos, hasta que Carlos III "el Sabio", en 1423, unifique los tres municipios en uno solo.

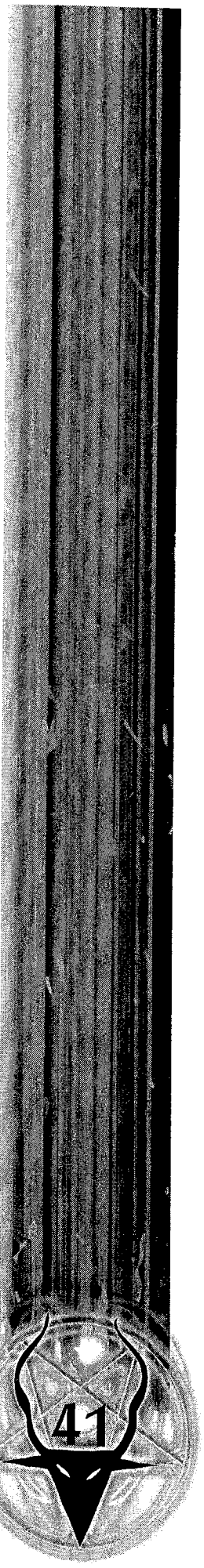
Los puentes

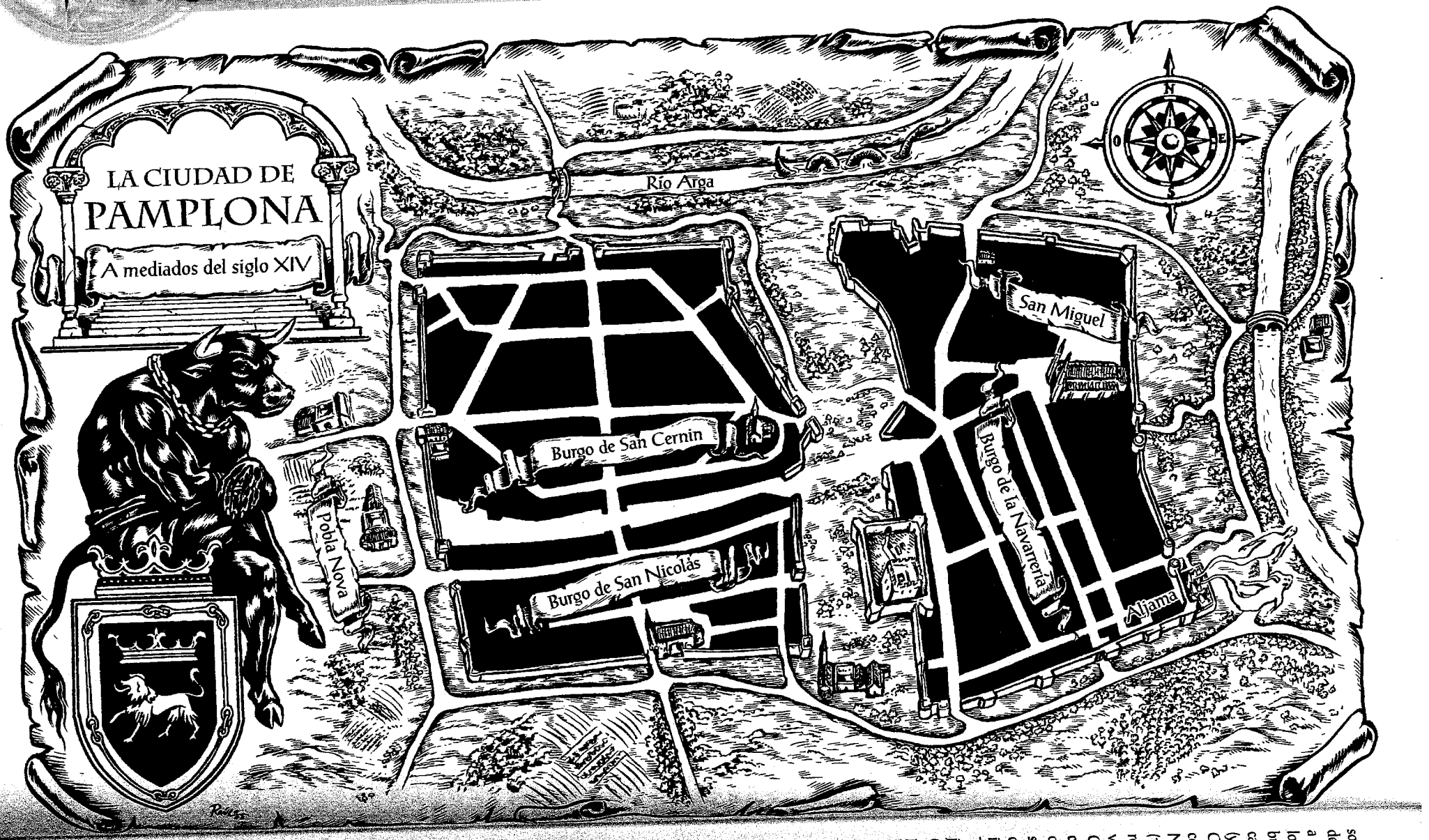
Si se llega a la ciudad por en norte, habrá que cruzar el río Arga, cosa que puede hacerse por cualquiera de los cuatro puentes que dispone la localidad: el de **San Pedro**, el de la **Magdalena**, el de **Santa Engracia** y el de **Miluce**, llamado así porque en él hizo Carlos el Malo ahorcar a ocho campesinos que le bloquearon el paso protestando por los excesivos tributos (Mihi luze: Lenguas largas)

Zonas de la ciudad

Burgo de la Navarrería

Sede de la vieja Pompaelo romana, muy castigada por las continuas guerras. A raíz del saqueo de Abd al-Rahman III, la vieja ciudad quedó reducida a poso más que una aldea de campesinos que ellos mismos bautizaron como Iruña, pasando a llamarse más tarde Navarrería. Sede episcopal, su señor temporal era el obispo, hasta que en 1319 se cedió a la corona. De todos modos, la mayoría de los vecinos del burgo, (villanos y gentes humildes) siguen al servicio del señor Obispo., en calidad de labradores o siervos. La Navarrería fue saqueada y prácticamente arrasada en 1276, por las tropas francesas, ya que los vecinos se alzaron frente a la creciente influencia que la corona gala estaba teniendo




LA CIUDAD DE
PAMPLONA
A mediados del siglo XIV
Río Arga
N
O
E
S
San Miguel
Burgo de San Cernin
Burgo de la Navarrería
Poble Nova
Burgo de San Nicolás
Aljama

sobre la Corte (y así les fue). Las obras de reconstrucción del burgo no empezaron en serio hasta 1319, cuando pasó a ser propiedad real. Los de la Navarrería se consideran los auténticos pamplonenses, y pobre de aquél de otros burgos que se atreva a ir solo por la noche por sus oscuras callejuelas... ya que puede perder la honra, la bolsa y la vida (y no necesariamente por éste orden)

Conviene destacar de la Navarrería el **Castillo del rey**, construido en 1308 con parte de las ruinas de la vieja Navarrería, cuando fue sofocada la revuelta de 1276. (1308). Desde allí, una guarnición de soldados fieles al rey francés se asegura del buen comportamiento de los vecinos del burgo...

Conviene evitar por las noches los restos del **viejo cementerio visigodo**, lugar tenido por maldito y donde danzan los fuegos fatuos y las almas en pena. Aunque se dice que es lugar frecuentado por aquellos brujos que buscan huesos de paganos con los que realizar sus inmundas pócimas.

También se encuentra en la Navarrería la **Aljama o judería**, donde una comunidad de infieles asesinos de Cristo gozan de la protección y clemencia del rey, que les permite vivir allí a cambio de un cierto tributo (Nota: de hecho, de un tributo bastante sustancioso...)

Barrio de San Miguel

Integrado dentro de la Navarrería, en él se agrupan las dependencias del obispado, varios monasterios, las residencias de los canónigos y la **Catedral de Santa María**, cuya construcción se inició a mediados del siglo XIII, sobre las ruinas de la vieja catedral destruida por el rey moro Abd al-Rahman III. (las obras no finalizarán hasta 1525). Es tradición que los Reyes de Navarra jdeban consagrarse en ella y no en ningún otro sitio, y es aquí donde los navarros tienen que jurarles lealtad.

También se encuentra en San Miguel el viejo **palacio real de San Pedro**, construido por Sancho VI el Sabio. Curiosamente, actualmente sigue siendo propiedad del obispo, que en la cesión de 1319 excluyó el palacio. Posteriormente se llegó a un acuerdo de utilización conjunta. Aún en 1418 se decía de él "la casa del obispo, donde se aloja el rey"

Burgo de San Cernin

También llamado "de Saturnino". Construido hacia 1129, y regido por el fuero de Jaca, viven en él maestros artesanos, mercaderes y cambistas de origen francés, que forman un núcleo muy cerrado. Burgueses (nunca mejor dicho) orgullosos de su trabajo, de su posición social y de su origen, aquel que pasee por sus calles y no sepa hablar correctamente el francés puede llevarse más de un disgusto... Del burgo conviene destacar la **Rua mayor**, donde están instalados los Cambistas, que realizan operaciones bancarias más allá de los límites del Reino, amasando cuantiosas fortunas y disfrutando más o menos secretamente de una no desdeñable influencia política. Se dice que la mayor parte de ellos están en excelentes relaciones con los judíos de la Aljama... El templo más importante del burgo (y hay quien dice que de la ciudad entera) es la iglesia dedicada a San Saturnino (o San Cernin), que da nombre al burgo. Es del siglo XIII, y está construida sobre otra anterior. Frente a ella hay un pozo de agua bendita que según la tradición el patrono de la ciudad usó para bautizar a los primeros cristianos. Esa agua tiene propiedades milagrosas, según aseguran muchos.

Burgo de San Nicolás

Situado al sur del burgo de San Saturnino, se construyó sesenta años más tarde que aquél. En él viven los representantes de la burguesía navarra, mercaderes y artesanos como sus vecinos del norte, que aún siendo excluídos por ellos por no ser de origen francés no quieren mezclarse con sus compatriotas (de clase social más baja) de la Navarrería. De ehcho, muchas veces en los disturbios y conflictos entre los tres burgos, San Saturnino y San Nicolás harán causa común. Ello no quiere decir que entre unos y otros no hayan conflictos: La **iglesia de San Nicolás**, que da nombre al burgo, fue quemada en 1222 por un grupo de vecinos de San Cenín, en el transcurso de una de las sangrientas disputas que a veces tiñen de sangre las calles de Pamplona. Dicen los de San Nicolás que por éste pecado mortal el Diablo reserva a los de San Cenín un lugar en el Infierno...

Pobla Nova

Fuera de las murallas de los burgos y alrededor del mercado se encuentra éste desordenado arrabal de jornaleros, campesinos que han perdido sus tierras y gente de mal vivir en general. Se les puede ver escarbando las basuras del **mercado**, y también se puede disfrutar de sus mujeres por pocas monedas... si uno no tiene escrúpulos de coger alguna enfermedad. Pero también es un buen lugar para reclutar a un grupo de desesperados dispuestos a todo. Por esa zona se encuentra también el **hospital**, bien alejado de la población, donde son llevados los enfermos para que con sus pútridos miasmas no infecten a los sanos...

Costumbres y Servidumbres

La jerarquía social del reino está formada en primer lugar por el rey (por supuesto), tras él los abades de los monasterios y los titulares de los señoríos de honor. Éstos, equivalentes de alguna manera a la alta nobleza del resto de la península, proceden ya sea de los antiguos señores godos anteriores a la conquista musulmana, ya de los buruzaguis (señores guerreros tribales, ver Euskal Herría) asentados en las zonas media y sur del reino. Debajo de ellos se encuentran los "infanzones de carta", pequeños señores, equivalentes a los hidalgos castellanos. Dejando aparte los burgueses y villanos de los centros urbanos, el grueso de la población está formado por los collazos, nombre que reciben los campesinos o siervos de la tierra. A diferencia de otras zonas de vasconia, en Navarra están más sujetos a servidumbre, teniendo las obligación, además de trabajar las tierras Señoriales (de los nobles), de Realengo (del rey) o de Abalengo (de los monasterios), del pago en dinero o especie de ciertos tributos.

Estos son: Ubazenduafaria, literalmente, cena diaria para el señor.

- ▶ Opilarinzadar, o entrega de pan y una medida de vino.
- ▶ Oztarate, obligación de ir a la guerra en la hueste del señor feudal.
- ▶ Eurdea, para permitir que los cerdos se crien en montes señoriales.
- ▶ Irrudea, lo mismo que el anterior, relativo al ganado rumiante.
- ▶ Berahardea, tributo sobre la tenencia de cerdos.
- ▶ Galliurdea, tributo sobre la tenencia de pollos y gallinas.
- ▶ Aldaka, entrega al señor del espaldar de los carneros en la matanza.

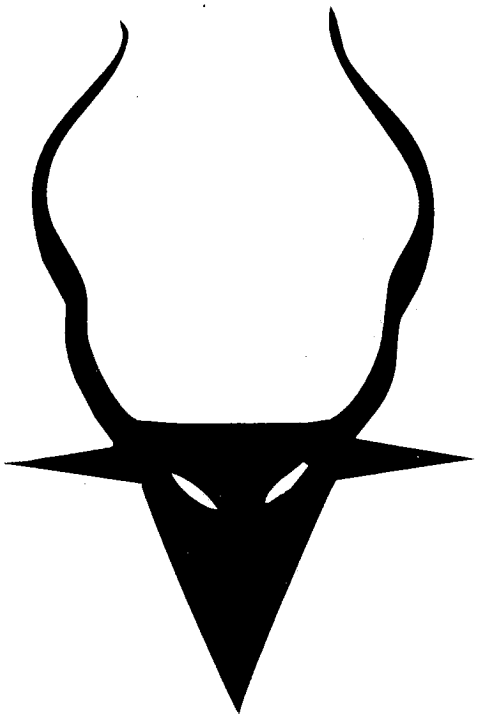
En la zona norte del reino, donde los buruzaguis no prosperaron, se mantienen aún las comunidades pastoriles, semitribales y sposiblemente matriarcales. Mantienen cierta autonomía hacia la monarquía, fruto de su hostilidad y desconfianza hacia las gentes de las tierras bajas... y la dificultad de llevar un ejército hasta los valles y montañas casi inaccesibles en los que viven. Los reyes, para ganárselos, realizarán en éstas comunidades nombramientos de hidalguía colectiva, lo que se traduce en términos prácticos en que estaban extentos de pagar impuestos y tributos. Se conoce a sus miembros con el nombre de "infanzones de abarca" (alpargata).

Pese a lo que pueda parecer, el rey de los navarros no puede jercer, como en otros lugares, su libre albedrío. En sus leyes, que ellos llaman fueros, está previsto que si un rey demuestra ser injusto, sus súbditos pueden destronarlo. Llaman a esta ley el "Fuero de alzar el rey". Por ello los reyes navarros han de rendir cuentas a un consejo formado por doce ricohombres.

Cosa que no ha de olvidar el viajero que se interne por estas tierras es que se tiene por gran pecado el robo, castigándose de manera harto curiosa: al ladrón se le desnuda y se le ata al cuello un gato salvaje. A continuación el sayón (nombre que recibe el verdugo) le da de zurriagazos, haciéndole correr, excitando al gato que le clava uñas y dientes en la carne. Si el hurto ha sido de cierta importancia, el castigo puede agravarse atando las manos del desgraciado a su espalda, con lo que no puede zafarse del gato, que con toda impunidad puede arrancarle los ojos, o cosa peor.

Con todo, se tiene como peor pecado el del robo de ganado, hasta el extremo que es costumbre hacer introducir al ladron, de grado o a la fuerza, "la mano diestra en el cencerro del animal, tajándole los dedos tanto cómo entraren en la campaneta".

Por lo que respecta a los delitos de sangre (agresiones, asesinatos, etc) es costumbre que se juzguen un una de las tres Pascuas que tiene el año cristiano, debiendo el acusado languidecer en el calabozo hasta entonces, ya sea culpable... o inocente.



Los Navarros, según Almaric Pycaud

En el siglo XII el Papa Calixto II, gran devoto de Santiago Apostol, encargó la redacción o más bien la recopilación del llamado "Códice Calixtino" (Códex calixtinus), también llamado "Libro de Santiago". (Liber Sancti Iacobi). Consta de cinco secciones o libros: La primera, que es un conjunto de sermones, textos litúrgicos y formularios para la liturgia de Santiago; Segunda, una narración de 22 milagros realizados por el santo en toda Europa; Tercera, el relato del traslado del cuerpo incorrupto de Santiago a Compostela; Cuarta, el libro llamado "Pseudo-Turpín", del que poco o nada se conoce, pues se perdió a principios del siglo XVII; y la Quinta parte, el "Liber peregrinationis". Se trata posiblemente de la primera guía de viaje del mundo. Su autor, Almaric Pycaud, viajó por el camino de Santiago junto a su compañera Gilberta Flandrensis, anotando cuidadosamente las cuatro vías principales que salen de Francia, las jornadas, las localidades que hay que pasar y los ríos que hay que cruzar, así como consejos más o menos útiles para el viajero y notas sobre el carácter de las gentes. Incluso añade un peculiar vocabulario en vasco para salir de apuros. Su lectura no deja de ser interesante a la hora de comprender cómo veían los extranjeros a los vascos en general (y a los navarros en particular):

"Viene luego, cerca de Port de Cize, el territorio de los Vascos, con la ciudad de Bayona en la costa, hacia el Norte. Es ésta una región de lengua bárbara, poblada de bosques, montañosa, falta de pan y vino y de todo género de alimentos excepto el alivio que representan las manzanas, la sidra y la leche.

En este territorio, (...) los recaudadores de portazgo son tan malvados que merecen la más absoluta condena, porque armados con dos o tres garrotes, salen al paso a los peregrinos arrancándoles por la fuerza injustos tributos. Y si algún caminante se niega a pagar el dinero que le piden, le golpean con los garrotes y en medio de amenazas le registran hasta las calzas y le quitan el censo.

Las gentes de esta tierra son feroces como es feroz, montaraz y bárbara la misma tierra en que habitan. Sus rostros feroces, así como la propia ferocidad de su bárbaro idioma, ponen terror en el alma de quien los contempla. Como legalmente sólo pueden cobrar impuestos a los mercaderes, el que cobran a los peregrinos y viajeros es ilegal. Cuando la tarifa sobre algo es de cuatro o de seis monedas, ellos cobran ocho o doce, es decir, el doble.(...)

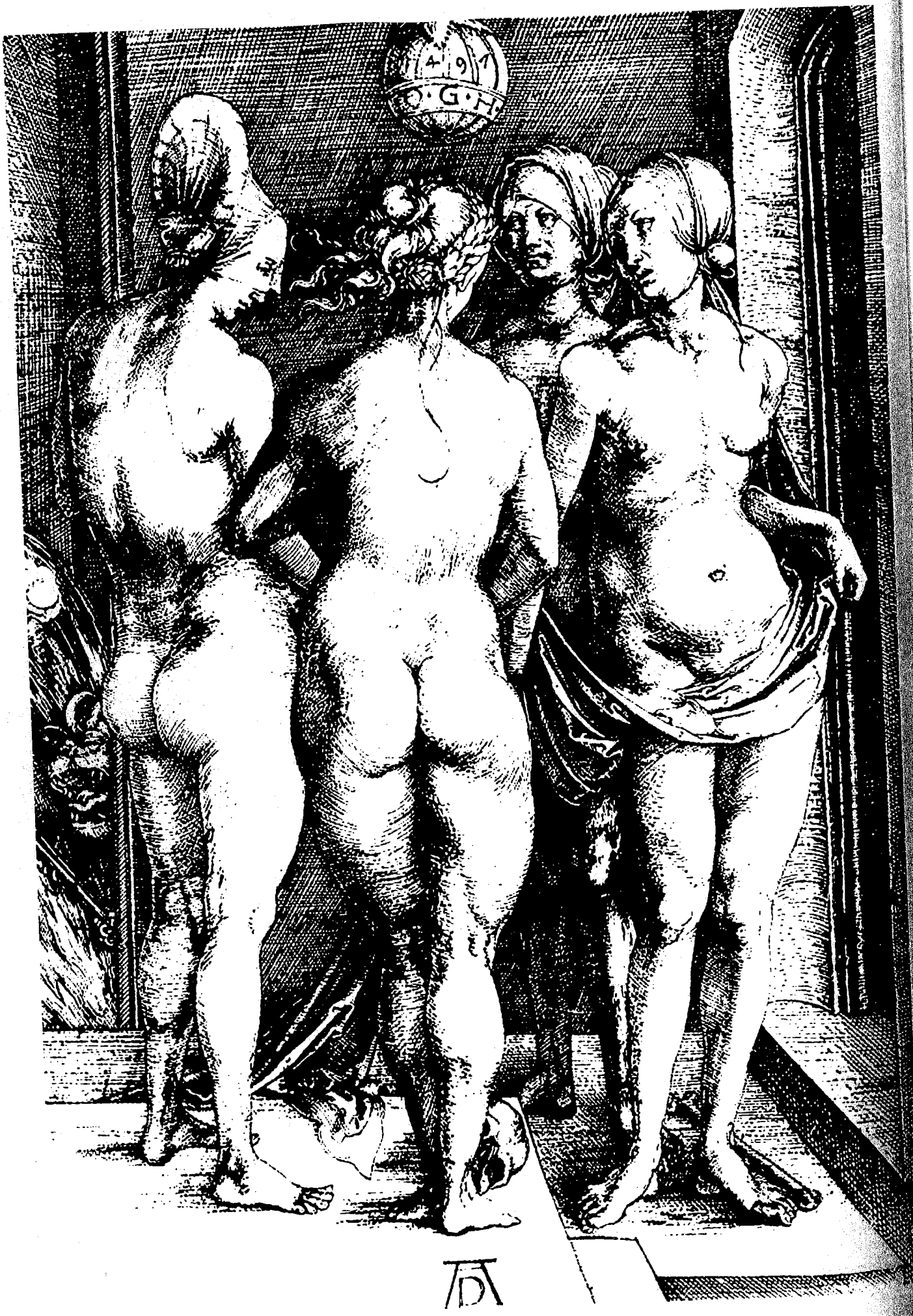
En territorio todavía de Vascos, el Camino de Santiago pasa por un monte muy alto, denominado Port de Cize, bien por ser la puerta de España, o porque por ese monte se transportan las mercancías de un país a otro. Tiene ocho millas de subida y otras ocho de bajada: su altura, en efecto, es tanta que parece (...) a quien lo sube que puede palpar el cielo cn su propia mano. Desde su cumbre puede verse el mar británico y occidental, así como los confines de tres regiones: Castilla, Aragón y Francia. En la cima de este monte hay un lugar llamado la Cruz de Carlomagno, porque en él, en tiempos pasados, Carlomagno se abrió camino con hachas, piquetas, azadas y otras herramientas, cuando, al frente de sus ejércitos, se dirigía a España. A continuación, alzó figuradamente en alto la cruz del Señor, y doblando las rodillas en dirección a Galicia, elevó sus preces a Dios y a Santiago. Por este motivo, los peregrinos tienen por costumbre hincarse allí de rodillas y orar vueltos hacia la patria de Santiago, y cada uno deja clavada una cruz, estandarte del Señor. Hasta mil se pueden encontrar allí. De ahí que se tenga a éste por el primer lugar de oración a santiago en el Camino.

En ese monte, antes de que el cristianismo se extendiese por todo el territorio español, los impíos de los navarros y de los vascos tenían por costumbre, a los peregrinos que se dirigían a Santiago, no sólo asaltarlos, sino montarlos como asnos y matarlos. Junto a este monte, en dirección norte, está el valle llamado Valcarlos, en el que acampó el mismo Carlomagno con sus ejércitos, cuando sus guerreros murieron en Roncesvalles. Por él pasan también muchos peregrinos camino de Santiago cuando no quieren escalar el monte. A continuación, en la bajada, están el hospital y la iglesia en la que se encuentra el peñasco que el poderosísimo héroe Roldán, con su espada partió por medio de arribaa abajo, de tres golpes. Viene luego Roncesvalles, el lugar donde tuvo lugar el gran combate en el que perecieron el rey Marsilio, Roldán y Oliveros con otros cuarenta mil combatientes cristianos y sarracenos. Pasado este valle, viene la tierra de los navarros, rica en pan, vino, leche y ganados. Navarros y vascos tienen carcterísticas semejantes en las comidas, el vestido y la lengua, pero los vascos son de rostro más blanco que los navarros. Los navarros se visten con ropas negras y cortas hasta las rodillas como los escoceses y usan un tipo de calzado que llaman abarcas, hechas de cuero con el pelo sin curtir, atadas al pie con correas y que sólo envuelven las plantas de los pies, dejando al descubierto el resto. Gastan, en cambio, unos mantos negros de lana que les llegan hasta los codos, con orla, parecidos a un capote, y a los que llaman sayas. Como se ve, visten mal, lo mismo que comen y beben también mal, pues en casa de un navarro se tiene la costumbre de comer toda la familia, lo mismo el criado que el amo, la sirvienta que la señora, mezclando todos los platos en una sola cazuela, y nada de cucharas, sino con las propias manos; y beben todos del mismo jarro. Cuando los ve uno comer, le parecen perros o cerdos. Y oyéndoles hablar, te recuerdan los ladridos de los perros, por lo bárbaro de su lengua. A Dios le llaman urcia; a la Madre de Dios; andrea María; al pan, orgui; al vino ardum; a la carne, aragui; al pescado, araign, a la casa, echea; al dueño de la casa, iaona; a la señora, andrea; a la iglesia elicera; al sacerdote, belaterra; (...) al trigo, gari; al agua, uric; al rey, erenguia; y a Santiago, iaona domme iacue.

Son un pueblo bárbaro, diferente de todos los demás en sus costumbres y naturaleza, colmado de maldades, de color negro, de aspecto innoble, malvados, perversos, pérfidos, desleales, lujuriosos, borrachos, agresivos, feroces y salvajes, desalmados y réprobos, impíos y rudos, crueles y pendencieros, desprovistos de cualquier virtud (...) Por una miserable moneda, un navarro o un vasco liquida, como pueda, a un francés. En algunas de sus comarcas, en Vizcaya o Alava por ejemplo, los navarros, mientras se calientan, se enseñan sus partes, el hombre a la mujer, y la mujer al hombre. Además, los navarros fornican incestuosamente al ganado. Y cuentan también que el navarro coloca en las ancas de su mula o de su yegua una protección, para que no las pueda acceder más que él. Además, da lujuriosos besos a la vulva de su mujer y de su mula. Por todo ello, las personas con formación no pueden menos que reprobar a los navarros.

Sin embargo, se les considera valientes en el campo de batalla, esforzados en el asalto, cumplidores en el pago de los diezmos, peseverantes en sus ofrendas al altar. El navarro, cada vez que va a la iglesia, ofrece a Dios pan, vino, trigo o cualquier otra ofrenda. Dondequiera que vaya un navarro o un vasco se cuelga del cuello un cuerno como un cazador, y acostumbra a llevar dos o tres jabalinas, que ellos llaman auconas. Y cuando entra o vuelve a casa silba como un milano. Y cuando emboscado para asaltar una presa, quiere llamar sigilosamente a sus compañeros, canta como el búho o aúlla como un lobo.

Se suele decir que descienden del linaje de los escoceses, por lo semejante que son a ellos en sus costumbres y aspecto. Es tradición que Julio César envió a tres pueblos: los nubios, los escoceses y los cornubianos "caudados", para someter a los pueblos de España que no querían pagarle tributo, con la orden de pasar por la espada a todos los varones respetando la vida sólo a las mujeres. Entraron por mar en aquel territorio y, destruidas las naves, lo desvastaron a hierro y fuego desde Barcelona a Zaragoza y desde Bayona a los Montes de Oca. No les fue posible rebasar estas fronteras, porque los castellanos unidos rechazaron el ataque fuera de sus confines. En su retirada huyeron a los montes de la costa situados entre Nájera, Pamplona y Bayona, es decir, en dirección al mar, en tierras de Vizcaya y Alava, donde se establecieron, levantando numerosas fortificaciones y dieron muerte a todos los varones para arrebatarles las esposas, de las que tuvieron hijos, a los que la posteridad denominó navarros. Por lo que navarro se traduce non verus, no verdadero, es decir, nacido de estirpe no auténtica (...) Dícese también que los navarros tomaron su nombre primeramente de una ciudad llamada Naddaver, situada en la región de la que procedían, ciudad convertida al Señor en los primeros tiempos, por la predicación de San Mateo, apóstol y evangelista..."


4 9 7
O·G·H

Proceso a la brujería: Laburdi y Zugarramurdi

Gaue, gauezkoenzat, eta eune eunezkoentzat
La noche para Gaueko, y el día para el día

La creencia popular en la brujería

En el siglo XVII, de la vieja religión matriarcal de los antiguos vascones quedaban pocos recuerdos. Y los que practicaban los restos de los viejos ritos posiblemente no sabían por qué lo hacían. Lo que si estaba firmemente impresa en la mente de las gentes era la creencia en las brujas. Y creían en ellas porque convivían junto a ellas. El que un niño enfermara, que el ganado muriera, que cayera una tormenta de pedrisco de repente arruinando las cosechas o que un vecino tuviera un accidente "tonto" no se achacaba a la buena o mala suerte, ni mucho menos a causas naturales. Al contrario, era culpa de las brujas. Las acusaciones nunca se decían en voz alta, (entre otras cosas, para evitar represalias y males de ojo) pero todo el mundo sabía quienes eran los culpables: los "malos vecinos", aquellos hombres y mujeres que vivían una existencia marginal, a medias entre el salto de mata, la picaresca y el hurto. En el caso concreto de los sucesos de Zugarramurdi, se tiene constancia que Graciana de Barrenetxea y sus dos hijas estaban en constantes conflictos con sus vecinos, que habían sido sorprendidas más de una vez robando... y que las habían molido a palos más de una vez por lo mismo. Y claro, "malas vecinas" eran sinónimo de brujas. Estas culpas reales o imaginarias iban creando sobre ellas una nube de viejas rencillas, que no se podían demostrar por falta de pruebas. A veces, ellas mismas fomentaban esta atmósfera, creyendo con cierta razón que si les tenían miedo por ser brujas les tendrían respeto... Y así las madres dormían atadas a sus hijas para que no las raptaran y las llevaran a participar en sus blasfemos ritos, y los niños eran encerrados en la Iglesia durante determinadas noches, en las que se sabía que era fiesta en el Infierno, noches en las que el buen sacerdote velaba con sus rezos para mantener a brujas y demonios tras los muros de la iglesia. Y en este clima de desconfianzas y rencores, de cuando en cuando estallaban casos de histeria colectiva, que solían calmarse a los pocos días de haberse iniciado... a no ser que la Iglesia interviniera...
Y eso es precisamente lo que sucedió en Laburdi y Zugarramurdi...

Pierre Lancre, el azote de las brujas de Laburdi

A principios del siglo XVII Donibane Lohitzune, en la tierra de Laburdi, estaba dividido a causa de los enfrentamientos entre dos familias: los D´Amou y los D´Urtubie. Estos últimos decidieron enviar en 1609 un representante ante el rey Enrique IV, acusando a sus adversarios de brujos. Enterados éstos, optaron por hacer lo mismo. Así que el rey francés se encontró con dos peticiones formales para que interviniera la justicia real, ante lo que a todas luces era una plaga de brujería en el país vasco-francés. Puede ser que Enrique IV no se tomó la petición demasiado en serio (al fin y al cabo, él era Borbón, por lo tanto de origen benavarro, y algo sabía de las eternas disputas de sus paisanos). Así que nombró a dos comisionados investidos con plenos poderes para que investigaran esos supuestos delitos: el presidente del parlamento de Burdeos, monsieur D´Espaignet, (algo filósofo y muy despistado, que pronto se desentendió del negocio, dejando hacer y deshacer a su colega) y monsieur Pierre de Lancre, consejero del mismo parlamento. De Lancre era de origen vasco (estaba emparentado con los Arostegui) y se creyó que era la elección ideal. No fue así.
Lancre había nacido en Burdeos a mediados del siglo XVI (posiblemente entre 1550 y 1560). Publicó varios libros a raíz de los sucesos de Laburdi, y en ellos hay ciertos datos autobiográficos. Por ellos sabemos que de adolescente estudió con los jesuitas, y que en su juventud, en 1577, formó parte del séquito que acompañó a Pedro de Médicis en su viaje por el sur de Francia, pues sabía hablar bien el italiano, y que era por entonces aficionado a los bailes y costumbres cortesanas. En 1600 realizó un largo viaje por Italia, visitando Roma, Nápoles y la Lombardía. Contemporáneos suyos lo describen como un hombre amable y risueño, "espiritualmente mundano", pero fanatizado en materia religiosa. Otros van más allá y lo tildan de místico. El antropólogo Julio Caro Baroja lo define como "... el tipo clásico del hombre de leyes que busca el delito de modo obsesivo y para el cual la Religión es la base del código penal, de un Derecho esencialmente represivo y, por lo tanto, primario."
Así pues, Lancre fue a Laburdi ese mismo año... y no le gustó lo que vio: Los laburdanos no eran buenos artesanos, y aún peores campesinos, porque la tierra es muy pobre. Así que los hombres eran en su mayoría pescadores y marineros, embarcándose hacia Canadá o Terranova, volviendo solamente para pasar el invierno y dejando a sus mujeres solas para cuidar de la casa, los campos y la familia el resto del año. Esta falta de hombres había hecho que las tradiciones matriarcales fueran quizá más fuertes que en otros puntos de Euskadi (ver Euskal Herría). Al comisionado tampoco le agradaron las particularidades de la región a nivel de la forma de vestir, el modo de trabajar, y sobre todo las danzas y fiestas populares (en las que, para su horror, vio que participaban muchos sacerdotes de aldea). Unido al hecho que se hablaba un idioma "no cristiano" (el euskera) y que se bebía más sidra que vino (bebida hecha de manzanas, como la tentación del paraíso, y por tanto demoníaca, frente a la santidad del vino de uva, consagrado en el sacramento de la comunión) hicieron que Pierre Lancre llegara a conclusiones un tanto... peregrinas.
Según él mismo cuenta, "era evidente" que todo el territorio había sido ocupado por hordas de demonios, seguramente los expulsados por los misioneros de las Indias, China y Japón. Es más, llegó a presentar testimonios de viajeros ingleses y escoceses que llegados a Burdeos por mar habían visto dirigirse camino de Francia a grandes tropas de demonios... en busca, evidentemente, de nuevas tierras donde establecerse.
Pierre Lancre estaba convencido de ello. Y Pierre Lancre había sido comisionado por el rey con plenos poderes... Se empezó una caza de brujas. Basándose en los testimonios de niños, dementes y ancianos, se iniciaron las detenciones. Bajo tortura, por histeria colectiva, o simplemente para vengarse de agravios reales o imaginarios, muchos confesaron, y muchos más denunciaron a otros. Pronto el número de acusados de practicar la brujería se elevó a 3 000. Prácticamente

en cada familia del territorio había algún acusado, y muchos huyeron, bajo la excusa de que se dirigían en peregrinación a Montserrat o a Santiago de Compostela. Otros con peor suerte fueron condenados a la muerte, el destierro o la humillación pública. Entre ellos, buen número de serorak *(ver Tradiciones: señoras de cura)* y hasta varios sacerdotes de aldea. Se ignora el número total de ejecuciones pero sin duda fue de varios cientos.
Todo esto terminó cuando, con la llegada del invierno, los pescadores y marineros volvieron a sus hogares y se encontraron con ése panorama. No tardó en estallar un motín (se calcula que los hombres de mar ausentes sumarían cinco o seis mil). Con toda la comarca prácticamente en armas, Lancre tuvo que volver a Burdeos, donde hubo de defender su actuación frente a las acusaciones del Obispo de Bayona. Es entonces cuando escribió sus libros sobre los sucesos de Laburdi, siendo el más conocido "Tableau de l'inconstance des mauvais anges et demons". El rey, sin embargo, no se atrevió a desautorizar a un delegado comisionado por él mismo, así que en recompensa a sus "buenos servicios" lo nombró Consejero de Estado en París, donde moriría hacia el 1630.

Las brujas de Zugarramurdi

A primeros de diciembre de 1608 llegó al pueblo de Zugarramurdi (Navarra) una muchacha de veinte años llamada María de Ximildegui. Había nacido en el pueblo, pero a los dieciseis años emigró con sus padres a Ciboure (Laburdi). Extrovertida y parlanchina, pronto contó a quien quiso oirla que había vuelto al pueblo temerosa del clima anti-brujeril que se estaba desatando al otro lado de los Pirineos (y que traería como consecuenca la desafortunada actuación del comisionado Lancre). Y es que María confesó haber pertenecido a un conventículo de brujas durante más de año y medio. Sin embargo, una revelación divina le había hecho, en la Cuaresma de 1608, abjurar del Demonio y abrazar nuevamente la fe de Cristo. Pero había más. Mientras fue bruja, María dijo haber sobrevolado los Pirineos para asistir a una reunión brujeril en el mismo Zugarramurdi... y que ella sabía muy bien quién era bruja y quien no. Se le pidieron nombres, y dijo uno: María de Jureteguia.
Al día siguiente se presentó en la casa en la que servía María de Ximildegui Estebe de Navarcorena, marido de la de Jureteguia, para pedir cuentas a la de Ximildegui (y de paso, darle una paliza, por ir diciendo que su mujer era bruja). Con gran aplomo, la criada afirmó que si se encontraban públicamente la de Jureteguia y ella, demostraría que lo que había dicho era cierto. Así se hizo (en el pueblo escaseaban los entretenimientos) y tantos detalles y tan convincente fue la de Ximildegui, que los "espectadores" empezaron a darle la razón, instando a la de Jureteguia a que confesase. Ésta, finalmente, así lo hizo, reconociendo ser bruja desde niña y que su maestra en las artes infernales había sido su tía María Txipía de Barrenetxea.
María de Jureteguia fue llevada ante el párroco del pueblo, fray Felipe de Zabaleta, que le impuso como penitencia de repetir la confesión en la iglesia, ante todo el pueblo, pidiendo perdón a todos por los daños que había cometido siendo bruja.
Esto encrespó los ánimos. A finales de mes una decena de vecinos decidieron tomarse la justicia por su mano, irrumpiendo en las casas de Miguel de Goiburu, Graciana de Barrenetxea (hermana de María Txipía) y de Estevanía Iriarte, que tenían mala fama de brujos, buscando componentes mágicos y sobre todo sapos *(ver Maridillo en Bestiario)*. El pastor Joanes de Goiburu, hijo de Miguel y marido de Estevanía, fue al día siguiente ante fray Felipe para protestar por lo ocurrido. Éste le dijo que volviera con su mujer, y así lo hizo. En presencia de testigos, fray Felipe le puso la estola sagrada y varias reliquias, y la instó a confesar que era bruja, amenazándola con mil y un tormentos si lo negaba. Amedrentada, la mujer terminó por admitirlo. Otros sospechosos, bajo la amenaza de la tortura, confesaron también. A principios de 1609 todo el pueblo se reunió en la iglesia para oir la confesión pública de los otros nueve brujos: Graciana de Barrenetxea, sus hijas María y Estevanía de Iriarte y su ¡sobrina! María Pérez de Barrenetxea; el pastor Miguel de Goiburu, su hijo Joanes (marido de Estevanía) y sus sobrino Joanes de Sansin; Estevanía de Navarcorena y su hija Juana de Teletxea. Los supuestos culpables reconocieron su delito, pidieron perdón a todos y el caso quedó zanjado.

Pero Fray León de Araníbar, abad del vecino monasterio de Urdax, enterado de los hechos, había cursado denuncia al Tribunal del Santo Oficio... *(Sobre la Inquisición, ver manual y suplemento Codex Inquisitorius)*. Los tres Inquisidores que se encargaron del caso fueron: Don Alonso de Becerra, monje; Juan del Valle, clérigo; y Don Alonso de Salazar y Frías, canónigo.
Pocos días después llegó al pueblo un comisario de la Inquisición acompañado de un notario. Interrogaron a ocho de los testigos de la confesión pública y elaboraron un informe, en base al cual se ordenó la detención de las cuatro "brujas principales": Estevanía de Navarcorena, María Pérez de Barrenetxea, Juana de Teletxea y María de Juretegia. El 27 de enero estaban ya "instaladas" en las cárceles secretas del tribunal de Logroño. Bajo la promesa de sentencias leves, y sabiendo que de negarse les esperaba la tortura y quizá la hoguera, las cuatro confesaron voluntariamente todo lo que antes ya habían admitido en el pueblo.

Mientras tanto, en Zugarramurdi, los otros seis "brujos" decidieron viajar hasta Logroño para dar su propia versión de los hechos. Contrataron a un guía y el 6 de febrero estaban ya en la ciudad, solicitando audiencia en el Tribunal. Para el 13 de febrero todos habían sido ya interrogados separadamente. Su testimonio era idéntico: *"...que les habían obligado a confesar falsamente por medio de la violencia y amenazas y que después las autoridades locales les habían abierto un proceso y exigían severas sentencias y que era por eso que ahora se presentaban ante el Tribunal para implorar que escuchase la verdad y que la verdad era que ninguno de ellos era brujo"*
Ese mismo día los inquisidores toman su decisión, y así lo hacen saber por carta a la Suprema: *"Y así entendemos que por alguna consulta y consejo del Demonio o de sus propios deudos se han presentado en éste Santo Oficio para se excusar de la confesión que habían hecho ante el vicario y otras personas"*
Así que los seis "brujos" fueron sacados de la posada por el alguacil de la Inquisición, y llevados a las cárceles secretas donde se encontraban sus cuatro compañeros.
Los seis mantuvieron su inocencia durante los dos primeros interrogatorios. No obstante, su voluntad fue menguando con el encierro, y para el 4 de septiembre habían confesado ya todos.
Mientras tanto, el 19 de agosto el inquisidor Juan del Valle había llegado a Zugarramurdi, alojándose en el

monasterio de Urdax (y nombrando a su abad, fray León, el delator de las brujas, comisario inquisitorial, posiblemente en pago a su "buen hacer"). Valle interrogó a varias personas, entre ellas a varias supuestas brujas de edades entre doce y veinte años, y a María de Ximildegui, la "descubridora" de las primeras brujas. Aunque no pudo encontrar los misteriosos sapos vestidos que se decía eran acompañantes de los brujos, ni ungüentos, ni pruebas materiales de un culto organizado al Diablo, ordenó la detención de quince personas, entre ellas un sacerdote y un fraile, y regresó a Logroño con una lista de testimonios contra 280 posibles brujos. Un análisis exhaustivo de esa lista supuso seis detenciones más.

Así que finalmente fueron 31 los supuestos "brujos de Zugarramurdi" que fueron encausados los días 7 y 8 de noviembre de 1610. En dos años de encierro, las malas condiciones de salubridad, así como los tormentos y la mucha edad de los acusados produjo 13 muertes, aunque se sentenció a todos, muertos y vivos. De éstos18 supervivientes, las sentencias oscilaron entre la muerte en la hoguera (6), el destierro, las galeras o prisión. No hubo ningúna sentencia absolutoria, aunque Salazar y Frías abogó en favor de doce de los acusados, argumentando que las pruebas contra ellos eran insuficientes.

No le hicieron caso, pero sus protestas, unidas a las ideas del humanista Pedro de Valencia, lograron que se promulgara un Edicto de Gracia con fecha de 26 de marzo de 1611. Salazar fue comisionado por la Suprema para asegurarse que se pusiera en práctica. Recorrió los pueblos de la cuenca del río Ezcurra, los del valle de Baztán y otros por todo el norte de Navarra, examinado con sus propios ojos esas supuestas herejías y cultos satánicos. Pregunta, investiga, revisa casos de absueltos y condenados, prueba en animales los supuestos ungüentos mágicos de las brujas, demuestra que en la mayor parte de los casos se trata de supersticiones inofensivas o simplemente falsas y publica el resultado de sus investigaciones en sendos Memoriales que remite al Consejo de la Suprema y General Inquisición. Se enfrenta con energía a las críticas de sus colegas, denuncia crueldades, coacciones y perjurios, logrando que el 31 de agosto la Suprema acepte en una instrucción la mayor parte de las ideas de Salazar.

Don Alonso Frías de Salazar, canónigo de Jaén y miembro de la Suprema, morirá en 1635. La Inquisición española lo sobrevivirá hasta bien entrado el siglo XIX.

La brujería según la Iglesia

Tanto los textos de Lancre como las conclusiones del Auto de Fe de Logroño son muy significativas. No hay que olvidar que los siguientes datos fueron confesados por los supuestos brujos y brujas bajo tortura:

Se considera que las Sectas demoníacas descubiertas estaban organizadas en una jerarquía formada por un rey, reina, maestros, brujos, neófitos y en el escalón más bajo aquellos que aún no habían renegado de la fe cristiana. Al igual que en la Iglesia católica, y como burla de ella, había brujos con cargos especiales, como verdugo, copero, etc. Los maestros (los brujos más antiguos) eran los que hacían proselitismo, convenciendo a las gentes para que acudan a la celebración satánica o, en el caso de los niños, simplemente raptándolos. Cuando el aspirante a brujo estaba preparado, se le llevaba a presencia del Demonio, que hacía acto de presencia en la celebración en forma de macho cabrío mostruoso, y ante él abjuraba de Dios, los Sacramentos y el Cristianismo en general. A continuación debía mostrar su sumisión al Diablo besándole en el ano, debajo de la cola, y éste le marcaba con la pezuña para reconocerlo como uno de los suyos. Tras esto, el Demonio entregaba al neófito un pequeño diablo en forma de sapo vestido *(ver Maridillo en Bestiario)*.

Las celebraciones demoníacas consistían en una misa negra, parodia de la misa cristiana: se usaba un altar oscuro con dos cirios negros y la hostia era igualmente oscura. Tras ella tenía lugar un gran banquete, en el que se devoraba un cadáver humano más o menos reciente, desenterrado para la ocasión. (Ese "manjar" era inevitablemente vomitado al día siguiente, siendo una de las pruebas de que el brujo/a había llevado a cabo uno de sus blasfemos ritos). Por último, la celebración terminaba con una multitudinaria orgía, en la que todos yacían con todas, sin importar que fueran sus madres o hermanas. Evidentemente, también estaban aceptadas las relaciones con el mismo sexo. El Diablo también participaba en esta orgía, eligiendo para sí las nuevas adeptas, si las hubiere. Caso que quedaran embarazadas, parían Maridillos tras tres meses de gestación, y el Diablo se apresuraba a llevárselos consigo. En el caso de que los vecinos o familiares del brujo/a sospecharan de él, y lo vigilaran, el Demonio enviaba a un diablo que adoptaba la forma del brujo, con lo que este podía ausentarse de su casa sin que se notara su falta. El Diablo otorgaba a sus adeptos los poderes de convertirse en animales para asustar a las gentes y colarse en sus casas con impunidad; también el de poder colarse por cualquier resquicio, aunque fuera el ojo de una cerradura o una grieta en la madera de la pared. En las casas donde no había costumbre bendecir la mesa podía el Diablo y los suyos entrar a su antojo, y después de provocar un sueño profundo en sus moradores, abusar de ellos, romper muebles, cantar, bailar y divertirse. En ocasiones, el Diablo y los suyos realizaban procesiones blasfemas, destruyendo sembrados y cultivos, o lanzando sortilegios para pudrir las cosechas.

Las conclusiones de los investigadores
Puede que algún DJ quiera meter alguno de los libros citados en su campaña, para dar alguna pista u otra información.

Obras de Pierre Lancre
Tableau de l´inconstance des mauvais anges et demons. Impreso en 1612. Como dato curioso, la lámina que ilustraba el discurso IV del segundo tomo ha sido arrancada en la mayor parte de los ejemplares que se conservan. En ella aparecía el Diablo sentado en su trono, presidiendo un sabbat.
L´incredulité et mescréance du sortilege plaiement convaincue. París, 1622.

Memorial de Alonso de Salazar
Aunque escribió varios, el más importante es el primero, fechado el 14 de marzo de 1612. Consta de cuatro artículos con 77 secciones. El 3 de Octubre de 1613 remitió a la Suprema un segundo Memorial, escrito con iguales o incluso superiores argumentos.

Obras de Pedro de Valencia
Discurso de Pedro de Valencia acerca de los "quentos" de las brujas y cosas tocantes a Magia dirigido al Ilm. Sr. Don Bernardo de Sandoval y Roxas, cardenal Arpo de Toledo, Inquisidor General de España. (**Nota del autor**: Hoy en día se conserva un ejemplar en la sección de manuscritos de la Biblioteca Nacional de Madrid, aunque le falta el final).

Leyendas populares de Euskadi

Esajaunen saria ezta ayn coyacari ceyn dirudi
La dádiva del duende no es tan sobrada como parece

La novia sorguiña

"El joven Bidabe concertó su matrimonio con la hermosa Kattalin. Su prometida tenía fama de sorguiña, pero bruja o lamiña, estaba decidido a casarse con ella, pues la queria entrañablemente. Una tarde fue a visitar a su novia y a sus padres. Como regalo para Kattalin escogió un par de zuecos lindamente labrados y listos para terminar. Cogió las herramientas para acabarlos allí: las palas, las correas, los clavitos de bronce amarillo, un martillo y una lezna (una especie de punzón). Permaneció con la familia algún tiempo, y se le hizo tarde. Como la noche estaba oscura, acordaron que durmiera en un arca de madera y se marchase al alba. Allí se echó y cayó en un tranquilo y ligero sueño. Justo a medianoche, un leve ruido le despertó. No se movió, entornó los ojos y vio a Kattalin acercándose a la chimenea. La muchacha alzo una de las piedras del llar y sacó una escudilla llena de algo que parecía aceite. Con este ungüento untó su cuerpo, y desapareció en el acto chimenea arriba. "Ahora ya sé la verdad sobre Kattalin", se dijo Bidabe. Cogió la misma escudilla, e igual que Kattalin engrasó su cuerpo y se largó por el mismo camino. Sin saber a dónde iba, voló por el aire hasta ir a parar a una hermosa llanura, donde se encontraba reunida una asamblea de lo más selecto que se pueda ver. Algunos amigos de Bidabe estaban allí. Vio a Kattalin vestida de seda roja. Y permaneció oculto petrificado por el terror. Aprendió muchas cosas sobre el Akelarre de las brujas, y descubrió, por ejemplo, la virtud que tiene la corteza del aliso, qué se puede hacer con un palo de madera bendita y qué enfermedades pueden ser curadas con sangre de topo. Supo también cómo puede un hombre pasar por el ojo de una cerradura para descubrir el mayor de los secretos. ¡Quién sabe cuantas cosas pudo tan inesperadamente aprender! Mas Bidabe tuvo que callar todas estas horribles cosas por miedo a ser desollado vivo. Llegó la hora de rendir especiales honras al maestro del Akelarre. Era un hombre grande, negro de cara, con enormes orejas como dos grandes hojas de col, largos dientes y frente estrecha. Todas las brujas y brujos del Akelarre tenían el deber de besar sus cuartos traseros. Cuando Bidabe vio la clase de salutación que era aquello, comenzó a rascarse la cabeza. No obstante, no se atrevió a echarse atrás. Con que lanzó un juramento tan grande como una montaña: *¡Que te lleven cien mil pares de carretillas repletas de diablos antes que recibas tal honor de mí!.* Cuándo llegó su turno, saco la lezna de su bolsillo y ¡Zas!, la hundió dentro del Rey de los brujos (supongo que os imagináis por dónde). Aquel negro bicho lanzó un rugido que habría hecho estremecerse al desierto, todas las luces se apagaron y las brujas desaparecieron.

Bidabe se encontró en un soto de matorrales espinosos, en la quebrada de Kakueta, y pasaron ocho días antes de que pudiera salir de él. En su caserío no se preocupó nadie, pues pensaron que habría ido a la taberna a beber con Gilgorri el tuerto (y es que los vascos cuando salen de fiesta, salen de verdad...). Bidabe estuvo enfermo de miedo durante dos meses. Tan pronto como mejoró, se movilizó para buscar otra esposa. Y les aseguro que María, la que casó con él, no era bruja".

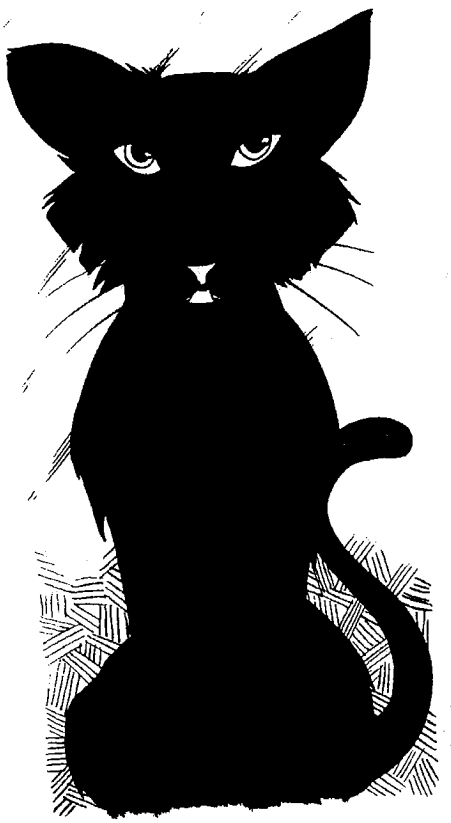
Ideas de aventuras

▶ Los Pj tropiezan con un poderoso sabio y hechicero, capaz de realizar grandes prodigios, llamado Bidabe. Al parecer aprendió buena parte de los conocimientos secretos del Diablo, al que engañó colándose disfrazado en un Akelarre. Eso no debe gustarle demasiado al Infierno en general, ni a las sorguiñas vascas en particular, así que andan esperando la ocasión para vengarse...

▶ El grupo está pasando la noche en un claro del bosque. Les despiertan ruidos como de cánticos, y ven que, en otro claro un poco más allá, se está celebrando un Akelarre. Cuando están pensando qué hacer se oye un rugido terrible, las luces se apagan de golpe, y se oye una voz inhumana que dice ¡No era de los nuestros! ¡Cazadlo y traédmelo! ¡Pero no lo matéis aún! Y una horda de demonios, sorguiñas y otros seres de pesadilla son vomitados del claro en todas direcciones, dispuestos a capturar todo bicho viviente... ¡Qué van a hacer los Pj!

▶ Una llorosa muchacha campesina pide ayuda al grupo para que le ayude a encontrar a su novio, que después de abusar de ella con la promesa del matrimonio la ha dejado plantada (cosa que confirmarán todos los vecinos del lugar). En realidad se trata de Kattalin, que ha recibido de sus hermanas la misión de castigar a Bidabe. Éste ha usado sus recién adquiridos saberes para escudarse de sus hechizos, por lo que la joven sorguiña necesita la ayuda de un grupo de hombres de armas algo tontorrones...

▶ Idea para backgraund: ¿Y si la experiencia de Bidabe le ha sucedido a uno de los Pj! Esto explicaría el evento número 26 – 30 de la tabla de la pág. 43, y le crearía al pj un enemigo interesante (su mujer).



El gato negro

Cuenta la leyenda cómo, en cierta ocasión, una mujer solía estar hilando en la cocina de su casa y todas las noches bajaba por la chimenea un gato negro, y la mujer se atemorizaba. Y contó al marido lo que le ocurría. Luego, pues, el hombre dijo a la mujer que él se pondría con vestido de señora... Cuando el hombre estaba hilando, vino el gato, pero el hombre tenía una larga barba y el gato (astuto él) se dio cuenta de que no era la señora de otros días, se acercó al hombre que continuaba hilando y le dijo:

-¡Hilando, siendo hombre!

Y el hombre le dice:

-¡Hablando, siendo gato!

Y el hombre agarró el asador del hogar y mató al gato y después lo tiró por la ventana de la cocina.

Al día siguiente apareció muerta una mujer de la vecindad, justo bajo la ventana de la cocina..."

Ideas de aventuras

▶ Los Pjs son contratados por un acaudalado comerciante para que expulsen de su casa a un gato que molesta a los criados y se empeña en asustar a su mujer. El problema es que el gato parece endiabladamente astuto y ha conseguido evitar su captura hasta ahora.

▶ Variante de la anterior, cuando por fin acorralan al gato en cuestión, éste les suelta que es una joven hechizada por una malvada bruja y que necesita su ayuda para romper el embrujo. Naturalmente nada de esto tiene por qué ser verdad.

▶ ¡Y si uno de los Pjs resultase de algún modo convertido en un gato! Mientras el resto del grupo intenta encontrar a alguien que pueda levantar la maldición, éste descubre que su nueva forma le permite entrar en muchos lugares y hacer muchas cosas que antes no podía (léase: colarse en las alcobas de damas que se bañan, enterarse de los secretos de la gente, robar todo lo que quiera con impunidad...)... el único problema es que la transformación es o bien temporal (con lo que volverá a su forma natural - desnudo por supuesto - en el momento más inoportuno posible) o que es progresiva (lo que quiere decir que su naturaleza felina irá tomando el control y su mitad humana dejará eventualmente de existir) con lo que la cuestión de encontrar a alguien que pueda levantar la maldición adquiere una importancia capital...

▶ Ok, los Pj pillan al gato, lo matan y lo tiran por la ventana... Al día siguiente se encuentran con un cadáver bajo la ventana... ¿Los acusarán de asesinos? Y suponiendo que logren librarse de la ley de los hombres... ¡Podrán sobrevivir a la venganza de las sorguiñas, por haber matado a una de las suyas?

La leyenda del Buitre

Siglos ha vivía en la zona alta de Venta-Berri un hombre y una mujer que tenían fama de brujos. En realidad eran dos farsantes que vivían a costa de la credulidad de las gentes del lugar, realizando mil y una supercherías. Una de sus mayores "hazañas" fue "predecir" que en la noche de un día de noviembre se vería una luz que surcaría los cielos desde Ganekogorta hasta las peñas de Lekanda. Esa luz sería presagio de grandes desgracias a no ser que los "brujos" realizaran ciertos rituales... En realidad lo que hicieron fue capturar un buitre joven de las peñas de Lekanda, al que, por supuesto, soltaron de noche en el monte Ganekogorta, atándole una cuerda empapada con substancias que ardían lentamente. Este ingenioso fraude supuso su ruina, ya que pocas noches después se les apareció el Diablo, entre nubes de azufre y muy, muy enfadado. Mientras la pareja se abrazaba muerta de miedo les explicó que por culpa suya había perdido un buen número de almas de pecadores que, al ver el prodigio de las llamas en el cielo, se habían arrepentido de sus pecados... Nungún mortal sabe qué sucedió aquella noche, pero a la mañana siguiente la cabaña de los dos brujos estaba totalmente calcinada, y en su interior se encontraron los dos cuerpos en posturas horriblemente retorcidas, como si hubieran muerto presas del más horrible de los tormentos. Y desde entonces se vió en el cielo, todos los años, un gran buitre negro que lanzaba grandes gritos. Y los lugareños dicen que contiene las almas de la pareja, condenada a las penas del Infierno. Y aquél que desconocedor de la leyenda (o burlándose de ella) mate al buitre negro, será poseído por los espíritus de los dos brujos, condenándose a su vez a la perdición del Infierno.

(Verdadero o falso, en el siglo XVIII hubo en Guezala un juicio por práctica de brujería, y se dijo que el acusado había matado un buitre, siendo poseído por la pareja de brujos. El juicio terminó con exorcismo, absolución y penitencia, para alivio de todos (incluído el acusado, por supuesto).

Ideas de aventuras

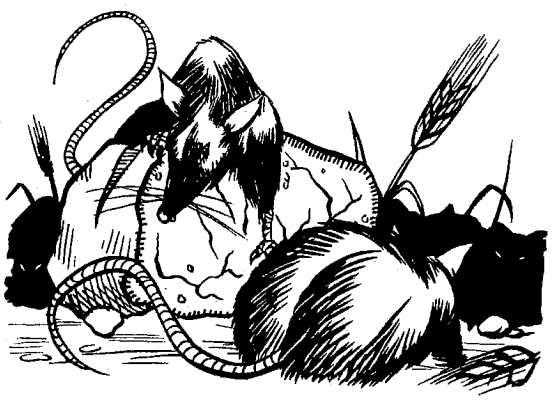
▶ Los Pj son unos pícaros y buscavidas que se dedican a estafar a las buenas (y crédulas) gentes con mil y un trucos... Sin saber que pueden (de rebote) desatar las iras del Infierno...

▶ Uno de esos Pj que se dedica a matar todo lo "matable", por diversión, aunque sea encantador o inofensivo, puede que un día elimine a uno de esos bichos malditos tan divertidos cuya alma condenada va a parar a su asesino... *(consultar el tema de la posesión en la descripción del hechizo "Invocación de ánimas").*

▶ Supongamos que el hombre (o la mujer) logran escapar del castigo del Demonio... Y que éste lo/la busca, posiblemente con la ayuda de su cónyugue... Y supongamos que los Pj (para variar) aparecen por ahí en medio...

▶ El grupo investiga la muerte de una pareja de viejos amigos, pícaros y buscavidas, que vivían a costa de la credulidad de las gentes... El incendio en la cabaña... ¿Fue accidental o provocado? ¿Ha intervenido el demonio... o el hombre?

▶ Los Pj se encuentran con un viejo enemigo... que se ha hecho el amo y señor de la comarca simulando unos poderes que no tiene. Sea como fuere, domina por completo a las gentes del lugar... y no tendrá escrúpulos en lanzarlos contra el grupo, para satisfacer su sed de venganza...



La plaga de ratones

Cuentan que en un pueblo situado entre Álava y Navarra hubo un año una gran plaga de ratones. Eran tantos que los campos se veían de color oscuro, por los cuerpos de los roedores. Los campesinos discutieron sobre si llamar al brujo o al cura, y finalmente se decidieron por el brujo, que era más barato. Éste les dijo que les quitaría la plaga en seis días, a cambio de un cabrón, cinco conejos y 20 coronas de plata. Lanzó sus conjuros, pero los ratones no desaparecieron... más bien aumentaron. Los aldeanos, enfadados, fueron de nuevo a ver al brujo, que intentó explicarse diciendo que, sin duda, había hecho el hechizo para ratones de cola pequeña, mientras que estos debían ser de cola grande...
Por desgracia, no le sirvieron las excusas, ni se libró de una buena paliza.

Ideas de aventuras

▶ Esta leyenda dará al DJ ideas sobre cómo las gastan los vascos... y sobre qué les pasará al grupo de Pj que chulee mucho de quitar ésta o aquella maldición, cobre por adelantado... y no pueda cumplir lo pactado...

▶ Supongamos que los Pj están de visita a un amigo suyo, algo brujo, adivino y milagrero, en el momento en el que llegan un grupo de campesinos furiosos con ganas de hacer "una reclamación"...

Leyenda del Zezengorri

Antaño asolaba las cercanías de Orozco (Vizcaya) un bandido muy audaz y sanguinario, que siempre remataba a sus víctimas (para no ser reconocido posteriormente) y que escondía sus botines en la cueva de Atxulaur, que se encuentra en el monte Itzine. Una mala noche, sin embargo, fue a atacar al que él creía un campesino más. Las gentes no se ponen de acuerdo sobre quién era el supuesto campesino. Los sacerdotes dicen que era un santo, quizá el Señor en persona. Las gentes del pueblo afirman a sus espaldas que sin duda se trataba de Maju, el marido de la Dama. Otros insinúan que quizá fuera un Gentil especialmente poderoso, o incluso puede que fuera el cruel e impredecible Gaueko... *(Ver descripciones en Bestiario)*. Sea como fuere, a partir de aquella noche no se volvió a ver en el mundo de los vivos al bandido.
Unos años más tarde unos caminantes se refugiaron de la lluvia en la cueva de Atxulaur, y de sus entrañas salió un toro rojo, que echaba fuego por las fauces y el hocico y que les atacó hasta que huyeron de la cueva. La leyenda no cuenta cómo descubrieron que en realidad el monstruo llevaba en su seno el alma condenada del bandido, pero el caso es que volvieron un tiempo más tarde, con los huesos del bandido, y con ellos pusieron fin a la maldición del toro rojo (Zezengorri), apoderándose del tesoro escondido en la cueva.

Ideas de aventuras

▶ Pocas modificaciones hay que hacer a esta leyenda para convertirla en una aventura lista para jugar: Los Pj atacados en la cueva por una criatura inmune a armas y hechizos, investigar la leyenda, enterarse de que en esa cueva se esconde un tesoro, descubrir cómo eliminar al monstruo (quizá entrevistándose con la criatura que lo maldijo), ir al bosque (encantado, por supuesto) donde se encuentran los restos humanos del desgraciado bandido y la lucha final en su guarida. El tesoro no tiene por qué ser dinero, puede ser un objeto (mágico o no) que los Pj necesiten para seguir adelante con la campaña que están jugando.

▶ La aventura también puede servir para dar "una segunda oportunidad" a un Pj: Si éste muere frente a un mago o criatura especialmente poderoso, su cuerpo puede morir... pero su alma, como castigo adicional, puede ir a parar a alguna criatura irracional (o no). Si sus compañeros son además sus amigos, intentarán devolverle a su cuerpo...

▶ Ideal para Pjs ladrones o bandidos: Algunos de los Pjs pertenecieron antaño a un grupo de bandidos. En estas que se enteran que sus antiguos camaradas han sido capturados y ahorcados por orden del señor local... Así que nadie vigila la cueva que le servía de refugio y donde escondían sus botines... Lo malo es que, bajo tormento, hasta el más testarudo habla, y un grupo de soldados se dirige a la cueva con las mismas intenciones que los Pjs... Ninguno de los dos bandos sospecha que el jefe de los bandidos, bajo la apariencia de un toro de fuego, guarda todavía su tesoro...

▶ Claro que las leyendas pueden ser eso, leyendas... Y los monstruos, muñecos o animales normales "disfrazados" con algo de estopa ardiendo para asustar a los curiosos. Lo que se esconde detrás, es otra historia...

El atalayero y el demonio

Cuentan que en Lekeitio (población costera de Vizcaya) vivía un atalayero llamado Txili, que decía a todo aquél que quisiera oírle que él no le temía, ni a Dios, ni al Diablo, y que no había nada sobre la tierra o bajo ella que le diera miedo. Los atalayeros o talayadores eran gentes que, instaladas en una torre o caseta situada en el punto más alto de la costa, vigilaban el estado del mar, avisando a los navegantes con señales de humo en caso de peligro. Una noche, antes de amanecida, se dirigía a su atalaya cuando se tropezó con una figura gigantesca, encapuchada y vestida con una túnica negra. De su cinto colgaba un pequeño azote, así que Txili pensó que debía tratarse de un penitente, de esos que, para purgar sus pecados, recorren las murallas de las poblaciones azotándose ante cada una de las imágenes de santos que se encuentran en las puertas.
El desconocido, con tono desabrido, le pidió que lo acompañara al monte Oiz, pues tenía que estar allí antes del amanecer. Txili, molesto por los malos modales del penitente, le respondió que no llegaría tan pronto ni aunque fuera el mismísimo demonio...
El penitente rió por lo bajo, una risa sin humor, y luego dijo las palabras que siempre encendían a Txili:
-¡Es que tienes miedo, Txili!
El atalayero contestó que no, por supuesto, pero que tenía que ver cómo estaba la mar para que pudieran salir los barcos. Por toda respuesta, el penitente hizo un pequeño gesto: Al instante el mar se alborotó, y las olas, altas como montañas, rompieron fieramente contra la costa. Era evidente que ningún barco saldría aquél día... y Txili ya no tenía excusas para no acompañar al penitente... Caminaron juntos un corto trecho, hasta llegar al arco de San Pedro, donde, para extrañeza de Txili, su compañero no se detuvo a flagelarse. Tampoco lo hizo en el segundo arco, en el centro del pueblo. Cuando Txili le preguntó por qué, vistiendo como penitente, no seguía la costumbre de flagelarse, el penitente respondió con sorna:

-¿Es que tienes miedo, Txili?
Lo que sirvió para que el atalayero cerrara la boca con rabia y lo siguiera decidido.
Y así llegaron a las afueras, a Atea, donde está la tercera puerta de la villa, en el camino de Amoroto. Allí hay una imagen de la Virgen. Bajo ese arco, además de no detenerse tampoco, el penitente pasó con la cabeza gacha y algo más rápido. Pronto dejaron atrás la última casa del arrabal. Y fue entonces cuando Txili se dio cuenta que su compañero en vez de manos tenía garras retorcidas... Ante la mirada horrorizada del atalayero, el penitente le preguntó otra vez:
-¿Es que tienes miedo, Txili?
-No! – rugió el atalayero
Llegaron al pie del Cristo del Portal. Por no ver la figura sagrada, el siniestro penitente pasó por detrás de la columna de piedra. Y entonces Txili creyó ver, bajo la capucha de su compañero, un rostro y hocicos de macho cabrío. Y como si se hubiera dado cuenta, riéndose enloquecidamente, el penitente insistió, ahora muy roncamente:
- ¿Tienes miedo, Txili?
El atalayero no respondió, tragando saliva con dificultad. Caminaban tan deprisa que casi corrían, y Txili descubrió que no podía aflojar la marcha, aunque quisiera.
Cruzaron por la senda de Auria y por Arrufain, hasta dejar atrás Olaeta. Toda aquella zona era perfectamente conocida por el atalayero, pero ahora, tiritando y sudoroso, casi convulso, no reconocía los lugares por donde iba.
Por fin se detuvieron delante de la ermita de Gizaburuaga. El atalayero, que estaba fuera de si, se tambaleó un momento a punto de perder el sentido. Su acompañante, entonces, riéndose diabólicamente, insistió una vez más:
-¿Tienes miedo?
Pero como el aterrorizado atalayero callase, el penitente insistió con ademán violento:
- ¡Txili, responde de una vez y para siempre, ¡tienes miedo?!
-¡Sí, por María Santísima, tengo miedo, estoy muerto de miedo! - estalló Txili.
Luego cayó contra la puerta de la ermita de Oibar, que se abrió milagrosamente, quedando el atalayero de bruces dentro del recinto sagrado. Entonces, rugiendo de manera infernal, el demoníaco penitente le dijo con rabia:
- ¡Txili, en lo sucesivo deja en paz al demonio del Infierno que, para que lo sepas, si es que aún no te has dado cuenta, soy yo! ¡Eras mío, pero te has salvado gracias al lugar donde estás!
Mientras decía esto golpeó salvajemente en la puerta del templo, dejando grabadas en la madera la marcas de sus cinco afiladas garras. Después desapareció para siempre. Las diabólicas señales permanecieron mucho tiempo. como recuerdo del suceso, en la puerta del templo, hasta que ésta fue sustituida por otra hace ya bastantes años, cuando la ermita fue renovada.

Ideas de aventuras

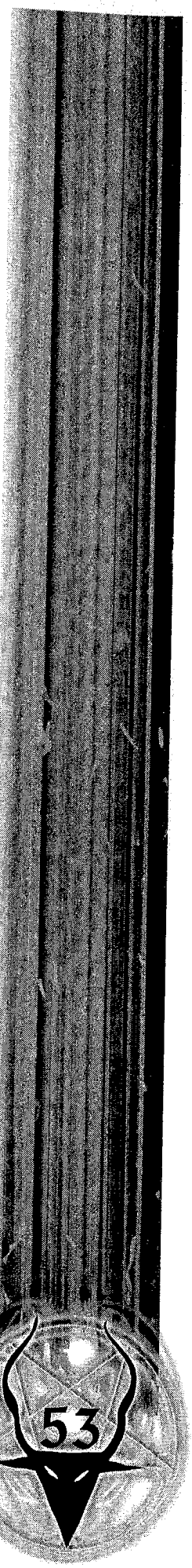
▶ Ideal para Pj bocazas y mil hombres, de esos que se creen invencibles... ¡Por qué tiene que ser siempre Dios el que castigue las blasfemias? ¡No puede el Diablo venir a buscarle las cosquillas a quien lo insulta?
▶ Claro que, como siempre, no todo tiene que ser lo que parezca... Quizá el penitente sea un ladrón disfrazado, que ronda las calles buscando madrugadores (o trasnochadores) a los que librar del peso de su bolsa...
▶ Quizá, aprovechando la leyenda, es todo un truquito del cura del pueblo, que ha disfrazado al sacristán (que es grandote) de penitente para ver si asusta a algunos de esos blasfemos trasnochadores que solamente se acercan a la iglesia para mearse en la tapia...
▶ Hablando de los atalayadores... su función en época de guerra es también la de avisar de la llegada de enemigos... Así que un ataque por mar tendría que ser precedido de una incursión para tomar la atalaya... Que los Pj sean los atacantes o los defensores queda a elección del Dj.

Atarrabi y Mikelats

Cuentan que de su relación con Maju, Mari tuvo dos hijos, uno bueno y otro malo. El bueno se llamaba Atarrabi, y Mikelats el malo.

De niños, se pusieron ambos a estudiar artes arcanas de un ser maléfico (algunas leyendas dicen que del mismísimo Diablo, otras que del Gaueko, y finalmente otras hablan de un ser misterioso llamado Etsai).
A cambio de la extensa cultura y de los poderes que iban a aprender, uno de los dos hermanos había de quedarse para siempre en la tenebrosa caverna donde moraba el ser. Llegado el momento la suerte recayó en Mikelats, pero Atarrabi, en el último momento, pidió ocupar el puesto de su hermano, quedando como esclavo a cambio de que Mikelats pudiera salir libremente.

El ser obligó a Atarrabi a pasar por el cedazo la harina de su inmensa despensa. Era una tarea sin fin, pues el cedazo, que tenía las mallas poco tupidas, dejaba pasar a través de ellas la harina junto con el salvado. Además, el ser, para tener bien controlado a su discípulo, le preguntaba constantemente: *"Atarrabi, nun naiz!"* ("Atarrabi, ¿dónde estás!"). A lo que el prisionero había de responder: *"Emen nago"* ("aquí estoy"). Pero el discípulo se rebeló más listo que el maestro. Con lo que había aprendido, Atarrabi enseñó al cedazo a responder por él. Así, cuando su amo formulaba la consabida pregunta, era el instrumento quien respondía. Y mientras tanto, el hijo de Mari abandonaba sigilosamente aquel antro, y recordando el protocolo mágico que se usaba en el palacio de su madre, lo hacía andando para atrás. Todo estaba saliéndole a la perfección, pero cuando ya estaba en el umbral, fue descubierto por su amo, que se avalanzó sobre el fugitivo rápidamente, agarrándole por el pie. Atarrabi dio un salto y logró salir al exterior, a la luz del día y libre de su carcelero... Por desgracia, perdió parte del talón, quedando cojo, y también su sombra, que se quedó dentro de la caverna.
Esta experiencia le hizo reflexionar, y para disgusto de su familia se hizo cristiano. Con el bautismo perdió sus poderes, convirtiéndose en un hombre normal. Más tarde se ordenó sacerdote, convirtiéndose en un sencillo cura de aldea. Con todo, no vivió una vida demasiado aburrida, ya que tuvo que enfrentarse a los ataques y argucias de su maléfico maestro, que buscaba por todos los medios su perdición:
A un aldeano que había perdido sus vacas cerca de la cueva de Zugarramurdi se le presentó el Diablo con la apariencia de un distinguido señor y le dijo: "Yo te enseñaré dónde están tus vacas, si me prometes llevar este paquete al cura de Sara". Como el vaquero estuviera de acuerdo, una vez hubo recuperado sus vacas, se presentó ante Atarrabi con el misterioso paquete.



Ya abierto, el párroco de Sara comprobó que dentro había varios cinturones de seda rojos, perfectamente doblados. Tomándolos tranquilamente, se los entregó al aldeano y mandó que los ciñese alrededor del tronco de un árbol próximo. Así lo hizo el vaquero, y al instante caería a tierra aquel árbol, como herido por un fuerte rayo.

¿Y Mikelats?
El hermano de Atarrabi se convirtió en un ser poderoso y maléfico, que por pura diversión se dedica a descargar granizo sobre los campos y así arruinar las cosechas y dispersar el ganado. Pese a ello, no perdió contacto con "el tonto de su hermano", y de cuando en cuando, bajo la apariencia de hombre, iba a visitarle. Pese al amor fraterno que se dispensaban, no podían olvidar sus respectivas naturalezas, y eso les ocasionó más de un conflicto. Una leyenda cuenta que en una de éstas ocasiones, mirando los trigales listos para la cosecha, Mikelats comentó como para sí *"Yo tengo buenos caballos que en un momento trillarían estas mieses"*. A lo que el cura respondió tranquilamente: *"También tengo yo buenos frenos que sujetarían a tus caballos"*. Mikelats rió entre dientes y cambió de tema. Pero su hermano, que lo conocía bien, le dijo a su serorak (ama de cura) nada más irse Mikelats: *"Avísame en cuanto veas una nube sobre el Larrun"*. Así lo hizo la mujer, tras lo cual Atarrabi se subió los faldones de los habitos y hechó a correr a la planicie de Bulentegui. Viendo que se aproximaba una tormenta de pedrisco, el cura lanzó una piedra (según otras leyendas, un zapato) contra los nubarrones, logrando que el pedrisco retrocediera, alejándose de los trigales.

La sombra de Atarrabi seguía prisionera, pero aparecía a sus pies cada vez que celebraba la sagrada misa, esfumándose acabada ésta. El hijo de Mari sabía que si moría sin su sombra, no lograría la salvación, pues su sombra arrastraría a su alma al Infierno. Así que cuando llegó a anciano y notó que la vida se le escurría le suplicó a su sacristán que lo asesinara en plena misa, cuando estuviera unido a su sombra. Tras las lógicas vacilaciones, el sacristán así lo hizo. Luego cogió el cadáver y lo depositó sobre una roca plana, cerca de la iglesia. Atarrabi le había dicho: *"vendrán espíritus a llevarse mi cuerpo, y lo harán en forma de pájaro. Si vienen cuervos negros, iré al Infierno. Pero si son palomas blancas, me habré salvado e iré al Paraiso..."*
La leyenda termina bien, por supuesto: Al cadáver de Atarrabi se lo llevaron palomas blancas como la nieve...

En varias zonas de Euskal-Herria a Atarrabi se le llama Ondarrabio, y a Mikelats, Atxular.

Ideas de aventuras:
Atarrabi es un PnJ lo bastante carismático (un cura cojo, de aspecto inofensivo, tranquilo y calmoso, muy seguro de sí... y sin sombra) como para figurar en muchas aventuras. Lo que sigue es solamente un ejemplo:
▶ Los Pj necesitan, para llevar a buen término una de sus aventuras, a un experto en Astrología, Conocmiento Mágico, Leyendas y demás... Alguien les habla del (aparentemente) pacífico e inofensivo cura de Sara, de quien se rumorea que en su juventud fue un poderoso hechicero.
▶ Un curilla cojo contacta con el grupo para que lo acompañen en una misión divina: él se encargará de protegerlos del Mal del Infierno, mientras que ellos se encargarán de protegerlo del Mal de los hombres. Iniciada la misión, el grupo se encuentra de repente en mitad de una tempestad de granizo, y las nubes adoptan la forma de una cara colérica que los mira con furia, mientras que una voz "como la del trueno" les increpa diciéndoles que cómo han osado invadir sus dominios. Si perder la calma, el curilla se adelanta y, bajándose la capucha de la cabeza, dice al "tormentoso" ser... " *Hola hermano... ¿Cómo están padre y madre?*
▶ El grupo, por cuenta de la Inquisición, ha de investigar a un viejo curilla cojo, de una aldea perdida en los montes, de quien se dice que recibe visitas de gente muy rara, que obra prodigios y que además... ¡No tiene sombra!
▶ Los Pj investigan el sacrílego asesinato de un cura de aldea, muerto por su sacristán en plena misa. Como misión secundaria han de encontrar el cadáver para darle cristiana sepultura, ya que el cuerpo del pobre hombre ha sido robado...

Leyendas de Itzugarriak

Abundan por toda Euskal Herria las historias de personas que murieron sin cumplir una promesa, o que cometieron alguna grave falta en vida, y regresan del más allá bajo la forma de espíritus pidiendo ayuda a sus amigos o parientes

Se cuenta que en una ocasión le sucedió lo siguiente a un vizcaíno: Que una noche se encontró con un amigo suyo, muerto tiempo atrás, convertido en Itzugarri. La aparición le dijo al vizcaíno: *Pañelurik bakozu?* (¿Tienes un pañuelo?). Su antiguo amigo respondió moviendo afirmativamente la cabeza, sin atreverse a hablar. El ánima entonces le pidió: *Ekasu, ba, mesedez* (Dámelo, por favor). Nada más tocarlo el aparecido, el pañuelo se quemó por completo. Tras ello el Itzugarri le dijo al vizcaíno: *Lagun eidazu mesedez Gaztelugatxe en neure biziyen egin eiko promes bat kunpliduten* (Acompáñame a Gaztelugatxe, a cumplir una promesa que hice en vida) Y hacia la ermita de San Juan de Gaztelugatxe se fueron pese a la hora que era, pues sus puertas solían permanecer abiertas incluso de noche.
Según caminaban hacia allí, encontraron por el camino casas muy iluminadas y otras totalmente a oscuras. Refiriéndose a ellas, el aparecido inquirió: *"ikusten dozu? an etxe baizuk argi-argi!"* (¿Ves allá unas casas muy iluminadas?). A lo que su amigo asintió. El Itzugarri continuó: *"Ta bezte batzuk ilun-dun!"* (¿Y otras muy oscuras?). Tras otra afirmación del humano, la aparición le explicó: *"Ba argi dagozen etxietan errosariye"* -(Pues en las casas que se hallan iluminadas han rezado hoy el rosario, en las que están oscuras, no). Cumplida la promesa, aparecido y humano volvieron al punto de partida. El Itzugarri se despidió diciendo *"Ekasu eskue"*, (Dame la mano), para concluir: *"Oin banue zerure, ta eskerrik asko zeuri"* ("Ahora me voy al Cielo, y muchas gracias a ti").

Otra leyenda de parecidas características refiere cómo dos amigos marineros, que servían en el mismo barco se vieron sorprendidos por un temporal. Hicieron una promesa a San Juan de Gaztelugatxe, pero, cuando volvieron a su casa, se olvidaron de cumplirla. Cuando de ahí a poco murió uno de los marinos, éste se presentó una noche en casa del otro, y tras las presentaciones de rigor ambos se encaminaron a la ermita marinera de la costa vizcaína. Cumplida ya la promesa, (por parte de ambos) y

de vuelta a casa, el aparecido advirtió a su amigo: *"Ahora yo he quedado en paz, pero cuidate de no acompañar a otro aparecido, que pronto te visitará, pues no es de fiar"*. Noches más tarde, en efecto, aquel hombre volvió a tener un encuentro con otro aparecido. Pero habiéndose olvidado de las palabras del difunto amigo, no tuvo ocurrencia peor que acompañar también a éste hasta la ermita de Gaztelugatxe. Más cuando estaban a punto de entrar en el templo, el ánima cambió su aspecto apacible, por otro más siniestro y diabólico, un zezengorri (toro de fuego). Presa del más inmenso terror, el hombre sintió cómo el animal lo enganchaba con las astas, y lo arrastraba en una enloquecida carrera, sin duda camino del Infierno. Pero al pasar por Bermeo un sacerdote, alertado por los mugidos del monstruo y los gritos de terror del marinero, se puso a tocar la campana de la iglesia, ahuyentando al monstruo demoníaco. Por desgracia, el marinero murió pocos días después a consecuencia de sus heridas y del miedo.

Muy popular es también una leyenda de Ataun, referente a apariciones de difuntos. Dice ella que un navarro cambió de sitio, para su beneficio, el mojón de Irumugata, y que cuando murió, su alma vagó errante por aquellos parajes, clamando: *"hirumugatako mugarria,/nere animaen galgarria./Nan sarr, nun sarr?"* ("De Irumugata el mojón, de mi alma la perdición./¿Dónde meterlo, dónde?). Hasta que en cierta ocasión, otro navarro que por allí pasaba, acertara a responderle: *"Atea dean tokian sarr zak"* ("Mételo donde lo has sacado"). Desde entonces dejó de oírse la voz nocturna.

Ideas de aventuras:

▶ Un amigo de un Pj se convierte en Iztugarri por no haber cumplido una promesa... y pide a su amigo que lo haga por él. Claro que la promesa no tiene por qué ser un peregrinage a una ermita, sino una gesta heroica que ocupe muchas sesiones de juego...

▶ El que se convierte en Iztugarri también puede ser un Pj recién difunto... Una especie de "homenaje" a un jugador, y la posibilidad de que el grupo disponga de un "ángel de la guarda" para terminar la campaña. Sería recomendable, no obstante, que el Iztugarri fuera un PnJ, aunque la tentación de dárselo a interpretar al jugador sea grande...

▶ Todo esto está muy bien... pero como bien dicen las leyendas, no todos los Iztugarriak son lo que parecen... Cualquier criatura maléfica medianamente poderosa puede hacerse pasar por una aparición para engañar a alguien con demasiado buen corazón.

Lamiñak y orraziak

Como ya se ha dicho antes *(ver Bestiario)* la lamiña vasca es vista frecuentemente peinándose la cabellera con un peine de oro llamado orrazi, por el que sienten un apego enfermizo. Numerosas son las leyendas que hablan de ello:

Cuentan en Azkarate que uno del lugar se encontró un hermoso peine de oro en un prado cercano a la caverna de Ahaxe, que como todos saben en la comarca es refugio de lamiñak. Muy contento el hombre recogió el orrazi y se lo llevó a su casa... para encontrarse al día siguiente con que tenía todo el campo lleno de piedras. Entonces se le acercó una lamiña y le dijo que si devolvía el peine, el campo volvería a quedar limpio, para que pudiera arar y sembrar en él. El hombre aceptó y al día siguiente de devolver el peine, las piedras desaparecieron de aquel lugar. Al parecer las quitaron las lamiñak de Ahaxe por la noche y eran tantas que cada una tan sólo tuvo que coger una sola piedra. Un pastor de Itxasu, en cambio, consiguió quedarse con el peine de oro de una lamiña, pues aunque ésta lo persiguió un buen rato, los primeros rayos del sol al amanecer la espantaron. Dicen que la lamia gritó: *"¡Da gracias al Sol!"*. Lo mismo le ocurrió a un viejo pastor en Mondarrain. Parece ser pues que el Sol neutraliza el poder de las lamiñak.

Otras veces son mujeres quienes sustraen el peine a las lamiñak. Así lo hizo la señora del molino de Atxarte, en Abadiño, que un día que fue al río a por agua, se encontró un peine y se lo quedó. Aquella noche rodearon el molino numerosas lamiñak y le exigieron que devolviera el peine, o simplemente la matarían... En otras variantes de la misma leyenda las amenazas son más sutiles (dejar a la mujer estéril, destruir una cuadra, robar una vaca, provocar dolor de huesos para toda la vida) o más específicos (matar a toda la descendencia de la mujer, hijos y nietos incluídos... o arrancarle de cuajo la tapa de los sesos)



En casi todas las versiones el hombre (o mujer) ladrones ceden y devuelven el orrazi... excepto en una tradición que se cuenta en Iturriaga, según la cual la mujer le dijo a la lamiña que metiera la mano por debajo de la puerta, para así devolverle el peine. La lamiña lo hizo, pero entonces la mujer se la cortó de un hachazo.

Ideas de aventuras

▶ Los Pj son requeridos por un rico terrateniente para que protejan a su hijo de todo mal, físico o mágico. Cuatro hijos le han muerto ya en extrañas circunstancias en el último año, y éste, el menor, el más querido, es el último que le queda. A la desgracia de esta maldición se suma que su mujer se ha vuelto loca de pena ante la muerte de sus hijos... Evidentemente, es obra de las lamiñak, que castigan así el robo de su orrazi... Si su verdadera propietaria aún está viva, puede que los Pj quieran proponer un trato... o acabar con esa plaga de maléficas criaturas sanguinarias...

▶ Una tradición afirma que la mujer que robe un orrazi, se convertirá a su vez en lamiña cuando la propietaria original muera... Es decir, que uno o dos Pj médicos o alquimistas pueden ser contratados para examinar a una mujer presa de un extraño mal... que en realidad no es otro que su progresiva transformación en lamiña...

▶ ¡Y qué tal la vieja idea de "Pj en el momento inoportuno y en el lugar equivocado"! ¡Y si se hospedan en un caserío o cabaña... cuya ocupante acaba de robar un orrazi! Pues que pueden despertarse a media noche teniendo que hacer frente al asalto de una horda de lamiñas enfurecidas...

▶ Claro que podemos presentar las cosas desde otro punto de vista: La lamiña, obligada a obedecer al ladrón de su orrazi, puede intentar seducir a uno de los Pj para que lo recupere por las buenas... o por las malas, y se lo dé (ocultando, por supuesto, su condición de criatura irracional)

Variante de lo anterior: La lamiña "trabaja" para un enemigo de los Pj... y decide hacer un trato con el grupo: A cambio de liberarla de su esclavitud devolviéndole su orrazi... ella les echará una mano en lo que pueda (y siempre sin desobedecer las órdenes directas de su amo)

Markele y el Maide

La joven Markele, hija de la casa Berterretche, de Cihigue, se dedicaba a cuidar los rebaños de la familia en la montaña. Un mal día un maide se acercó a ella, y viéndola joven y bonita, se arrojó contra ella y se la llevó echándosela sobre las espaldas. Un caminante que venía de Aussurucq llegó a oir sus gritos, y atraido por éstos vió como el maide se metía con su presa en una gruta. Al contarlo en el pueblo, con gran dolor en el corazón, la familia de Markele se resignó a su pérdida, pues sabían que si se acercaban a la gruta los maide los matarían. Pasaron cuatro años, durante los cuales Markele engendró un hijo del maide. Estando la mayor parte de los maidek y lamiñak en una fiesta con los mairuk, Markele encontró la ocasión para escapar, pero teniendo que dejar tras de sí a su hijo. De regreso al caserío de sus padres relató sus aventuras, y su familia se apresuró a esconderla en un gran hoyo en el establo, bajo el pesebre, para que así pudiera respirar, a sabiendas de que los maidek vendrían por la noche en su busca, como así fue. El padre de su hijo y los suyos entraron en la casa profiriendo amenazas, y la registraron de arriba abajo, pero al no encontrar a Markele se marcharon chasqueados. Para mayor seguridad, Markele dejó Euskal-Herría, yéndose a vivir a la ciudad. De su hijo, nada más se supo...

Ideas de aventuras:

▶ Una familia de desconsolados campesinos contrata al grupo para que rescaten a su hija, secuestrada por un maide. Su rastro conduce hasta la entrada de una cueva... que seguramente será la madriguera de toda una comunidad de maidek y lamiñak, suponiendo que no albergue cosas peores...

▶ Los Pj son llamados a toda prisa por un amigo suyo... Su hija, secuestrada por los maidek durante muchos años, ha logrado escapar... y sabe que cuando llegue la noche esas criaturas vendrán en su busca, dispuestas a todo...

▶ El grupo se encuentra a una mujer en mitad del bosque, muy sucia y vestida con pieles, como una salvaje. Balbucea incoherencias... Se trata de Markele, que ha logrado escapar... ¡y que sabe que los maidek pronto irán a por ella!

▶ Markele contrata a un grupo de aventureros (los Pjs, of course) para que la escolten en una peligrosa aventura: colarse en la madriguera de los maidek y las lamiñak para intentar llevarse a su hijo...

Buscando tesoros: Itzularri e Idanarruak

Se llama Itzularri la piedra grande con una inscripción, a menudo engañosa. En ocasiones son piedras de vuelcos, en grandes lajas o incluso dólmenes. Las inscripciones a veces son crípticas, otras insinuan que bajo la piedra se esconde un tesoro. A menudo, sin embargo, no son más que bromas pesadas, ignorándose quién hizo las inscripciones y por qué. Piedras así las hay en Zegama (Gipuzkoa), Bergara (Gipuzkoa), Kortezubi (Bizkaia), Arano (Nafarroa), Sara (Lapurdi)... Una leyenda de ésta última ilustrará la naturaleza de estas inscripciones: *"En la cima de Larraun había una piedra como sepulcral. Estaba cerca de la pared de la capilla. Encima tenía escrito: "el que me dé la vuelta no se arrepentirá"*. Al día siguiente de Pentecostés fueron los jóvenes, le dieron la vuelta y debajo encontraron escrito: *"Antes estaba bien y ahora mejor"*. En la de Bergara ponía *"Dadme la vuelta"* y después de voltearla encontraron esto *"ahora estoy bien"*. La de Zegama tenía *"dadme la vuelta"* y *"bien estoy"*.

Las gentes "pican", entre otras cosas, porque sueñan con hallar, bajo una de estas piedras, un Idinarru. Se trata del equivalente vasco de la "olla de oro" que se encuentra al final del arco iris en la tradición irlandesa. En este caso es un pellejo de buey en forma de saco repleto de monedas de oro y joyas, que pueden estar ocultos en cuevas, caseríos abandonados (y tenidos por malditos), dólmenes y, por supuesto, debajo de un Itzularri. Parajes donde según la tradición se puede encontrar un Idinarru los hay en Aizpitarte (Rentería), Atxubi, Igozmendi, Auza... Por supuesto, estos tesoros suelen tener un guardián, que puede ser un Izzugarri, un Inguma, un Torto... *(ver Bestiario)*

Ideas de aventuras

▶ Un Itzularri con una inscripción críptica puede ser una buena manera de dar a los jugadores las claves para derrotar a un monstruo aparentemente invencible, o para encontrar un objeto o paraje determinado.

▶ Por el contrario, ir en busca de un Idinarru es una aventura clásica de "busqueda de tesoros", y permitirá a los Pj enfrentarse con su guardián mágico. Nada impide que el escondrijo del tesoro, por otro lado, no esté repleto de trampas, con lo cual la aventura se convertiría en un "remake" de un juego americano ya clásico de cuyo nombre Digamos (que) Diré que no quiero acordarme...

Los amantes de Izaro

Antaño, en la isla de Izaro, frente a Bermeo (Vizcaya), existía un pequeño convento de monjes, apenas una veintena. Uno de ellos, el más joven, se enamoró de una muchacha de Bermeo, que vivía en un caserío situado junto a la costa. Y que cada noche el fraile cruzaba a nado el trozo de mar que separaba la isla de la costa, para reunirse secretamente con su amada. Para orientarle, la muchacha colocaba una luz en una de las ventanas del caserío, con lo cual el enamorado frailecillo sabía que todos en el caserío dormían. Pero finalmente uno de sus hermanos los descubrió. Nada dijo, pero decidió tomar cartas en el asunto. A la noche siguiente apagó la luz de la ventana, encendiendo otra justo encima de unos acantilados rocosos. El fraile cayó en el engaño, y guiándose por la luz se destrozó contra las rocas... Dicen que su amada murió de pena, otros que se suicidó.

Ideas de aventuras

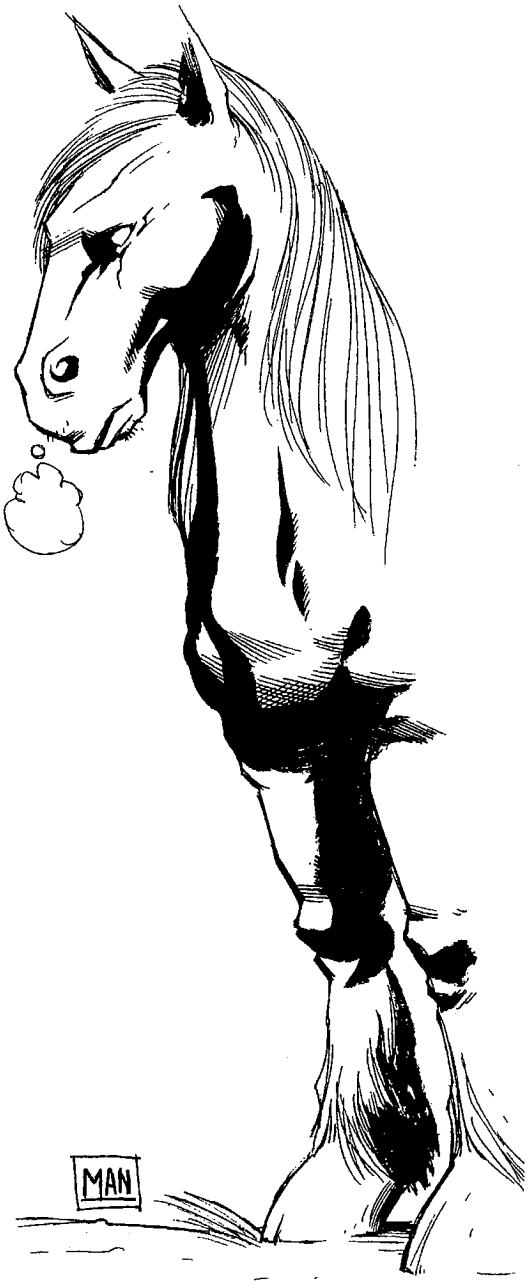
▶ Los Pjs son cómplices de los amores ilícitos entre un frailecillo con escasa vocación y una chica del pueblo... Y han de procurar que los dos amantes no sean descubiertos, ya que eso supondría la ruina de todos...
▶ Un muchacho contrata discretamente al grupo para que averiguen quién es el amante secreto de su hermana, y lo ayuden a lavar el honor de la familia...
▶ Un chico aparece asesinado, y los Pjs investigan su muerte: Poco sospechan que su asesina es su hermana mayor, que quiere así vengarse del asesinato de su amante, ocurrido años atrás...
▶ El espectro del fraile solicita la ayuda de los Pjs para realizar determinada tarea, y alcanzar así la paz...

El caballo de Lexarrigibele

Al pie del monte Ahusqui existe la denominada cueva de Lexarrigibele, en la cual habita un genio que se ha manifestado a veces en forma de caballo.
Cierto domingo dos hermanos cruzaban el puerto de Ahusqui. Uno había oído misa, mientras que el otro no lo había hecho. De pronto aparecio un caballo blanco que, procedente de lo alto de la montaña, vino a detenerse junto a los dos hermanos. Impulsivamente, el que había oído misa lo montó y comenzó a arrearlo. Pero el caballo no se movió. Montó entonces el otro hermano (el que no había ido a misa) y gritó: *"Arre, diablo"*.
Al punto el animal empezó a galopar velozmente, levantándose por los aires rumbo a Lexarrigibele, donde días después encontraron su cadáver. Pero no pudieron recogerlo, parecía que estuviera pegado al suelo de la caverna. Llamaron al sacerdote, que se presentó con buena parte de la gente del pueblo. El buen hombre sabía que si el pobre muchacho no era enterrado en tierra sagrada, a buen seguro iría al Infierno, así que intentó todo lo que pudo: rezó las oraciones correspondientes, hizo las exhortaciones adecuadas, regó el cuerpo con agua bendita... todo fue inútil. Finalmente una mujer, algo bruja y bastante milagrera, colocó sobre el cuerpo una argaizaola *(amuleto formado por una espiral de cera bendita, ver Tradiciones Mágicas)*, pudiendo entonces recogerse el cadáver. Cuando la gente se marchaba se oyó un lamento en vascuence que venía del fondo de la cueva y que decía *"¡Maldita sea! Esa cera bendita fue quien se lo llevó, no el agua ni las bonitas oraciones"*

Ideas de aventuras

▶ ¿Quién se resistiría a apropiarse de un caballo blanco de pura raza, aparentemente sin dueño?
▶ Los Pj reciben el encargo de ir a la cueva de Lexarrigibele, a intentar rescatar al muchacho secuestrado, o por lo menos a recuperar su cuerpo, si es que ya es demasiado tarde...





La leyenda de los Ieltxus

Se cuenta que antaño, en el camino viejo entre Bermeo y Mundaka, aparecían a la caída del sol unos extraños seres, llamados ieltxus o iratxus, que tenían la forma de pequeños lechones, pero que estaban provistos de una afilada dentadura. Esta demoníaca piara se lanzaba en busca de viajeros a quienes devorar vivos. Según se dice estos maléficos seres terminaron siendo destruidos por un grupo de valientes bermeanos.

Ideas de aventuras

▶ Los Pj andan tranquilamente por un camino, pasada ya la puesta de sol, buscando un lugar dónde poder acampar, cuando ven un lechón como despistado, en mitad del camino. Al grito de ¡lechón asado para cenar! lo más probable es que vayan a ir a cogerlo... para encontrarse con que, ocultos en un recodo del camino, hay toda una piara de cerditos de grandes y afilados dientecitos que se lanza contra ellos a toda la velocidad que les permiten sus cortas patitas...

▶ Un vecino de la localidad aparece en el camino de Bermeo muerto y parcialmente devorado por los cerdos... Podrían ser los Ieltxus... pero los Pj puede que descubran que fue asesinado por un litigio de tierras, por un vecino suyo que, para disimular el crimen lo ha arrojado a los cerdos primero para dejarlo de noche en mitad del camino.

▶ ¡Y no pueden ser los Pj los que, según la leyenda, exterminaron a esas criaturas! Claro que organizar un plan de caza para exterminarlos dentro del bosque (mágico, por supuesto) debería requerir algo más que internarse alegremente en él arco en mano...

La sorguiña y el conde

Para terminar, una leyenda que no es tal, sino un hecho real sucedido en Viana a principios del siglo XVII. Allí vivía una ciega llamada Endregoto, conocida por unos como milagrera, por otros como bruja y por todos como curandera. A ella acudían muchos, y lo cierto es que la mayoría sanaban de sus males (fueran reales o imaginarios) gracias a sus remedios. También fue a verla el anciano conde de Aguilar, para preguntarle si conocía de algún arte o hechicería capaz de devolverle el vigor de la juventud, ya que no la juventud misma. La anciana le prometió nada menos que la juventud eterna si aceptaba hacer todo lo que ella le dijera. Y el viejo conde, ya fuera por la superstición o por la curiosidad, aceptó. Una noche de luna se presentó en la cabaña de la ciega, que le hizo beber un brebaje que contenía un poderoso narcótico. Cuando al conde lo rindió el sueño, ella aprovechó para degollarlo y descuartizar su cuerpo, echándolos en un caldero con agua, que puso a hervir mientras echaba otros "ingredientes": grasa de lagarto, sangre de murciélago, lenguas de víbora, sesos de codorniz, un trozo de soga de ahorcado, espinas de erizo, pies de tejón... y removió sin parar la repugnante mezcla con un hueso de lobo, mientras lanzaba sus conjuros y ensalmos.

Los criados del conde, inquietos por su tardanza, la encontraron así, entre nubes de humo apestoso, dándo vueltas a los restos de su señor dentro de la olla. Allí mismo la apalearon y la llevaron ante el Santo Oficio, que, por supuesto, la condenó por bruja. Fue quemada viva el 7 de Noviembre de 1 610.

Ideas de aventuras

▶ Los Pj han de acompañar a un noble poderoso a la residencia de una supuesta bruja. El noble les dice que esperen fuera... Por cierto, los Pj son responsables de la seguridad del noble, y si algo le sucede pueden pasarlo muy mal...

▶ El grupo investiga la desaparición del anciano conde, que se fue por la noche sin escolta ni decir a dónde iba...

▶ Los criados del conde han interrumpido la ceremonia antes de que el conde resucitara. Ahora su espíritu vaga por la tierra, sin poder ir ni al Cielo ni al Infierno, y contacta con los Pj para que le consigan, o bien un nuevo cuerpo, o la posibilidad de descansar en paz.

▶ Los Pj recurren a los servicios de una santera ciega, de probados conocimientos... Lo que no saben es que la pobre mujer se ha vuelto loca de atar... (o que ha hecho un pacto con Satanás, que para el caso es lo mismo)

La Misa de Medianoche

En una cabaña en el bosque se hallaban reunidos unos pastores al calor de la lumbre, después de haber guardado sus rebaños en el aprisco, cuando se asomó uno de ellos a la puerta y vio en el interior de la iglesia de San Salvador una luz misteriosa. Sorprendido de que a esas altas horas de la noche hubiera algun culto en la iglesia, llamó a los otros pastores y todos contemplaron largo rato la misteriosa luz comentando entre ellos el extraño suceso. Al día siguiente volvieron a verla y así todos los días durante una semana.

Los pastores empezaron a alarmarse y era el tema de sus continuas conversaciones: aquella rara luz que los obsesionaba. Alguno de ellos propuso alejarse de aquel paraje y buscar otras praderas donde llevar a pastar el ganado, mas siendo aquellos campos excelentes pastizales, les daba pena abandonarlos sin aclarar el enigma.

Todos los pastores, acompañados de sus mastines, provistos de rosarios y escapularios y después de santiguarse con agua bendita echaron a andar armados

de fuertes cayados en dirección a la iglesia, dispuestos a resolver aquel misterio.
Al acercarse, los perros empezaron a ladrar furiosos y los pastores, temblando de miedo, sentían solo deseos de huir; pero dominándose y, cogidos de las manos, se atrevieron a acercarse a la iglesia y mirar por el ojo de la cerradura.
Vieron que en el altar estaban las velas encendidas y al pie de éste un sacerdote en actitud de esperar a alguien para empezar la misa.
Los pastores hicieron, sin querer, ruido en la puerta, y el sacerdote al oírlo, volvió la cabeza y en el acto comenzó a decir la misa parándose para que le contestasen.
Uno de los pastores, que había sido monaguillo, sin saber lo que hacía, iba contestando al sacerdote y así se celebro la misa con toda la calma; tanto, que a los intrigados pastores les parecía interminable, si bien todo transcurría en medio de la más profunda emoción.
Cuando hubo terminado, el sacerdote descendió del altar, se dirigió a la puerta, la abrió y habló a los pastores.
Estos, pálidos y temblando de miedo, no se atrevían a mirar el rostro cadavérico del sacerdote que era en realidad un difunto. Con voz de ultratumba les dijo:
- Benditos seáis por lo que acabáis de hacer. Durante muchos años he esperado en vano decir esta misa que me era necesaria para ganarme el cielo, pero no tenía quien me ayudase a decirla hasta que hoy, gracias a vosotros, he podido celebrarla y con ella entrar en la gloria. Yo rogare desde allí por vosotros.
Y dicho esto, desapareció dejando atónitos a los pastores.
Aquel año fue de bendición para sus ganados y los rebaños se multiplicaron con excelentes crías. Pero los pastores, que no lograban olvidar su susto, emigraron finalmente a otros pastizales.



Ideas de aventuras
Sustituyendo a los pastores de la leyenda por un grupo de Pjs, se pueden dar las siguientes variantes:
▶ Se trata de una Estadea (o de un Itzugarri si se respeta el origen vasco de la leyenda) el ánima en pena de un sacerdote que había hecho el voto a la Virgen y que ahora los Pjs deben cumplir por él. Por cierto, hay un proceso a seguir para hablar con él so pena de muerte antes de un año, de nada.
▶ El aparecido es un cura que tras una vida dedicada al Señor cayó en una crisis de fe en sus últimos días. Sin embargo, por servicios prestados se le ha concedido una última oportunidad, deberá completar una misa completa en una fecha concreta, curiosamente la que han elegido los Pjs para acampar.
▶ Lastima que el Maligno no este dispuesto a perder un alma que ya consideraba suya.
▶ El curita no está muerto, se trata de un avispado aspirante a sirviente de demonio superior (Silcharde, por ejemplo). Y su señor le ha impuesto una pequeña prueba final. ¡Será el Dj capaz de hacer llevar a los Pjs mediante un espectáculo de magia y/o criaturas irracionales hasta un acto de fe tal que estén dispuestos a sacrificar graciosamente sus vidas, ante la alegría del propio. Demonio y el perverso regocijo del propio Dj!.

La iglesia de Eunate

De la iglesia de Eunate, se dice que en su interior los Templarios guardaban un bafomet de plata del tamaño de una cabeza humana, que al igual que el bafomet original del Papa Silvestre II (999-1003), podía contestar si o no, y predecir el futuro. Y sobre su portada se narra una curiosa leyenda: al parecer el maestro cantero que la realizaba tuvo que ausentarse por un tiempo, en el que los templarios encargaron a un escultor local que concluyera la portada. Al volver, el maestro se enfadó mucho y fue a quejarse al comendador, el cual le retó a hacer otra portada en sólo tres días. Al encontrarse en un aprieto, el maestro cantero acudió a una bruja que habitaba en el río Nekeas, y ésta le dijo que aprovechara que esa noche era la noche de San Juan para robarle a una serpiente, que acudía a bañarse en el río, la piedra lunar que guardaba en su boca. Así lo hizo el escultor, colocó a continuación la piedra en un cáliz con agua del mismo río, y, a medida que la luna iba alcanzando su cenit, la piedra iba reproduciendo bajo el buril del escultor y casi por si misma la portada del templo de Santa Mª que tenía enfrente, y sólo los nervios del maestro ante el prodigio hicieron que aparecieran pequeñas diferencias. A la mañana siguiente todos quedaron maravillados ante la perfección de la portada, menos el maestro local, que se encolerizó al ver su portada copiada de forma tan magnífica, hasta tal punto llegó su enfado que le dio tal patada que la envió volando hasta la vecina aldea de Olcoz, donde aún hoy se puede ver.

Sobre el origen del bafomet de plata, corre otra leyenda tanto o más curiosa:

Había tiempo atrás un noble caballero que se enamoró de una doncella llamada Ise. Iban a casarse, pero su amada murió repentinamente en Estella. Loco de deseo, cometió el sacrilegio y la atrocidad de profanar la tumba de la doncella y violarla repetidamente. Al terminar, escuchó

una horrenda voz de ultratumba, que le reprochaba su acto. Él se defendió balbuceando que lo había hecho por amor. La voz respondió entonces que, si era así, tendría que demostrarlo. Y le ordenó volver al cabo de nueve meses, " a recoger el fruto de su pasión". El caballero así lo hizo, y encontró entre las piernas de su amada el prodigioso bafomet de plata. El caballero se hizo templario, y llevó el bafomet a Eunate, donde dicen que aún se encuentra, escondido por los templarios poco antes de caer en desgracia.

La leyenda afirma que en la tumba del amor del templario se conserva milagrosamente intacto el cuerpo de la doncella, y que luce en uno de sus dedos la sortija con que el caballero pensaba desposarla, y que éste deslizó amorosamente en su dedo mientras le daba el último adiós. Dicen que tiene poderes mágicos, y que aquél que la lleve tendrá tanto éxito en el amor que ningún hombre o mujer podrá resistir a sus encantos...

Ideas de aventuras

▶ El bafomet de Eunate es en realidad un objeto maléfico, pues un demonio reside en su interior. Él, y otros como él fueron los causantes de la corrupción y caída de los templarios, y lentamente ha corrompido la santidad de la iglesia de Eunate, convirtiéndola en un lugar maldito...

▶ Si el bafomet es tan prodigioso como se dice, no deja de ser un botín tentador para un grupo de PCS sin escrúpulos... Claro que el ídolo de plata puede tener guardianes secretos, ya sean templarios secretos que siguen vigilando en las sombras su santuario o adoradores demoníacos que conocen el maléfico secreto del ídolo...

▶ La serpiente del río Nekeas puede haber crecido y haberse transformado en una Serpiente Gigante o un Dragón (ver manual, pág. 144). Y puede querer recuperar su piedra mágica, que aún está en la aldea de Olcoz, pues el que posea esa piedra puede dar órdenes a la criatura, que ésta no puede evitar obedecer... Y puede que un mago goético haya oído hablar de ello y se presente con sus sicarios y sus hechizos a robar también la piedra... Y los Pjs, claro está, pues todo este follón les pilla en medio...

▶ La sortija de la doncella de la tumba de Estella también puede ser un buen botín para un tipo que aspire a convertirse en galán en ciernes... Empresa no exenta de peligros, y que puede implicar desde el ataque de las criaturas de la noche mientras se profana la tumba, hasta ser descubiertos en plena faena por la guardia de la ciudad (que no dejará de ver el hecho como una blasfemia, por lo menos), pasando por que, al robar el anillo, el ladrón (o ladrona) puede ser poseído/a por el ánima de la doncella difunta...

El castillo de Achorroz

Vivian en el castillo de Achorroz los señores de este nombre. Su dueño, don Gome González Butron, era enemigo de la casa de Guevara de la que era jefe un tal don Pedro.

Don Pedro de Guevara había formado propósito de apoderarse de la ciudad de Mondragón y uso para ello hábiles medios, como el de enviar a su mujer, doña Constanza de Ayala, a explorar los ánimos de aquellas gentes.
Mas tarde, visto lo inútil de su intento pacífico, determino caer sobre la ciudad y tomarla al asalto saqueándola e incendiando sus casas.

Temeroso estaba don Pedro de Guevara de que en su propósito pudiera surgir un fuerte enemigo: González Butron, señor de Achorroz. Por ello, envió unos forajidos que recibieron orden de esperarle en el camino de su residencia y darle muerte.
El señor de Achorroz se dirigía a su casa, cabalgando junto a dos escuderos, cuando le salió al encuentro un pastorcillo que le advirtió del peligro en que se encontraba. Este joven rústico servia de enlace a la partida aquella de malhechores para avisarles cuando viera a aquel que esperaban, a quien no conocían, como extraños que eran en aquella tierra.
Gome González quiso pagarle el servicio antes de volver grupas y tomar nuevo camino. Pero el pastor se negó a admitir nada; solamente le prometió acudir a él si alguna vez necesitaba su ayuda y recibió de su prometido una cadena de oro por la que fácilmente podría ser identificado en cualquier momento.
Debido a este contratiempo y, no contando con él, Guevara tuvo que enfrentarse con un enemigo fuerte y preparado, pues al de Achorroz le sirvió de aviso el descubrimiento de la trama del atentado que le preparaban. Guevara y sus compañeros fueron hechos prisioneros y condenados por el rey Juan II a la pena capital, que les fue conmutada posteriormente por otras menores.
Gome González tenia una hija llamada Magdalena a la que quería unir en matrimonio a un sobrino suyo que se había educado en la casa y que regresaba entonces de la guerra contra los infieles. La hija, sin embargo, sentía cierta repugnancia por este enlace, y así lo dijo a su confesor que dio los pasos necesarios y hablo con el obispo para que no fuera concedida la correspondiente dispensa necesaria por su próximo parentesco.
El señor de Achorroz sufrió un acceso de cólera cuando recibió la respuesta del obispado, negándole la gracia solicitada, en vista de los reparos que la joven Magdalena tenia. E igualmente le sucedió al primo que regresaba triunfante con un reciente titulo de conde con el que pretendía inflamar la vanidad de su buen tío.
Una noche, estando Magdalena encerrada en su habitación, de la que solo había una llave que tenia su padre, oyó entre el ruido producido por una fuerte tormenta los aires de una canción que la avisaban del peligro en que se encontraba dentro de su propia casa. Aquella voz era inconfundible y se iba acercando; era Jenaro, el amor puro y oculto de la doncella.
Parecía que estaba en la misma ventana del aposento: tan cerca se oía su voz.
Magdalena, en un arranque nervioso, fue a la ventana y la abrió; por allí súbitamente penetró en la estancia Jenaro que le anunció el peligro. Su padre se había procurado una llave igual a la de su padre, y de modo oculto pretendía sorprenderla de noche a fin de comprometerla y conseguir de ese modo su mano.
En principio eran inútiles todas las advertencias que le hacia Jenaro ya que Magdalena por nada del mundo se hallaba dispuesta a abandonar la casa de su padre. No tenia otro remedio que ingresar en Oñate en un convento con una tía suya, pues suponía que su padre nunca le daría permiso para casarse con Jenaro. Pero al fin, este la convenció de que se dejara conducir al convento desde donde podría escribir a su padre contándole lo sucedido. Y juntos, por una escalera de cuerda que llevaba Jenaro, bajaron los dos amantes.
Mas en aquellos momentos, tal y como lo había presentido Jenaro, el primo de Magdalena hizo su

entrada en la habitación valiéndose de la llave que poseía. Viendo la estancia vacía e imaginando lo que ocurría, se dirigió a la ventana y con un cuchillo corto la cuerda de la escala.
En la noche tormentosa se oyó un largo lamento.
La amorosa pareja había encontrado la muerte en su violenta caída.
El señor de Achorroz ala mañana siguiente fue avisado por las gentes vecinas.
En el suelo yacían su hija y un joven. Este llevaba al cuello la cadena de oro que en otra ocasión le había dado al pastor que le salvo la vida.

En el mismo sitio donde murieron, mando poner una inscripción: *"Jenaro. Magdalena. Rezad un padrenuestro por sus almas"*.

Idea de aventuras

▶ Se acerca el invierno y los PJs, como buenos aventureros sin oficio ni beneficio, deberían molestarse en encontrar algún lugar donde resguardarse del frió por una temporada (que no es cuestión de andar siempre de aquí para allá con el buche vació). Así que seguramente agradecerán su golpe de suerte cuando un noble señor les ofrezca trabajo como escolta y gentes de su casa durante el invierno, ya que esta a punto de regresar a sus posesiones en el campo y precisa de hombres diestros con las armas que le acompañen, que no están los caminos como para recorrerlos en poca compañía.

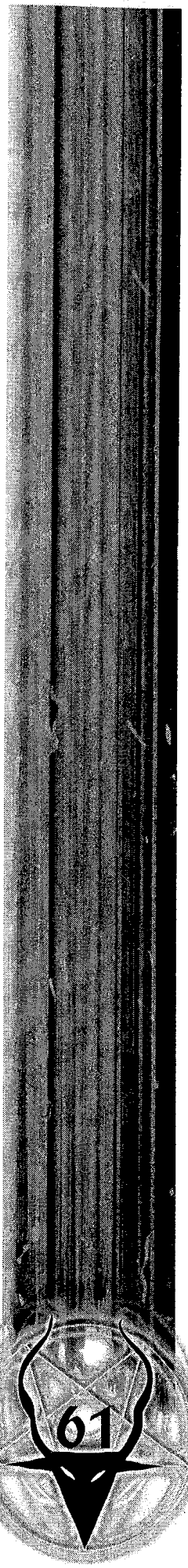
Noviembre: los Pjs, escoltan al noble por un paraje bastante inhóspito cuando les sale al paso un pastor, que le avisa del peligro que le espera mas adelanten: un grupo de hombres emboscados para matarle. A partir de esto los PJs son muy libres de hacer lo que quieran, desde emboscar a los asesinos o simplemente evitarlos sigilosamente a campo traviesa (es el único camino). La cuestión es que gracias a la intervención del joven pastor salvan sus miserables vidas, lo que hace que el noble recompense al joven con la cadenita de marras.
Diciembre: los PJs están al servicio del noble como hombres de armas y (si demostraron ser muy hábiles, incluso como sequito personal). La casa del noble es como un bálsamo para los cansados huesos del grupo (alguno incluso ya se ha hecho "amigo" de alguna de las criadas más complacientes) y la verdad, no les importaría pasar el resto de sus vidas aquí. También es durante este mes cuando llegara a la casa el sobrino del señor, triunfante de la guerra con los moros, junto a sus hombres de confianza (estaría muy bien desarrollar una rivalidad entre ambos grupos, digamos que son muy parecidos en competencia y numero al grupo de PJs).

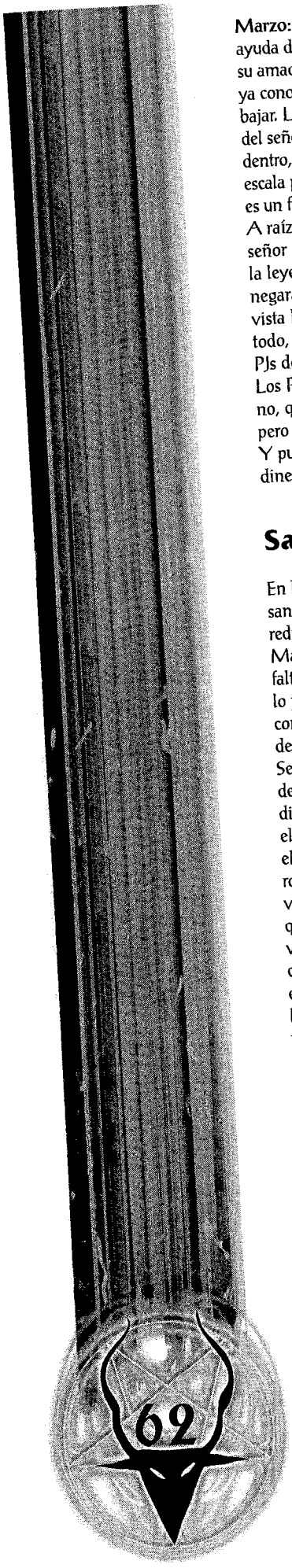
¡Aquí estaría bien jugar una historia de esas que nunca sabemos hacer casar bien dentro de una campaña aunque sería adecuado que la partida les llevase de visita a la cercana ciudad (situada fuera del feudo del señor) que más tarde entrara en la historia y que al final, hubiesen llegado mucho más alto ente los ojos de su señor... por ejemplo, ganando por la mano a los hombres del sobrino: no se, así de golpe se me ocurre la típica petición de ayuda del típico campesino que viene pidiendo ayuda al señor porque han secuestrado a su típica hija (en realidad, la hija ha sido llevada a la cercana ciudad donde ha entrado al servicio de un alquimista (en calidad de sacrificio ritual). (Bueno, no me miréis así, ya se que no es muy original pero no os lo voy a dar todo hecho!! 8D]

Enero: al día siguiente de año nuevo, el malvado que envió al grupo de asesinos moviliza a sus mesnadas para tomar la cercana urbe por sorpresa. Los PJs, como hombres de armas mas o menos veteranos deben hacerse cargo de ayudar a organizar la defensa y el contingente que envía su señor en auxilio de la ciudad. una buena oportunidad de usar el sistema de combate de masas que aparecen en la pág. 69 y siguientes del manual. La cosa no es tan sencilla pues al mismo tiempo deberán enfrentarse a la traición de uno de los miembros del concejo, al servicio del enemigo, que piensa abrir uno de los portillos de la muralla al enemigo durante la noche... (nota del narrador: por cierto, aprovechando que su padre y casi todos los habitantes de la casa estan ausentes, la noche de la batalla, la adolescente hija del noble se entrega a la pasion con su joven amante plebeyo en su alcoba)

Febrero: una vez finiquitado el asunto de las reclamaciones. La vida sigue en el feudo de forma mas o menos tranquila. Puedes comentarles lo de los problemas del señor para casar a su hija con su sobrino. Será durante este mes cuando, aprovechando la ausencia de su padre (que ha ido al obispado a negociar la dispensa para el matrimonio acompañado de casi todos los PJs) el miembro del grupo que más receptivo te parezca se habrá torcido la muñeca (que pasa!, los PJs también se lesionan entrenando) y deberá quedarse en la casa reposándola en vez de acompañar a su señor. En esto que se le acercara la hija del señor para solicitarle que la acompañe en un paseo a caballo por un bosquecillo cercano (debe ir, la chica no puede salir sola y su "novio" no esta disponible (estará de putas)). Allí se encontrara con su amante. Si la acompaña, al poco de entrar en el bosque, la chica picara espuelas e intentara perderle entre los árboles, cosa que seguramente lograra debido a que es una experta jinete. Después de un rato buscándola, descubrirá a su caballo junto a un arroyo, y a la joven, que pasea en compañía de un pastor por la orilla. Justo cuando el PJ avance para intervenir, el PJ será bombardeado por fuertes recuerdos y no podrá sino maravillarse ante el "amor puro" entre estos dos donceles (y un cuerno! Que el zagal ya se la ha trajinado), pues le recordaran al PJ otros tiempos más felices de su juventud y a un amor igual de puro e inocente que le fue arrancado por la plaga.

Nota: Si el PJ se obstina en ignorar esos sentimientos o ataca al pastor, este huirá. Si más tarde le cuenta al padre de la joven lo que ha pasado, este, enfurecido, ordenara una batida para dar caza al pastor (aquí tienes otra posible partida persiguiendo a un pastor que conoce la zona como la palma de su mano) y recluirá a su hija en su habitación. La cosa es que el pastor escapara pues debe estar libre para la ultima parte de este dramón. La idea es que al menos un miembro del grupo se oponga a los demás en este asunto poniéndose de parte de la pareja y convirtiéndose en defensor del verdadero amor frente a la habitual visión "de ganancia" que muchas personas de esta época (y de la nuestra!) siguen. Si lo logras habrás conseguido trasmitir al PJ los recuerdos de su amor de juventud...





Marzo: el final de la historia ya lo conoces: con o sin la ayuda de los PJs el pastor irá tarde o temprano a buscar a su amada para fugarse juntos, con el trágico desenlace que ya conoces y del que los PJs serán testigos pues antes de bajar. Los dos jóvenes han atrancado la puerta y el sobrino del señor llamara a los PJs para que la derriben. Una vez dentro, y antes de que los PJs puedan detenerle, cortara la escala por la que huyen los amantes. (o no. Si lo que quieres es un final bonito pueden intentar evitar que corte la escala). A raíz de la muerte de su hija y del joven pastor, el señor ordenara la colocación de la cruz mencionada en la leyenda. Sin embargo, el señor no se recuperará, se negará a comer y en pocos días se irá consumiendo a ojos vista hasta morir de pena. El sobrino del señor lo heredará todo, y una de sus primeras medidas será expulsar a los PJs de sus recién adquiridas posesiones.

Los Pjs volverán al camino tal y como llegaron, o quizás no, quizás vuelvan con el corazón un poco más pesado, pero también seguramente volverán un poco más sabios. Y puede que más ricos si lograron escatimarle algo de dinero al nuevo señor).

Santa María de Balzaga

En Rigoitia (Vizcaya), existía en tiempos remotos un santuario dedicado a la Virgen. El edificio era sumamente reducido y conforme iba creciendo la devoción por Santa María, iban aumentando las dificultades nacidas de la falta de aforo del santuario. Al mismo tiempo, los devotos lo juzgaban poco rico y suntuoso. Y así se acordó la construcción de un nuevo templo en un lugar algo alejado de donde se alzaba el primitivo.

Se fueron amontonando las piedras, las vigas y los demás materiales, y cuando una mañana los operarios se disponían a comenzar las obras al llegar al emplazamiento elegido, observaron con absoluta estupefacción que todo el material había desaparecido. Fueron a dar cuenta del robo a las autoridades y, cuando llegaron al santuario viejo, su sorpresa se hizo indescriptible al comprobar que al lado de aquel estaban los bloques de piedra, las vigas y los sacos de cal. Volvieron a acarrear todas las cosas al sitio designado y a la mañana siguiente sucedió exactamente lo mismo: todo parecía haber volado hasta la vieja iglesia. Por tres veces tuvo lugar tan extraño y misterioso suceso. Hasta que los vecinos de Rigoitia acordaron elegir a doce de ellos para que, apostándose en el punto establecido al lado de los materiales, observasen lo que ocurría. Así se hizo.

Fueron elegidos los vigilantes, llegaron al sitio indicado y esperaron a que transcurriera la noche. Cuando del pueblo llegaban las doce campanadas, oyeron un ruido como de carro. Y en efecto, a los pocos instantes vieron aparecer una carreta de bueyes guiada por una hermosa muchacha. Esta aguijaba a uno de los animales exclamando:

- ¡Ea, idibalzaba!

Ante los ojos de los asombrados guardianes, los materiales se cargaron por si solos en el carro que desapareció al momento con aquellos y la doncella.

Al día siguiente dieron cuenta de lo sucedido y el vecindario, entendiendo que la aparición y todo lo sucedido era una prueba de que la Santa Virgen deseaba que no se construyera el nuevo santuario sino ser adorada en aquel mismo sitio, hicieron una ampliación del edificio primitivo y allí veneraron a la santa imagen de Nuestra Señora de Balzaga.

Ideas de aventuras

Algún lugar de la península, mediados de 1 350.

▶ Los Pjs se han refugiado en una casona semiderruida, a las afueras de una pequeña aldea cerca de la ciudad de (a rellenar por el Arbitro), con el objetivo de evitar la lluvia que cae intermitentemente desde hace más de una semana y que ha dejado los caminos, si no impracticables, por lo menos bastante engorrosos de recorrer.

Nota para el Arbitro: Durante toda la partida el suelo estará asquerosamente embarrado y lloverá a ratos.

▶ Como aventureros sin oficio ni beneficio, se les presupone hambrientos de emociones, pero aun más hambrientos de comida pues hace ya tiempo que no cae en sus manos ningún «trabajito» que les pueda reportar fondos, y la diaria compra de alimentos en el pueblo está haciendo que sus bolsas mengüen a velocidad muy superior a la deseable. Si las cosas siguen así, dentro de poco, llueva o diluvie, se verán obligados a echarse al camino en busca de fortuna si no quieren empezar pasar hambre de verdad.

Por esto seguramente se alegrarán bastante cuando el sacerdote del pueblo aparezca un domingo a primera hora despertándoles con unas sonoras palmadas. El cura, que se presentará simplemente como Bartolomé, les dirá que precisa de los servicios de "hombres recios" como ellos, y que algunos en el pueblo le han dicho que el grupo parece gente de fiar (dentro de lo que cabe considerando que son unos vagabundos piojosos). Les dirá que vayan a hablar con él a la sacristía de la iglesia para hablar con más calma tras la misa.

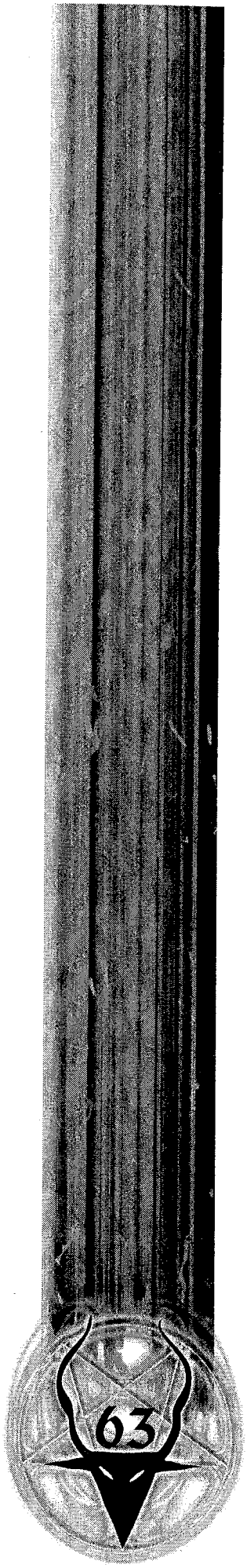
Cuando los aguerridos Pjs vayan a la iglesia (seguro que nunca van, los muy ateos, y ciertamente los del pueblo les empezarán a mirar mal si no van a misa), se podrán dar cuenta (previa tirada de Escuchar) de que el sacerdote es muy apreciado en el pueblo, y que todo el mundo se refiere a él como "Bartolomé" (Bartolomeu si la partida se juega en Cataluña, Bertomeu si se juega en Galicia), lo que es un gran símbolo de humildad dada su posición de religioso, y de que su relación con sus feligreses es bastante cálida y próxima.

Al final de la misa, les esperará en la sacristía y les ofrecerá un poco de pan duro y chorizo que guarda por ahí (tirada de Teología para saber que se supone que no puede comer nada antes de la misa). Tras llenar el buche pasaran al meollo del asunto, el trabajo para el que necesita "hombres recios" no tiene nada que ver con los que seguramente estén acostumbrados (destripar brujos y demás criaturas irracionales), ya que lo que quiere es que hagan de currítos en una obra que precisa que se lleve a cabo con bastante urgencia. Se trata de la reparación de la vieja ermita, que hará diez meses se vino abajo. La ermita está consagrada a la virgen, y ahora que ha logrado recaudar el dinero suficiente como para llevar a cabo las reparaciones (gracias a las donaciones de los vecinos), resulta que la lluvia está retrasando las obras y el religioso pretende tenerla terminada antes del domingo, ya que es ese día en él que todos los años se celebra una ofrenda en la ermita. El salario consistirá en dos comidas diarias (comida y cena) que correrán a cargo del buen cura. Además, si acaban el trabajo a tiempo, les pagará (insertar aquí una cantidad adecuada en la moneda del reino donde se lleve a cabo la partida), pero esto último SÓLO si terminan antes del siguiente domingo.

Eso les deja exactamente seis días de trabajo (en domingo no se trabaja, pero si quieren ver la ermita antes de decidirse, el cura no tendrá ningún inconveniente en acompañarles por la tarde). Es de suponer que el grupo acepta el trabajo aunque solo sea por la comida, si no es así ya puedes ir sacando el freak trivia porque la partida se termina aquí.
La ermita está situada a una media hora a pie desde el pueblo, sobre una ligera pendiente, y junto a ella hay un establo usado para resguardar al ganado en invierno. Con una ojeada a la ermita descubrirán que parte del muro trasero se ha venido abajo por causas inexplicables (se recomienda dejar caer esta ultima frase de modo sutilmente mosqueante para los jugadores). En principio, el trabajo es más que asequible e incluso debería sobrarles algo de tiempo.
Al día siguiente (lunes) amanece lloviendo. Tras desayunar marchan hacia la ermita y se ponen manos a la obra, desbrozando y limpiando de escombros la zona, un trabajo asequible, si no fuera por lo desagradable de trabajar bajo la maldita lluvia, que caerá intermitentemente durante todo el día. Al acabar la primera jornada, estarán cansados, empapados y hasta los c. de barro. Al menos, el cura les trae pan y queso para comer (que les lleva personalmente en una cesta de mimbre) y una deliciosa cena (que les espera en la casona donde han acampado). Por la tarde llegarán de la ciudad los materiales necesarios para las reparaciones. Los traen en sendos carros dos muchachos enormes como montañas, de carrillos sonrosados y pelo rizado, obviamente hermanos, a quien el cura presentará como sus sobrinos Ataulfo y Simplicio.
El martes se levantará con el cielo de un oscuro color plomizo. La lluvia no castiga en demasía a los PJs y el trabajo cunde mucho más que el día anterior. Al final de la jornada habrán adelantado bastante labor. No sucederá nada de especial interés en todo el día.
El miércoles les traerá la comida una rubia rellenita de unos 17 años a la que quizás los Pjs ya hayan visto por el pueblo. Se trata de Gregoria, la sobrina del cura, quien les dirá que su tío no ha podido venir porque un asno "la arreau" una coz a Mateo el pastor y «la sacao los sesos fuera», teniendo que ir el religioso a darle la extrema unción. Gregoria, que sin ser especialmente guapa tampoco fea, es una moza muy dicharachera (si bien algunas vecinas emplean otra palabra para definirla: golfa). Al rato de charlar con el grupo, y si hay alguno de ellos del suficiente buen ver (Apariencia 17 o más), que haya sido especialmente simpático con ella o que simplemente haya declarado su intención de seducirla, no tendrá inconveniente alguno en retozar con él un poco en el establo (bueno sí, es una chica un poco fácil). Cuando el PJ elegido esté en lo mejor del asunto, se oirán unas voces provenientes de fuera, se trata de Ataulfo, su hermano mayor, que al ver que tardaba ha venido a buscarla. El mostrenco verá la cesta en que Gregoria les ha traído la comida e increpará de malos modos a los Pjs sobre su paradero, mientras busca con la mirada al Pj que está estirando el pellejín. Gregoria se apresurará a componerse mientras insiste en que el PJ se esconda ya que su hermano es un hombre muy violento (y se supone que el PJ no está armado en ese momento). Un rápido vistazo le descubrirá que el único lugar donde esconderse es bajo un montón de mantas malolientes que hay en un rincón. Si el PJ saca una tirada de PERx3, se dará cuenta de que las vigas que cruzan el techo del establo son lo suficientemente gruesas como para que alguien situado sobre ellas, si se esfuerza mucho, no sea visible desde abajo (tiradita de Trepar para encaramarse a la viga). Gregoria saldrá apresuradamente del establo diciendo que estaba haciendo sus necesidades a refugio de miradas indiscretas, a lo que hermano responderá con un seco "recoge tus cosas", al tiempo que se lleva la mano al hacha que lleva al cinto y se dirige con paso firme al establo. Si la sabes llevar bien, esta escena puede ser desternillante, aunque la amenaza es de lo más real (adereza la escena de Gregoria y el PJ vistiéndose apresuradamente con un par de frases tipo "¡al ultimo que pilló conmigo le cortó los cojones!" y ya tendrás medio camino hecho).
De todos modos, tras echar un vistazo al interior del establo (hazle sudar), saldrá con aire escamado y, agarrándola del brazo, se llevará a Gregoria de vuelta al pueblo mientras se alejan discutiendo. Por cierto, si el PJ se escondió bajo las mantas, hay un 60% de posibilidades de que un par de docenas de pulgas hayan decidido conocer mundo a su costa, así como un 15% de posibilidades de haber pillado unas magníficas ladillas cortesía de Gregoria. De nada. 8)
Al día siguiente (jueves) les espera una buena sorpresa: al llegar a la ermita descubrirán que los materiales que dejaron amontonados junto al muro el día anterior han desaparecido. Si algún avispado jugador declara su intención de hacer una tirada de Rastrear, se dará cuenta que pueden verse las ruedas de un carro que se dirige hacia el camino, donde se pierden al atravesar una zona pedregosa, pero lo más probable es que a los zoquetes de los jugadores no se les ocurra otra idea mejor que ir lloriqueando como nenitas a decírselo al cura. Bartolomé, fingirá sorprenderse ante la noticia, e inmediatamente mandará a su sobrino Simplicio a ayudar a los PJs en la búsqueda. Tras un par de horas de peinar la zona, Simplicio les avisará que ha encontrado los materiales en mitad de un campo en barbecho, a poco más de un kilómetro de la ermita, en el que se pueden observar claramente los surcos dejados por las huellas de un carro. Tras cagarse en la parentela del gracioso y acarrearlos de vuelta hasta la ermita (para lo cual tendrán que ir de vuelta al pueblo en busca del carro). Si alguien declara su intención de examinar las ruedas del carro de Simplicio a ver si coinciden con las del carro de los graciosos. pues no coinciden (y es que los hermanos no iban a ser tan estúpidos de traer el mismo carro). El resto del día, podrán seguir trabajando normalmente aunque alguien que pase una tirada de PERx3, se dará cuenta de que ahora tienen el tiempo mucho más justo para acabar la obra.

Pero al día siguiente (viernes) sucederá exactamente lo mismo. Esta vez los materiales aparecerán a casi dos kilómetros de la ermita, en una pequeña cueva en la ladera de una colina. El trabajo de acarrearlos de vuelta hace que el grupo pierda toda la mañana y quizás alguno de los Pjs se empiece a dar cuenta de que se les está echando encima el plazo para la finalización de la obra.

Esa misma tarde, el cura les invitará a cenar. La casa del sacerdote es la más grande del pueblo, de sólida piedra y asentada sobre los cimientos de una antigua atalaya construida vaya usted a saber cuando o por quien ("seguramente los antiguos paganos de Roma" les explicará con gesto docto Bartolomé). Es posible que, viendo el humeante puchero, los Pjs se relaman ante la comilona que supuestamente les espera, así que



cuando el cura abra el recipiente, el chasco seguramente será mayúsculo al ver que la comida consiste en unos diminutos trozos de cordero y unos nabos flotando en una miserable sopa (Bartolomé quiere dar la impresión de que no tiene mucho dinero). La cena la servirá la simpática Gregoria, que evitará mirar directamente al Pj al que se benefició en el establo, algo de lo que su hermano Ataulfo se dará perfecta cuenta, por lo que se comportará de modo abiertamente hostil con el grupo, y especialmente con ese PJ (aunque sin pasarse, que no es cosa que la cena degenere en una pelea). Durante la cena, Bartolomé, adoptando un aire grave, confesará que no les ha contado toda la verdad acerca del extraño asunto de la desaparición de los materiales, y que lo más probable es que la cosa esté bastante peor de lo que piensan. Bartolomé les contará que hace muchos años se libró cerca de aquí una gran batalla entre los moros y las huestes cristianas, en la que los infieles fueron exterminados y sus cuerpos quemados en una gran pira justo en el lugar donde hoy se alza la ermita del pueblo. Y desde entonces algunas noches se ven extrañas luces en la lejanía, se escuchan ruidos como de una batalla lejana y algunas veces ha aparecido muerto algún pastor al que la noche sorprendió en campo abierto. Bartolomé teme que los espectros de los guerreros moros que por allí rondan sean los responsables de la desaparición del material, y que no quieran que la iglesia se restaure. (Nota: se recomienda contar esta historia en la mejor tradición de las historias de fantasmas, con los sobrinos del sacerdote persignándose para espantar a los espíritus malignos, etc. La historia, que a nosotros nos suena bastante ridícula, resulta más que creíble para las supersticiosas gentes del siglo XIV). El sacerdote concluye su relato diciendo que, en su opinión, lo mejor que puede hacerse es pedir ayuda al obispado.

Tras la cena, el cura les acompañará a su alojamiento (quiere asegurarse de que esa noche se quedan en el pueblo) y durante el trayecto les dirá que entiende que no vayan a tener tiempo de terminar la obra, y que pese a todo está dispuesto a pagarles algo por el esfuerzo realizado (algo así como 1/5 de lo que les hubiera prometido anteriormente), ya que entiende que las circunstancias han variado. La cosa es que trata de quedar en plan "tío legal" que les paga pese a que sabe que no van a terminar a tiempo.

Si no se dejan amilanar y esa noche deciden montar guardia cerca de la ermita (describe lo amenazadora que parece la oscuridad, la húmeda noche.), poco después de las doce verán como un par de luces se acercan desde el pueblo. si cinco minutos después aun están ahí, al poco comprobarán que las luces son en realidad antorchas sujetas a un carro conducido por un par de bueyes y unas figuras fantasmales vestidas con sudarios blancos y la cabeza cubierta con un capirote (en plan miembros del KKK). Si a estas alturas los Pjs no han salido corriendo con el rabo entre las piernas, las dos figuras se acercan a la ermita y en completo silencio proceden a cargar los materiales en el carro lo más rápido que pueden y a se los llevan camino abajo para ocultarlos en una arboleda.

Si en algún momento hablan o atacan a los "espectros", estos arrojarán al suelo las antorchas y saldrán corriendo en direcciones opuestas, haciendo que el grupo deba dividirse si quiere capturar a ambos. Bueno veamos, esperemos que los Pjs no vayan de armadura hasta arriba o no tendrán una oportunidad de atrapar a nadie en una carrera campo a través. Si alguno de los "espectros" se ve atrapado se encarará a sus perseguidores garrote en mano, con la intención de abrirse paso para poder escapar. De hecho, los perseguidos gozan de la ventaja de conocer bastante bien el terreno, por lo que atraparlos debería ser tarea harto complicada.

Si logran capturar a alguien descubrirán que se trata de uno de los sobrinos de Bartolomé, que confesará que él y su hermano habían tomado cierta manía al grupo y que solo pretendían reírse de ellos un poquito aprovechando la leyenda. Negará rotundamente que su tío tenga conocimiento alguno de lo que se traían entre manos a no ser que le torture para sacarle la verdad.

Hay tres posibles finales para esta aventura...

▶ Si no logran atrapar a ninguno de los "espectros", al día siguiente (sábado), Bartolomé afirmará que los "espectros" (de los que a buen seguro los Pjs ya tienen una idea de quienes son) debieron de usar sus "artes demoníacas" para robarle su carro durante la noche. Agradecerá a los Pjs el que se lo devuelvan diciendo que "rezará por ellos" y les azuzará a terminar el trabajo ya que solo les queda un día de plazo.

▶ Si atrapan a alguno o a ambos hermanos y lo(s) llevan a presencia de su tío. Este fingirá echarles un rapapolvo terrible, y le(s) impondrá como castigo que ayuden a los PJs a acabar las obras (a no ser que alguno esté herido de consideración). Si trabajan durante la noche puede que aun les dé tiempo a acabarla.

▶ Si torturan a alguno de los sobrinos del cura y tienen éxito en su tirada de Tortura, seguramente acabarán sabiendo toda la verdad. A partir de aquí las acciones son todas suyas, desde hacer una incursión nocturna en la casa del cura hasta simplemente desaparecer llevándose el carro y los bueyes. Pero si se presentan en casa del cura habiendo torturado a su(s) sobrino(s), el cura azuzará al pueblo contra los Pjs tildándoles de sádicos y ladrones (dirá que sus sobrinos les descubrieron robándole el carro). Seguramente se impondrá una apresurada salida del pueblo perseguidos por los devotos vecinos que realmente ADORAN a su cura.

¿Acaban los Pjs a tiempo? (tira 1d10)
1-6 NO
7-0 SI

Modificadores
+1 por cada sobrino del cura que trabaje en las obras el último día.
-1 por cada PJ que esté herido.

Lo que pasa: En realidad todo es una treta del cura para no pagarles.
Su plan era retrasar los trabajos de modo que el grupo no pudiera terminar a tiempo para el domingo (algo que en realidad le trae al pairo), luego se inventa una historia de fantasmas para asustarles y así se ahorra pagarles el trabajo realizado. Luego, cuando se vayan, sus sobrinos acaban el trabajo y así una buena parte del dinero donado por los fieles se queda en el bolsillo del cura. De todos modos, seguro que esos bribones desarrapados a los que ha contratado se lo gastarían en vino y en putas, así que mejor que el dinero se quede en su bolsillo, que al fin y al cabo es el bolsillo de Dios, no!

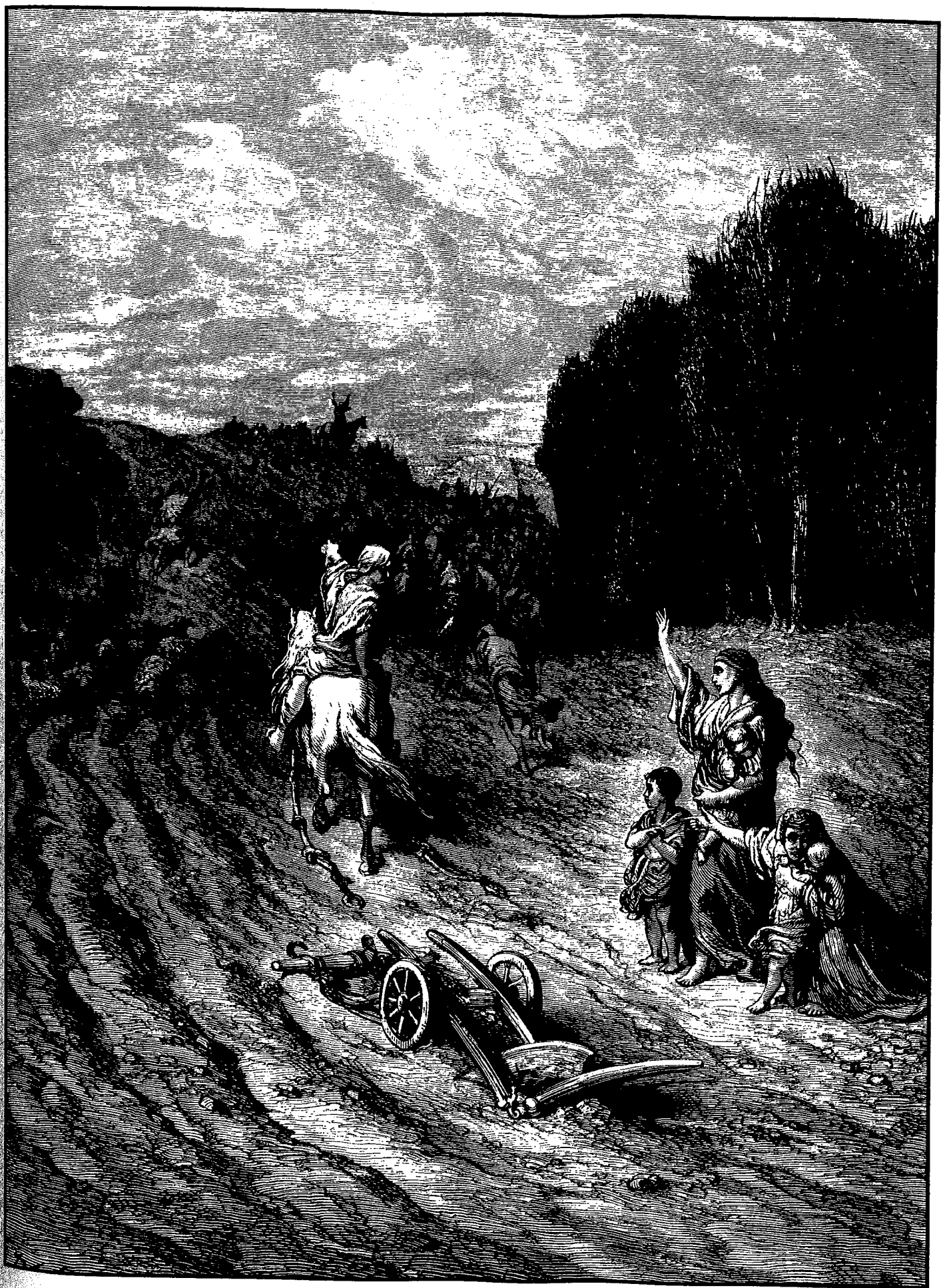


Ilustración: Gustavo Doré

Zazpi Egundokoak

Sortzen denak hiltzea zor
Lo que nace es deudor de la muerte

No es verdad que nuestros abuelos fueran menos sabios que nosotros. Conocían a las plantas y al cielo. Las proporciones del hombre y la poesía. La arquitectura y la música. En guerra, mataban cara a cara. Y hacían buen vino.
¿Nunca te has preguntado, entonces, por qué tuvieron tanto afán en construir jerarquías de ángeles y demonios? Porque los nombres tienen poder. Dice la leyenda vasca que todo aquello que tiene nombre puede ser invocado. Y todo lo que has llamado puede responder. Y venir. Pero no por ello tiene que obedecerte.
Por otra parte, es magia básica que el demonio solo puede entrar en tu casa si primero le abres la puerta. Pero entonces, todas tus lágrimas van a ser incapaces de echarlo. No pongas nombre a tus deseos. Pueden hacerse realidad.

Introducción: Zugarramurdi, Navarra, año 1387

"¡Que buena suerte!" Pensáis, degustando la rica olla. Desde casa de María la Juanola no os había entrado nada mejor en el cuerpo. Y es que ya os hacíais a pasar la noche al raso entre estas montañas de Aralar. Ya se sabe, "La vida de aventurero, poco bocado y mucho sendero". Y mira por donde, un pueblecito. Zugarramurdi. Una de esas aldeas sin señor, que aún se ven por éstas tierras. Y qué buena gente. Os han acogido sin preguntas, os han ofrecido un buen plato de potaje, sentaros cerca del fuego, y os dejan dormir en el pajar. Tocando el cielo con los deditos de los pies, gracias, señora, un poquito mas de pan por favor.

Qué valor, una casa con solo tres mujeres os da hospedaje. Una matrona, madura y fuerte, sí, pero mujer. Una joven, bella como un pecado. Y una niña pecosita, con coletas. Y solo os piden el pago del peregrino. Nuevas. ¡Nuestro señor el Rey! Carlos de Evreux ha muerto, señora. De una enfermedad que le corroía el cuerpo como tenía ya corroída el alma. La abuela baja un momento la cabeza, y musita algo como (tiradita de Escuchar, please) "En verdad adorabas a un Dios sin piedad... ya voy, ya voy... Espera como yo he esperado, ahora no puedo."

Pasan las horas, y el fuego se convierte en brasa. Vamos a dormir. Que maravilla, una brazada de paja seca. Zzzzzz ¡Ep! Un ruido. Os asomáis a la ventana. Tres figuras embozadas. Una fuerte, una cimbreante, una pequeñita... Salen de la casa. Una tirada de Psocología puede revelar que las tres mujeres parecen querer que las sigan...

En efecto, las brujas (pues eso es lo que son) harán todo el ruido necesario para despertar a los Pj's, y después les irán dando cuerda para que las sigan. No mires atrás, Sorguiñak, que se van a dar cuenta. Ni muy deprisa que no nos puedan seguir, ni muy despacio que nos cojan. Así se lleva a los chicos, ¡Ves! Ya llegamos.
Unos arbustos os esconden. Delante vuestro, un claro. Dentro, un rondo de mujeres. Todas las del pueblo. En el centro, una joven se cierra sobre un hatillo. Que llora y gimotea y se mueve como un bebé... pues eso es lo que contiene. Delante suyo, en una mesa, vuestras tres anfitrionas. La matrona preside. La joven, a su diestra, sostiene su bastón. Y a la izquierda, todo ojos, la niña aprende. La reunión se realiza en euskera, y los Pj (con una tirada de IRR) se dará perfecta cuenta que ningún hombre habría de ver esto... Pero, igualmente, sentirá que, en esa ocasión en especial, están invitados. Quizá por ello entienden lo que se dice (ganancia de +3 a la IRR si se tiene 65 o menos)
"Hemos de rendirnos a su petición. ¡Puede invocar a su padre!" Grita una del círculo. La mujer del centro responde serena *"No voy a dar a mi hija"*. *"Pedid ayuda a Marimundoko"* suena una voz. La presidente de la reunión toma la palabra *"La Dama de Amboto podría acabar con nuestro enemigo... pero a costa de romper el equilibrio. No, hermanas, no. Nada que huela a magia. Es sangre de nuestra sangre. Hemos de luchar sin nuestro arte. Solo con hierro y sangre"*.
"¡Estamos perdidos!" Grita una voz entre el círculo.
"¡Nadie está lo bastante loco para asaltar su jauregui"
"Eso si es capaz de cruzar Baso gerizpe" (Bosque sombrío)
Suena otra.
"Buscad Guerreros" Dice la señora.
"¡No tenemos dinero! Solo podremos pagarles con comida".
La sonrisa de la vieja, a través del arbusto, se cruza con vuestros ojos *"Buscad guerreros hambrientos"*.

Primera parte: El pueblo

Gente del camino, gente de la sierra

La asamblea se disuelve, y las tres damas os dicen algo así cómo, *"venga, salid de debajo de esa rama, volvemos a casa"*. Tras las 'emociones' de la noche, amanecéis todos en la mesa del caserío. Sin tiradas, es el lugar de reunión para el desayuno. Indarr sirve un tazón de leche de cabra y pan tostado mientras da un pescozón a la mano de Sorguiñak que andaba demasiado cerca de la miel. Birutia pide la palabra:
"Bueno, habéis visto y habéis oído. No voy a repetiros nada de esto. Pero permitid que os cuente una historia"
"Erase una vez... una chiquita que amaba a un rapaz. Pero éste... amaba a otra. Y ella no entendió que si tú amas a alguien... es normal que otro también lo quiera. Esperó a que estuvieran casados. Esperó a que tuvieran una niña. Y entonces lanzó su venganza."
"La chiquita era de la vieja religión. Era una de las nuestras. Y se presento delante de Marimundoko. Pidiendo su derecho. Quiero a este chico a mis pies, como un perro. Sea, dijo la dama. Tal es nuestra costumbre. Y convirtió al muchacho en un perro rojo como el fuego, y le puso una correa. Y se la dio a su amante despechada. Guardaos de venganza de mujer."
"Ahora pide el fruto de la unión. Para dárselo de comer a su padre. Y eso..." menea a cabeza *" a mi madre y a la madre de mi madre no les hubiera gustado."*
"Tenemos una semana. Si no entregamos a la niña en su jauregui en este plazo, ella y su gente arrasarán este pueblo. Nosotros hemos tomado una decisión. Vamos todos juntos, aunque sea al infierno. "
"Sois hombres del camino. No tenéis por que luchar con nosotros, que somos gente de la tierra. No podremos pagaros con monedas. Esta es una tierra de caserío, de

hambre y frío, y nuestro oro es el saber como se planta un arado, o cuando se echa el trigo. Ni siquiera puedo pediros que hagáis una buena obra", sonríe la vieja de medio lado, "pues muchas veces he puesto lo que pensaba que era bueno por delante de la ley, y esto no está bien. Pero os pido que luchemos por un inocente. Que puede que coja el camino bueno, o que tire por el camino malo, cualquiera que sea. Pero que podrá elegir".
"Algo tengo de sorguiña. Se las plantas que curan, y soy saludadora. Sé ayudar a parir y cerrar los ojos de un muerto. Pero no puedo enfrentarme a sangre de mi sangre. Tenéis que ayudarme" los ojos de la anciana tiemblan "a matar a mi hija".

Gente de la espada, gente de la tierra

Birutia de Aralar aceptó su destino. Ser líder, ser capitán es estar solo. Tener sobre tu espalda los ojos de mucha gente. Darles fe. Continuar tu linaje. Generar futuro. Concibió a Indarr de Carlos de Evreux. Que más tarde cumplió su destino de ser Rey de Navarra. Pero esto es otra historia. Y por eso la dejó tan sola. Tuvo que seguir adelante, responsable. Y apareció un apuesto caballero. Las brujas son sabias. Las brujas son cultas. Las brujas... son humanas.
Otro día me extenderé más en el tema, pero hay malos rollos en todas partes. En particular, una facción del infierno no ve con buenos ojos la existencia de la brujería. Esto de consolar a los moribundos, etc., no interesa. Así que enviaron a Guland, demonio de la envidia, con una misión: Destruye esa estirpe. No más brujas en Aralar. ¡Que fácil! Guland se apareció a Birutia. *¿Estudias o trabajas? ¿Vienes mucho por aquí?* Y una no es de piedra. Total, que a su debido tiempo apareció Gabazkuak de Aralar. Indarr, ya una señorita, se encargó de la educación de su hermana. Le enseño todo lo que sabía. Incluso le dijo su verdadero nombre. Pasaron los años. Birutia veía ya en el espejo el rostro de su madre. Gabazkuak era ya toda una mujer. Al menos por fuera. Pues la mitad de su cerebro era del demonio de la envidia.

Y pasó lo que Birutia os ha contado antes. Guland es el señor de la envidia. No es extraño el pecado de su hija. Gabazkuak es casi tan poderosa como Birutia. Puede lanzar un Gran Aquelarre sin despeinarse. Solo tiene dos puntos débiles:

▶ **Su baja racionalidad.** Muy pocos hechizos pueden parar una espada decidida. Es por eso que Birutia solicita vuestra ayuda. No puede enfrentar magia contra magia. Gabazkuak no tendría ningún problema en soltar legiones de demonios sobre la tierra. Pero un mandoble bien dirigido...

▶ **No puede herir a sangre de su sangre.** Su pecado es la envidia, no la ira. La mitad de su corazón es de Guland... pero la otra mitad es de Birutia, y de su madre, y de la madre de su madre.

Birutia lo tiene claro. Gabazkuak debe morir antes de poder lanzar cualquiera de sus poderosos hechizos. Una palabra suya puede desencadenar el apocalipsis. Y se lo dejará claro a los Pj's. *"Solo tenemos derecho a un golpe. Mas nos vale que sea definitivo".*

"¡No eres tan buena, Birutia! ¡Dónde están tus hechizos!" Si los Pj atacan por aquí, la respuesta de la vieja será sencilla: Por un lado, ella tampoco puede herir a su propia carne. No puede verter la sangre de su hija.

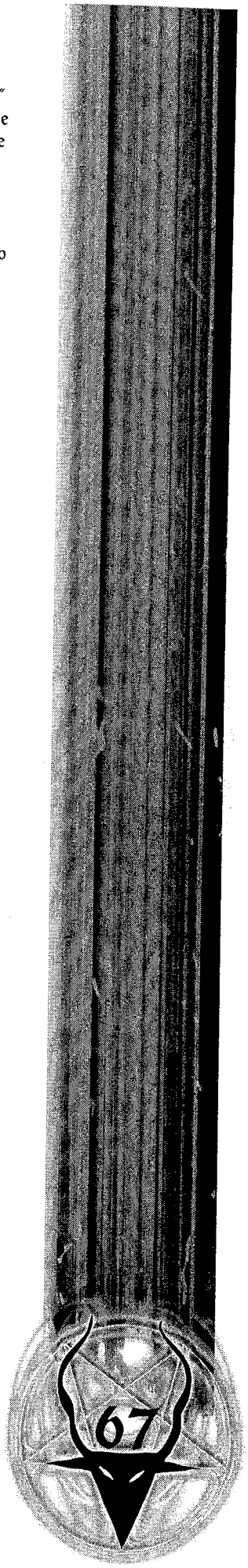
Y por otro lado, esta guerra debe ser limitada. *"No debemos, bajo ningún concepto, invocar aquello que no puede ser dominado. Y este es nuestro principal problema. Ella si que puede. Pues ya lo ha perdido todo."* Birutia os irá contando todo esto. Se encuentra en un terrible dilema. Las brujas de Aralar, cuya estirpe, por cierto, persiste hasta nuestros días, acumulan la sabiduría de muchas generaciones. Birutia puede lanzar cualquier hechizo, es prácticamente todopoderosa. Pero no puede ejercer este poder de forma destructora. No sobre la tierra donde están enterrados sus antepasados. Por otra parte Gabazkuak es sólo inferior en poder a Birutia. Por muy poco.
Un pequeño detalle, casi me olvido. ¿Verdad que ninguno de vosotros lleva nada mágico encima? Gabazkuak puede olerlo a kilómetros. Si los jugadores no caen en esto, Birutia se los recordará. Pueden llevar los ingredientes de un hechizo, o talismanes 'no activos'. Pero del linde del bosque en adelante cualquier tipo de magia equivale a ir tocando una bocina mientras cargas un cartel de neón que dice 'Somos los malos".
Por cierto, eso de no poder pagar es relativo. Birutia de Aralar domina todos los hechizos. Si los Pj's aceptan ayudar a su pueblo, estará dispuesta a premiarles con cualquiera que
a) No haga daño a ninguna persona
b) No ataque a la naturaleza.

Y si los jugadores aún lo ven color hormiga, Birutia les dará algo más. *"Esta moneda"* señala, *"Es el óbolo de Erio, que en las tierras del sur se llamó Caronte. Cuando mueres, vas donde has decidido. Hay gente que quiere ir al cielo, y esto está bien. Otras hemos tenido que tomar decisiones buenas o malas, y vamos a otro lado. Y para ir a ese lado hay que pagar al barquero. O para volver. Y este es su salario. Me la dio mi madre, que la recibió de su madre. Si ellas se apañaron sin usarla, creo que yo también podré."*

El óbolo de Erio es el pago por un viaje al barquero del infierno. De vuelta o ida. Basta ponerlo debajo de la lengua de una persona que acaba de morir para devolverlo a la vida, o hacérselo tragar a un vivo para enviarlo, sin derecho a ninguna tirada, directo a las calderas de Pedro Botero.

Solo una moneda.
Una para todos.
¿Quién va a guardarla?
Gente a mi lado, Gente en mi guerra.

Bueno, vamos a suponer que los Pj's se apuntan a la fiesta. ¡Qué siguen adelante! Como decimos en mi tierra, 'bon vent i barca nova'. No sé por que, presiento que se van a quedar. Querido Dj, este es un momento en el que puedes relajarte. Explícales la situación y deja que se cuezan un poco en su propio jugo. A ver con que 'brillantes' ideas te sorprenden hoy. Que piensen un poquito. Esperemos que no se hagan daño, por la falta de costumbre.
Las gentes de Zugarramurdi están dispuestas a la defensa. *"No van a destruir nuestro pueblo sin que levantemos la mano".* Todos, unos ciento cincuenta hombres, mujeres, ancianos y niños se concentran esta mañana ante la iglesucha del pueblo, en la que da misa uno de los frailes del monasterio de Urdax cuando se acuerda y puede.



Hablan, gritan, se pelean. De ellos se podrán sacar cincuenta o sesenta combatientes. Con suerte. El resto, solamente se haría matar en una pelea. Pero todos pueden trabajar (en hacer defensas, de vigías, etc).
Una tiradilla no demasiado desastrosa de percepción y/o comunicación revelará que, además de las tres mujeres, otras tres personas parecen tener ideas positivas y un cierto carisma sobre el resto. Se tratan de Txomin, y sus hijos Aitor y Matxín. Físicamente no son muy grandes, pero parecen tan o más secos y duros que los cayados que portan.
"¡Siete días! ¡Nuestro señor creó el mundo en menos! ¡Cuánto cuesta aprender a ser soldado!" Salta Txomin.
"Enseñadnos a usar las armas y nosotros mismos nos defenderemos".
Txomin y sus hijos son inteligentes, pero no saben de táctica. Cada uno de ellos puede dirigir tranquilamente un pelotón de unas treinta personas, si se les dice qué tienen que hacer. Esto permitirá a los jugadores montar ataques de distracción, cerrar un camino con barricadas, etc.
Si aceptan este plan, los jugadores han de montar un sistema de 'conviértase en Rambo en siete días'. A no ser que se les ocurra alguna solución mejor.
Mi gente está contigo, en cielo infierno o tierra.
Los lugareños son buenos soldados... pero la táctica les viene algo grande. No es que sean tontos, saben la necesaria para cuidar el ganado. No les hace falta más. No pueden recibir instrucciones ambiguas o que dejen algo a su iniciativa. Son campesinos listos, pero en lo suyo. Si los (astutos) Pjs empiezan con aquello de *'Y entonces llegáis al castillo, escaláis la muralla cepillandoos silenciosamente a los centinelas, le dais un par de collejas a una tía que andará por ahí y os traéis al perro cuidando que no os muerda"*. Pues como poco van a poner cara de pez. Solo para táctica simple. La inteligencia la han de poner los Pj's... y no como siempre.

Siete días. Y una cosa debe quedar clara a los jugadores: Si no instruyen 'comme il faut' a los pueblerinos, serán estos los que sufran las consecuencias. El Dj deberá juzgar el trabajo de los jugadores, y hacerles ver el resultado. ¡Nos estamos jugando un montón de puntos de aprendizaje!
Algunas ideas serían:
▶ Tiradas de mando, enseñar y elocuencia por un tubo.
▶ Orden cerrado. Una formación es mucho más fuerte que la suma de sus individualidades.
▶ Organización jerárquica. Cada soldado debe tener órdenes claras en todo momento.
▶ Esperad emboscados. La sorpresa es un arma.
▶ La unidad básica es la pareja.
Uno avanza / uno cubre.
▶ Posibilidad de concentrar las fuerzas en un punto con rapidez.
▶ Centinelas, los ojos del ejército.
▶ Etc, etc.

Tampoco hace falta que sea muy complicado. Algo así como *"Tú te subes al campanario de la iglesia, y vigilas que tus compañeros escondidos en las montañas no enciendan las hogueras. Eso sería que viene alguien. En ese caso, empiezas a tocar a muerto. Y cuando todos lo oigáis, coged las azadas, os venís corriendo para la plaza del pueblo e impregnad el mango con este ungüento que nos preparará Birutia..."*

Gabazkuak no bromeaba. Está decidida a enviar a todos los moradores del poblado al infierno. Sea cual sea la decisión de los jugadores, decidan lanzarse a por ella o esperar atrincherados, hará los siguientes movimientos:

El séptimo día

Una tropa de varias docenas de Agotes avanzan armados de garrotes por el camino principal a plena luz del día. ¿Dónde iba a encontrar la hija de Guland aliados, sino entre los servidores de su padre?.
Si los jugadores pensaron en la necesidad de una centinela (no, estas cosas no se te ocurren así simplemente si tu faena es cuidar del trigo), serán detectados a unas dos horas de camino. Tiempo mas que suficiente para tomar cualquier medida y recibirlos como se merecen.
Caso que no hubiera centinela... en fin, los agotes no son un ejemplo de discreción. A veinte minutos del pueblo ya se oyen sus gritos. Justito, justito para ocupar posiciones... Si ya estaban previstas.
Gabazkuak piensa que se enfrenta contra un grupo de campesinos desorganizados. No se molesta en enviar 'tropas de elite' precisamente... Les ha prometido a los agotes que van a entrar a saco en un pueblo lleno de botín, en el que los habitantes huirán tan pronto levanten el palo. Si los jugadores han montado una táctica mínimamente coherente y resisten varios asaltos, los agotes verán como su valor se disuelve y darán la vuelta. Ya sabes, el principio de una pelea es poner cara de mucha mala leche y mirar fijamente a los ojos de tu adversario. Si lo haces bien, no hace falta más.

Si los jugadores no se molestaron demasiado, mejor no hablar. Esto queda a discreción del DJ. Éste puede usar las reglas de escaramuzas que hay en la pág. 69 del manual. O empezar a tirar dados. Sea como fuere, anotará cuidadosamente los muertos del bando de los Pj. Es importante...

Por malas que sean las instrucciones de los Pj, como norma todos los habitantes del pueblo acuden ante la iglesia tan pronto como se enteran de que pasa algo. El tiempo que tardan en enterarse, evidentemente, depende de las providencias que hayan tomado sus líderes, es decir, los jugadores. ¿Hay centinela? ¿Hay un sistema de aviso? ¿Hay algún plan?.
Los campesinos obedecerán ciegamente las órdenes de los Pjs. Lo dicho, querido Dj. Mira cuan son de coherentes y actúa en consecuencia.

La noche

Bueno, pongamos que los jugadores se lo han montado mínimamente bien. Si, ya sé que resulta casi increíble, pero vamos a darles el beneficio de la duda. Gabazkuak pensará que estos "payeses" son mas duros que lo que parece. Bueno, bueno.
Los muertos, evidentemente, han sido llevados a la iglesia, para que todos les presenten sus respetos. Si al anochecer alguno de los Pj ronda por las cercanías de la iglesia, (tirada de Suerte si simplemente está de ronda o paseando) verá con una tirada de Otear (malus de –25%) cómo surje de la tierra una criaturita negra, de apenas unos centímetros, humanoide y con un único ojo amarillento, como de gato, en mitad de la cabeza. La criatura empezaá a corretear, se meterá dentro de la

iglesia, lanzará el hechizo de "Despertar a los Muertos"... Y los compañeros que han dado su vida por vosotros se pondrán en pie. Tomarán las armas que han depositado a sus pies. Y se lanzarán contra vosotros. El padre contra el hijo. Hermano contra hermano. Hasta morir. Otra vez. Puede que los Pj vayan listos y atoñinen a esa criaturita tan simpática antes de que entre en la iglesia. No problemo, aparecerá otra... y otra... y otra... Como una plaga. Alguna llegará (y tampoco tienen que aparecer por el mismo sitio, que no son tontos).
Gabazkuak solo quiere 'ablandaros' un poco con esto. El asalto fuerte viene mañana.
Los lugareños no osarán levantar la mano contra los que han muerto por defenderlos. *"Josu, baja la azada, que soy tu hermano"*. Os lo tenéis que pelar solitos, compañeros. Solo si la cosa empieza a ir muy mal Birutia e Indarr tomarán cartas en el asunto. No es cosa de dejaros morir tan pronto. Aún hay más.

Al alba

A las seis de la mañana, esa hora fría que precede al alba, Gabazkuak se lanza al asalto del pueblo. Primero es un viento frío, que crece rápidamente en intensidad hasta convertirse en un huracán. Cuando os dais cuenta, estáis rodeados. ¡Silfos! Todo desplazamiento por las calles del pueblo es imposible. Y, de repente, aparece ante vosotros. Una joven con un aire familiar a Birutia, Indarr y Sorguiñak. Pero con un algo más en sus facciones que no es de este mundo.
"He venido a cumplir mi palabra" dice, levantando un brazo como para dar una orden.
¡Alguno de los jugadores ha pensado en montar una vigilancia directa para la niña? No, no me lo digas, ya me lo imagino. Gabazkuak chasqueará un dedo... ¡Y las criaturas desaparecerán tan rápido como vinieron! Pero llevándose consigo a la niña y a su madre.
Si los jugadores encargaron a alguno de los lugareños la defensa de la niña, estos aparecerán muertos. Que no se culpen. Caso de que los Pj's montaban la guardia, los vamos a dejar vivos por que el módulo ha de seguir. Simplemente quedarán conmocionados. Pueden ser muy duros, pero no para enfrentarse a Silfos. Estos hacen que el aire se mueva más rápido que la fuerza de tus pulmones. ¡Cuánto tiempo puedes contener el aliento! Debo confesarte, querido Dj, que esto es una sucia trampa. Hagan lo que hagan los jugadores, sea tan buena como sea su táctica, no pueden hacer nada ante el asalto de los silfos. No hay más remedio, es que si no se acaba el módulo. No hace falta que sepan esto. Muchas gracias. Tejados caídos, pajares deshechos. Los campesinos se ayudan unos a otros a levantarse. Aún os estáis preguntando lo que ha pasado cuando Birutia aparece ante vosotros. *"Esto aún no ha terminado. Ahora movemos nosotros"*.

Segunda parte: Extraños en tierra extraña

Un viaje de ida sin vuelta

Birutia propondrá un plan. El jauregui de Gabazkuak está a unos setenta kilómetros del pueblo, en una aldea agote. *"Vosotros sois hombres de la espada. En dos días de camino podéis llamar a su puerta. Sin que nadie sé de cuenta. Atacadla por sorpresa. Sembrada la confusión. Y entonces apareceremos nosotros."*

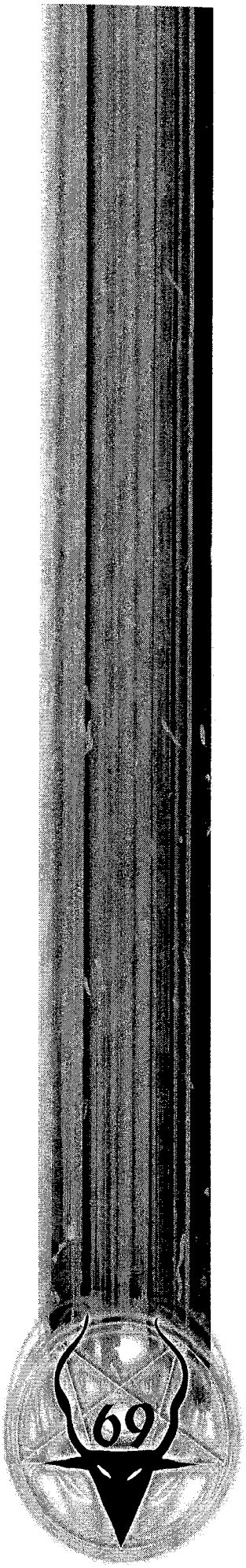
Su idea es que distraigáis a Gabazkuak el bastante tiempo... para que ella, Indarr y Sorguiñak puedan lanzar hechizos de teletrasporte. Si se da cuenta que se aproxima magia, tendrá tiempo mas que de sobra para enviar al infierno a todos los seres, sean de cualquiera de las cinco religiones, en muchos kilómetros a la redonda. Pero si está ocupada tratando de escapar de vuestras espadas ganaremos este segundo que nos hace falta.
Cada una puede ir acompañada por seis hombres armados y de muy mala luna. Poca broma. Mientras combate, Gabazkuak no puede lanzar hechizos. La guardia tendría que resistir como fuera a los sicarios de la bruja, y vosotros entretenerla lo bastante para que las tres sorguiñas pudieran preparar alguna cosa. *"No sé si es muy buena idea"* rumia Birutia *"pero estas viejas mientes no dan para más. ¡Viajeros que habéis visto mundo... no se os ocurre alguna otra cosa!"*

Caso de que los Pj decidan lanzarse camino de caserío de Gabazkuak, Aitor y Matxín pedirán acompañarlos: Vais a necesitar un guía. Nosotros sabemos de los caminos. De verdad. Si los Pj's quieren que otro comando les apoye en el asalto, ningún problema. Aitor dirigirá al equipo 'B', que avanzará de forma independiente, mientras Matxín os guía. Y podéis fiaros de esta gente. Estarán en la hora indicada en la otra punta del caserío. Palabra tienen una. Pero lo dicho antes: Han de tener instrucciones precisas. Para llegar al jauregui de Gabazkuak, se ha de atravesar necesariamente el Baso gerizpe, un bosque espeso de hayedos y robledales, para luego cruzar el arroyo de Baztán por el Infernuko-zubia. Mi querido máster, hazles un poquito de Pamema. Que las gentes del pueblo les miren como si fuera la última vez. Que si alguien les acompaña pida permiso para ir un momentito al jarleku de su familia, a decirles a sus difuntos que ahora viene, que le hagan sito, etc. Ya verás que no es tan malo como parece, pero los jugadores no tienen por que saberlo.
El tiempo apremia. Se montan rápidamente unos hatillos, se apretan unas manos, y os encontráis en el camino. Que lleva a la casa de Gabazkuak. Que pasa por el Bosque de las sombras.

Baxajaun

Os asomáis a un claro. Un gigante de más de dos metros afina un tronco con parsimonia, ahorrando energía. Parece tener mucho tiempo. Y mucho trabajo. La cabaña que está construyendo aún va a dar faena. Al terminar su golpe, el leñador os sonríe, como triste, sin mostrar ningún temor ante un grupo de hombres armados. El pelo le cae sobre la cara y el pecho, hasta las rodillas. Lo aparta para veros mejor. Una ceja rota, quién sabe en que combate, cae sobre un ojo oscuro y parece interrogaros. No tiene ningún interés en atacaros. Ni en huir de vosotros.

Pero una tirada de psicología / combate dice que no quieres una pelea con él. Si algún jugador lleva el talismán de 'Detección de hechizos', el anillo empezará a quemarle en la mano, hasta obligarle a quitárselo. Como podrán decirles los lugareños que les acompañen, es Baxajaun. Señor salvaje de los bosques, amigo de criaturas de la noche y del día, de Eguzki e Illargi, y solo servidor, por decisión propia, de Lur. Que simplemente está construyendo un hogar para su esposa Basandere, también conocida como Bea, hija de Sirín.



El gigantehombre sigue con su trabajo. Una tirada de Otear os hará ver que toda la madera con la que trabaja es madera caida del árbol. Que su trabajo apenas ha alterado su entorno. Que hay un extraño equilibrio en su forma de comportarse.
Si los jugadores entran de buen rollo, pongamos le preguntan si pueden echarle una manita, o simplemente le saludan y ofrecen un trago de la bota de vino, el hombre se mostrará amistoso. *"Mucho aprecio tu cortesía, pues no tienes necesidad de mi amistad"*. Baxajaun atenderá cualquier petición razonable que se le haga. Preguntas sobre el camino, donde podemos encontrar agua, que es peligroso de este bosque. Incluso se ofrecerá a acompañaros un par de kilómetros para mostraros el mejor sendero. Pero si los jugadores andan de mal rollo, simplemente mira sus características en el Bestiario. No quieres una pelea con él.
Caso de que los Pj's decidan sentarse con él cinco minutos, simplemente por descansar un poco, como cortesía entre viajeros, el hombre sacará una vasija de sidra de la buena y la hará circular. Empezará a reflexionar en voz alta, sin dirigirse a nadie.
"¿Cómo podéis comprar o vender el cielo, o el calor de la tierra? Se nos hace extraña esta idea. No son nuestros la frescura del aire, ni la transparencia del agua. ¿Cómo podrían ser comprados? Habríais de saber que mi pueblo tiene por sagrado cada pedazo de esta tierra. La hoja brillante, la playa arenosa, la niebla en la oscuridad del bosque, el claro en mitad de la arboleda y el insecto zumbante, son sagradas experiencias y memorias de mi pueblo. "
"Los muertos de otras gentes olvidan su tierra cuando emprenden su viaje entre las estrellas. Nuestros muertos nunca se alejan de la tierra, que es la madre. Somos un pedazo de esta tierra, estamos hechos con una parte de ella. La flor perfumada, el ciervo, el caballo, el águila majestuosa, todos son nuestros hermanos. Las rocas de las montañas, el jugo de la hierba fresca, el calor corporal del potro, todo pertenece a nuestra familia."
"Lur es vuestra madre. ¡Cómo puedes levantar tu mano contra ella? No es digno de la vida" y su mirada se vuelve fría como el hielo *"quien hace daño al que se la ha dado. Estos bosques son sagrados, por que son la herencia de vuestros hijos. Por favor, no les hagáis daño, viajeros. Que son sustento de vuestra alma, y os haríais daño a vosotros mismos."*
El mensaje está claro para quien quiera oírlo. No os metáis con el bosque y él no se meterá con vosotros.
Si los jugadores no atacan a ninguno de sus moradores, no serán atacados, (exceptuando una pequeña sorpresa que les tenemos reservada para esta noche). Que vean claro desde el principio que el bosque está lleno de ojos. Que les observan. La actitud de estos seres depende directamente de la de los jugadores.
Por otra parte, con un poco de astucia los jugadores pueden sacar algo de esto. Si consiguen convencer a Baxajaun que Gabazkuak está intentando pervertir el orden de las cosas, ganarán un valioso aliado. Baxajaun no saldrá de los lindes del bosque ni les ayudará en un combate directo. Pero puede hacerles el viaje por el bosque mucho más tranquilo. Insisto, depende de la actitud de los jugadores.
Caso que los jugadores decidan entrar a saco en el bosque, este se defenderá. Si realmente son muy brutos (provocan un incendio, o similares), Baxajaun intervendrá en persona. Los obstáculos con los que se tropezarán serán los siguientes::

Mundo vegetal

▶ **Zarzas:** Vais avanzando por un camino que parece cerrarse, cerrarse por la vegetación. Que no cede ante los golpes de espada, maldita sea. Cada vez mas espeso. Trata las zarzas como un ser de resistencia 10 para cada jugador, que gana 1D3 de resistencia por cada mascao que recibe. El tanto por ciento de cada jugador para liberarse es, precisamente, cien menos la resistencia de las zarzas. Por cada diez por ciento, por cierto, hacen un punto de daño por turno.
La solución es bien sencilla: Apartarlas con cuidadito y tratar de volver al camino. Esperemos que los jugadores se den cuenta antes de que sea demasiado duro.

▶ **Enredadera:** Crece a una velocidad de cinco centímetros por minuto. Se puede cortar tranquilamente con un cuchillo, sin mucho problema. Pero has de estar cortando continuamente. En media hora es capaz de inmovilizar a un hombre.
La defensa contra esta planta es fácil: Caminad constantemente. ¡Cuánto tiempo seguido puedes mantenerte sobre los pies!

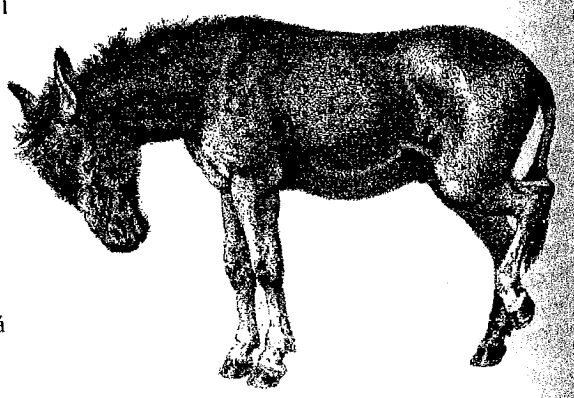
Mundo Animal:

▶ **Ratas:** Grandes como conejos No hacen mucho daño, pero atacan en bandadas de 2D20. Con especial predilección por las mochilas con provisiones. En movimiento, tienen poco que hacer contra vosotros. En parado, tenéis poco que hacer contra ellas. ¡He comentado que NO se puede caminar mas de cuatro horas sin hacer un descanso de quince minutos como mínimo! ¡Qué si no pierdes, pongamos, un punto de resistencia cada cuatro horas! ¡No! Oh, vaya descuido.
Características:
FUE 5. AGI 16. RES 2. PER5. Ataque: Mordisco 1/10.
Posibilidad de contagiar la rabia 30 %.
Posibilidad de contagiar el tétanos 20 %.

▶ **Moscas:** Movéis un poco las manos para espantar el enjambre. Empezáis a manotear como locos. Os falta el aire. Un enjambre negro os rodea. Y a medida que movéis las manos, parece hacerse mas espeso.
Características (Por mil):
FUE 1. AGI 16. RES 1. PER1. Ataque: Mordisco 1.

Etc, etc, todo lo que se ocurra a tu febril imaginación, querido máster. Encontrarás la ficha técnica de osos, águilas, linces y demás habitantes del bosque en la página 122 del manual.

Y si se lo han buscado, caña al mono que es de goma.



Gaue, gauezkoenzat, era eune eunezkoentzat

Un humano cargado con menos de un veinte por ciento de su peso corporal puede caminar cincuenta kilómetros diarios en plano. Este puede ser un buen momento, querido máster, para preguntar a tus jugadores cuanto peso andan cargando, y que fuerza tienen. Vaya, vaya, que sorpresa. Alguno tendrá que borrarse un punto de resistencia.
Sea como sea, hay que hacer noche dentro del bosque. Montáis un sencillo vivac. Hay que comer sin fuego, que una columna de humo es una embajada que no deseáis. Hogaza de pan, mordisco de cecina y agua del río. Cena fría como vuestros pensamientos. O como los aullidos que suenan en el bosque. A vuestro alrededor. Cada vez mas cerca. Que frío que hace sin fuego. Que os cala los huesos. Gaueko. Tú lo conoces. Es aquello que mora bajo tu cama, y que ahora está leyendo este texto, detrás de ti, por encima de tu hombro. El miedo a la noche está grabado en tu alma. Por que tus ancestros tenían miedo. Miedo a Gaueko.
¡Aullidos! ¡Lobos! Al cabo de pocos minutos, podéis incluso oír el crujir de las mandíbulas. Y ver puntos rojos entre los árboles. Preparados para la defensa. Sin fuego. A la luz de la luna. Sin ruido. Sin magia. Estáis demasiado cerca del jauregui. Un círculo de ojos y gruñidos os rodea. Y se está cerrando.
De repente, algo aparece delante vuestro. Oscuro y terrible como tus deseos secretos. Aquello que no querías ver. ¡Gaueko! Una dentadura terrible bajo unos ojos estrechos destaca en una mole negra.
Todo el mundo a tirar por racionalidad. Quién no pase, tirará su arma y se dejará caer de rodillas. Si tuviera la fuerza suficiente, correría hacia los lobos para que lo devorarán. Es lo mejor que os puede pasar en este momento.
Los que pasen la tirada, mas vale que piensen rápido. Si no quieres despertar a Gabazkuak ni un hechizo. Es la hora de los héroes. Recordad que tenéis el óbolo de Erio. En fin, lo dicho antes. Lo peor está aún por venir, no vamos a machacar –todavía- a los Pj's. Si los jugadores no tienen ninguna idea Aitor y Matxín (O Matxín solo, si Aitor dirige otro equipo) tiran su arma y parecen concentrarse. Gauargui. Luz al final de túnel. Gauargui. Esperanza en un futuro amanecer. ¡Recuerdas cuando eras niño, y encendías una linterna bajo las mantas para mantener a raya a los monstruos? Estabas invocando a Gauargui.
Y aparece una luz. Muy pequeñita. Pero los humanos necesitamos muy poco para seguir adelante. Y esa cosa se queda parada. Está ahí fuera, pero no puede avanzar. Bueno, bueno. Ya pueden ir viniendo los lobos. Uno a uno o mejor todos juntos. Antes acabaremos. Y luego, mas tarde o más temprano, va a amanecer.

Gentillok lurrea

Con las primeras luces del alba, aquella cosa negra parecerá fundirse, y los lobos que puedan quedar huirán. No debéis haber dormido mucho ¡Una tirada de resistencia para todo el mundo! Los jugadores que no la pasen perderán un punto hasta que puedan hacer una buena siesta. Cosa que no va a ser hoy. Por fin, el bosque desaparece, y el grupo casi se da de bruces contra un arroyo que salta impetuosamente entre las peñas: *¡Es el arrojo Baztán!* Dicen vuestros acompañantes. *¡Hemos cruzado el bosque!*

Para atravesar el arroyo sin peligro hay que hacerlo por el paso de Infernuko-zubía, que es una serie de peñas mojadas por las que se puede pasar saltando. A la derecha, salto de agua (1D6 de daño en caso de caerse, más posibilidad de se arrastrado por el agua hasta no se sabe dónde, haciéndose 1D4 puntos de daño contra las rocas cada dos asaltos, hasta que no se pase una tirada de nadar). Para cruzar el paso, pues eso, tiraditas de Saltar (y sí, ir encordados es una excelente idea). Si se les pregunta por el nombrecito Aitor y Matxín dirán que quiere decir *"Puente del Infierno"*, ya que desde aquí se arrojó al Baztán el Diablo... ¡al darse cuenta que antes se volvería loco que entender el Euskera!.
Todos ríen. Y la verdad es que un poco de sentido del humor tampoco viene mal...
Aitor y Matxín os van guiando por trochas de cabras, que de pronto se convierten en un camino formado por enormes losas de piedra. No es mala cosa, estas saben por donde hay que ir. Si uno se fija (tirada de Otear) verán que no son formaciones naturales. Y si se pregunta a sus guías, se les responderá que según la leyenda es un camino que cosntruyeron los Gentiles... De repente, unos ruidos. Hojas que se mueven. Ramas que se rompen. ¡Gente corriendo!.
Por una vez, esperemos que los Pj's tomen la decisión correcta: Esconderse y ver que está pasando. De no ser así, Aitor y Matxín tratarán de convencerlos como sea.
Un hombre viene por el camino, perseguido de cerca por cuatro Agotes.
Realmente se trata de un gentil, miembro de la raza que construyó la calzada y los megalitos que pueden verse en Euskadi. Ha tenido la mala fortuna de encontrarse con una centinela avanzada de Gabazkuak, y ahora corre por su vida.

Los jugadores tienen tres opciones posibles

▶ Unirse a los agotes y darle una buena paliza al gentil. No, no creo que sea una buena idea. No hace falta demasiada imaginación para darse cuente a quien sirven.
▶ Dejar que pasen y seguir sigilosamente Buena idea. Tienen una misión que cumplir.
▶ O emboscar a los agotes y cepillárselos.

Si toma esta última opción, el gentil se dará la vuelta para unirse a la pelea. Cuatro contra uno era demasiado, esto está mejor. Parecerá apenas tocar a uno de los agotes ¡Y este saldrá volando hasta frenar contra los árboles! ¡Pero que bruto es este chico!.
Terminada la pelea, el gentil se dirigirá a vosotros en un idioma extraño. Aitor y Matxín os traducen sus palabras. Dice que os está muy agradecido –No hay de que, muchacho, si agotes machacamos cada día- y que es un enemigo de estos leprosos –Nosotros también, que nos vas a contar-. Explicará que han llegado muy recientemente a la comarca, y se han puesto al servicio de la extraña mujer que vive en el jauregui abandonado que está en la aldea de los agotes.
Aún suponiendo que no hayáis empleado magia, la pelea habrá supuesto un estruendo considerable. Mas vale que os pongáis en camino, cuanto antes mejor. Si le explicáis al gentil que andáis buscando a la "mujer del jauregui", se ofrecerá al llevaros por uno de los caminos que solo ellos conocen, los portales de los gentiles. En ese caso, en cinco minutos habréis llegado a vuestro destino. Caso de despediros de él y seguir adelante, aún os quedarán como cuatro horas de pesado camino. Cuesta arriba.
A ver como va esa resistencia.

Sea como sea, a su debido tiempo los jugadores encontrarán que bosque termina al pie de una pequeña colina. Encima, una aldea tiene esparcidas sus míseras chabolas alrededor de una torre paredes oscuras. Ni una brizna de hierba a su alrededor. Ni un ser vivo. Algo os dice que debe ser aquí.

El Asalto

El jauregui se encuentra rodeado por la aldea Agote, en la cima de una pequeña colina de unos cincuenta metros de desnivel. La aldea parece deshabitada. Nadie fuera de las casas, puertas y ventanas cerradas. Nada impedirá al grupo llegar hasta el pie del jauregui. No parece haber ningún centinela a simple vista. Tiene forma de un cuadrado de unos veinte metros de lado, y dos pisos de altura y buhardilla. Las ventanas están cerradas.
Hay una única puerta en la parte delantera. De esta fachada principal salen dos muros de unos dos metros de altura, que delimitan como una plazoleta delante de la puerta, hasta unos veinte metros de distancia. Una de las paredes lleva adosado un pequeño cobertizo.
Si los jugadores tienen dos dedos de frente, han de tener claro que les estarán esperando. Dejando aparte las peleas contra los agotes centinelas, que podrían haber sido detectadas por Gabazkuak o no, la invocación de Gauargui seguro que ha sido detectada. Eso sin tener en cuenta todas las cantadas que habrán liado. Caso de haber empleado el camino de los gentiles, aplícales un bonus. No se les espera tan pronto. Pongamos que tengan ocasión de darse cuenta de algo.
Dentro del cobertizo esperan diez agotes armados. Diez más están dentro del jauregui, y otros tantos escondidos por la aldea. Gabazkuak os vigila desde una de las ventanas de la torre.
Si los jugadores se acercan a llamar a la puerta, así como de buen rollo, se verán ricamente emboscados. Diez agotes por delante, diez por el flanco, diez por detrás. Que mala suerte. Dependiendo de las medidas que tomen se darán cuenta antes, y podrán ponerse mejor a la defensiva. O no. En fin, mas tarde o más temprano se darán cuenta que esto es

¡Una emboscada! Tres grupos de agotes intentan rodearos. ¡Rápido, que hacéis! Tras sus sicarios, una figura femenina sale al patio. Con un perro atado a una trailla. *"Saludos, guerreros. Os he dejado llegar para que seáis mi espectáculo. Os puedo dedicar un rato. Después, solo me queda alimentar a este."* Ríe, cruelmente, Gabazkuak.

Los jugadores deben tener claro lo que les dijo Birutia. Solo tienen que desconcentrar un segundo a Gabazkuak. Un flechazo, Un golpe de espada (pasando por encima de una fila de diez agotes, eso sí), una colleja. Lo que sea. Pero rápido. Son treinta contra vosotros.
Si los jugadores no tienen ninguna idea, que los machaquen un poco. Haber estado más al loro. Cuando dos o tres hayan caído, y si no se les ocurre nada, Aitor y Matxín se lanzarán corriendo contra la fila de agotes. Recibirán muchas heridas y caerán en el intento. No sin antes lanzar una daga, que roza el brazo de Gabazkuak.
Y de repente, un estallido de luz a vuestras espaldas. Tres mujeres, armadas con palos, acaban de aparecer en el centro de la plaza. Seguidas por un buen grupo de hombres, armados con azadas. Ahora el combate está más igualado. Los recién llegados se lanzan en un segundo a la pelea, y la confusión es terrible.

En medio del tumulto, Birutia se dirige hacia Gabazkuak. *"Devuelve a este hombre y a su hija. No fue esto lo que te enseñamos. No es para esto para lo que existe nuestra estirpe".*
Rápida mas allá de la vista, una hoja brilla en la mano de Gabazkuak. Birutia no hace ningún gesto para defenderse, y cae al suelo. Para levantarse acto seguido. Y erguirse en toda su altura, mas allá de la vieja encorvada. Ya no es ahora la matrona. Sus rasgos son, incluso, mas jóvenes que los de Indarr.
"No debiste" su voz ya no suena cascada, sino clara, sonora *"verter la sangre de tu sangre".*

Y entonces, uno de los leprosos grita, mientras unos zarcillos como de niebla se condensan a su alrededor. Se solidifican formando una armadura de malla y metal, un guerrero con un casco adornado con una corona real. Carlos II de Evreux, Carlos el Malo, Carlos el leproso. Que vuelve del infierno, en busca de la única persona a la que quiso jamás.Una tirada de Otear revelará que ha aparecido tal como debía ser hace treinta años. No es el anciano cansado y enfermo que conocisteis. Sus brazos son fuertes. Y empuñan una espada.
Todo el mundo a tirar por Irracionalidad. (ganancia de +1D10 a la IRR de no pasarla) Gabazkuak ha cometido un grave error. Es hija de la envidia, y puede pecar por ella. Está en su naturaleza. Pero la ira no está dentro de la brujería. Como un relámpago, Carlos se lanza sobre Gabazkuak y la derriba de un mandoble. Tan pronto como vuestros enemigos ven caer a su líder, abandonan el campo, y quedáis dueños del caserío. *¡Hemos vencido! ¡Hemos vencido!* Gritan vuestros nuevos hermanos de armas. Mirando a vuestros caídos os preguntáis si es así.
Carlos y Birutia se abrazan, sonríen a Indarr y Sorguiñak y se desvanecen. "Adiós, Madre. Adiós... padre. Hasta luego, abuelita. Nos veremos. *¿Este era mi abuelo, mamá! ¡Por qué lloras!".* Camino de cielo o infierno no lo sabemos, pero juntos de nuevo.

Nota al Dj: Por cierto, falta una bruja en Aralar... Indarr se convertirá en Birutia, Sorguiñak en Indarr, y otra ha de nacer... Si es que no ha nacido ya...

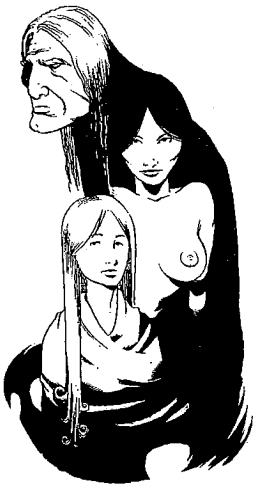
¡Los hemos encontrado! ¡Están vivos! La mujer y su hija estaban encerrados en uno de los sótanos del caserío. Si alguno de los Pj mira a la niña, en plan qué mona y tal, verá cómo le sonríe... con esa sonrisa vieja y cansada de los que han vivido demasiado, y han de vivir más aún... Ajena a esto, la mujer pone ojos como platos cuando Indarr le entrega la correa que lleva a su ahora demasiado peludo marido. *"No te preocupes, amiga mía. Vamos a ver a la Dama, que pondrá otra vez las cosas en su sitio. Aunque a mas de uno"*, musita la bruja, *"habría que dejarlo así un rato".*

Recompensas
Los Pj's recibirán de 15 P. Ap por sobrevivir a la aventura, + 20 si el Dj considera que organizan una buena defensa del pueblo, + 20 más si logran salvar a la mujer y a su hija. El equipo de Aquelarre espera que, además, hayan pasado un buen rato jugando esta partida.

Dramatis Personae

Birutia, Indarr y Sorguiñak de Aralar

Sus fichas aparecen en el módulo "Siqua sine socio, caret omni gaudio" *(ver pág. 246 del Manual básico)*. No vamos a repetirlas, pues los datos físicos no son relevantes para esta historia. Solo decir que Birutia puede lanzar todos los hechizos, Indarr casi todos y Sorguiñak, a pesar de su corta edad, muchos. Solo van a hacerlo, sin embargo, cuando estén completamente seguras que el bien que se consigue con esto es superior al desequilibrio que pueda causar sobre Lur, la única entidad, aparte de sus hermanos, a la que han decidido servir.



Cuando una muere, otra toma el bastón. Y sigue adelante, sola, con la obra de sus antepasados, transmitiendo los conocimientos que en su día recibió a una nueva generación. Como se ha venido haciendo desde el principio de los tiempos. Hasta nuestros días.

Gabazkuak

Al igual que las tres brujas de Aralar, sus características son irrelevantes. Considerar que conoce "casi" todos los hechizos, como Indarr.

Matxín



FUE	14	Altura		1'69 m
AGI	15	Peso		53 kg
HAB	16	Apariencia		-
RES	20	Edad		37
PER	15			
COM	12	RR	50 %	
CUL	14	IRR	50 %	

Armas: Palo 80 % (2D4+1)
Cuchillo 70% (1D6+1D4)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Correr 99 %. Mando 40 %. Escuchar 40 %. Otear 30 %. Habla euskera 80 %, castellano 40 %. Psicología 40 %. Con. Plantas 50 %. Con. Animales 50 %. Leyendas vascas 75 %. Rastrear 40 %. Con. Mágico vasco 40 %.

Altor



FUE	15	Altura		1'79 m
AGI	14	Peso		61 kg
HAB	14	Apariencia		-
RES	20	Edad		37
PER	15			
COM	16	RR	50 %	
CUL	15	IRR	50 %	

Armas: Garrote 50% (1D6+1D4)
Cuchillo 60 % (1D6+1D4)
Arco 60% (1D10)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Correr 99%, Mando 50%, Escuchar 55%, Otear 40%, Habla euskera 80%, Castellano 60%. Con. Plantas 40%, Con. Animales 60%, Leyendas vascas 60%, Con. Mágico vasco 30%.

Txomin



FUE	12	Altura		1'70 m
AGI	10	Peso		60 kg
HAB	17	Apariencia		-
RES	20	Edad		58
PER	16			
COM	16	RR	50 %	
CUL	17	IRR	50 %	

Armas: Cuchilla de matarife (espada corta) 50 % (1D6+1D4+1)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Correr 99 % (Cuando era joven. Las piernas son las de siempre, por eso no entiende por que, cada día tiran menos), Mando 70%, Escuchar 40%, Otear 30 %, Habla euskera 90%, castellano 70%, Psicología 70%, Con. Plantas 60%. Con. Animales 60%, Leyendas vascas 75%, Con. Mágico vasco 50%, Enseñar 50%.

Habitantes de Zugarramundi



FUE	10	Altura		var
AGI	15	Peso		var
HAB	12	Apariencia		var
RES	16	Edad		var
PER	12			
COM	10	RR	50 %	
CUL	12	IRR	50 %	

Armas: Azada 60 % (1D4)
Otra a elegir a un 40 % entre palo, cuchillo, honda o arco.
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Con. Plantas 40%, Con. Animales 40%, Leyendas vascas 40 %.

Agotes



FUE	18	Altura		2 m
AGI	5	Peso		60 kg
HAB	10	Apariencia		-
RES	20	Arm. Natural		Carece
PER	15			
COM	2	RR	5 %	
CUL	25	IRR	95 %	

Armas: Garrote 45% (1D6+1D4)
Hechizos: Lámpara de búsqueda, Discordia, Arma Irrompible, Parálisis, Mal de Ojo, Arma invencible, Vuelo, Metamorfosis, Aquelarre a Surgat
Poderes especiales: Bonus del 35%. a los hechizos de Goecia.

Lutines



FUE	1	Altura		3 cm
AGI	20	Peso		25 g
HAB	13	Apariencia		-
RES	5	Edad		58
PER	25			
COM	0	RR	0 %	
CUL	15	IRR	115 %	

Competencias: Esquivar 75%, Escuchar 90%.
Hechizos: Conmoción, Despertar a los Muertos, Maldición del Hierro.

Muertos



FUE	10	Altura		var
AGI	7	Peso		var
HAB	10	Apariencia		-
RES	12	Edad		58
PER	7			
COM	1	RR	0 %	
CUL	5	IRR	110 %	

Armas: Azada 40% (1D4). Otras armas que llevasen o que cojan por ahí, al 30% (siempre que no sean lanzas ni lanzaproyectiles).
Poderes especiales: Un muerto nunca se desmaya por efecto de sus heridas.

Otoitz bukaera

Zoren eztia gozoa guztia
La miel de los locos toda ella es dulce

Aventura para tres o cuatro Jugadores. Tiene que cumplirse la condición de que un Pj debe ser obligatoriamente de Pamplona y apellidarse García, y ser descendiente directo de un famoso caballero de la Orden de Santiago, llamado Juan Bautista García Fernandez.

Introducción

Pamplona, 3 de Diciembre de 1 417. Los personajes, en sus correrías, han arribado en la ciudad castellana y no tienen otra opción que buscar alojamiento allí ya que las brutales nieves invernales que azotan la estepa leonesa les impiden continuar su camino, allá donde vayan.

1. La muerte de Don Lope

Los personajes encuentran alojamiento barato alquilando una casa del burgo de San Nicolás (cerca de la iglesia del mismo nombre) en la calle del Calvario, justo donde esta acaba convirtiéndose en un callejón sin salida.
A su llegada conocen algunos de sus vecinos. En la casa de enfrente vive Don Lope Rodriguez de las Casas, junto con dos de sus hijos, Rafael y Javier.
La casa colindante a la de Don Lope la ocupa una treintañera viuda, hermosa como ella sola (y que se conserva bastante bien) que vive con su sobrino, un joven doctor. Sus nombres son Rebeca Olaya y Sebastián.
La misma noche en que los Pj ocupan la casa, cómoda, amplia y acogedora, Don Lope muere de puro viejo, lo cual le es comunicado a los personajes la mañana siguiente por Rafael, "invitándoles", de algún modo, a que asistan al sepelio que se desarrollará tan pronto como llegue su hemano Francisco (el mayor de los hijos de Don Lope), fraile que oficiará el funeral.
Los personajes pueden asistir o no, dependerá de su vocación religiosa, aunque sería un buen gesto por su parte.
En el entierro, podrán comprobar la enfermedad que está degenerando a Javier (una tirada de Medicina con éxito diagnosticará la enfermedad como gonorrea, muy extendida para curarla, aunque Javier la oculta alegando que en realidad es un mal hereditario). Si muestran un poco de interés por la ceremonia, y sacan una tirada de Psicología, sabrán que el dolor de Francisco es verdadero, y que Rafael observa el cadaver de Don Lope con demasiado interés, como si fuese algo material de valor monetario.
Entre los asistentes, se encuentra Sebastián, el notario Manuel Jiménez Ruiz, Severino Bouzas, artesano reconocido (compañeros de taberna y otras fiestas del difunto) y una prole de otros nobles leoneses, ya que Don Lope era un hidalgo castellano.
Durante el sepelio, no para de nevar, hace un frío del carajo, por lo que Francisco acorta un poco el sermón y conduce a todos los presentes hasta la casa a tomar un caldo caliente, mientras el enterrador y los otros dos hermanos dan sepultura al cuerpo.

2. Acontecimientos del pasado

En 1 084, Satanás salió de sus infiernos con las intenciones de hacer lo que realmente sabe hacer bien, o sea, el Mal. No obstante para poder andar en la tierra con todos sus poderes primero debe hacer un ritual sacrificando a una victima que sus acólitos han cuidado desde pequeña tratando su cuerpo con magia negra, preparándola para la ocasión. Ha de hacerlo con un cuchillo de plata pura que haya tomado anteriormente la sangre de otras siete victimas, y expuesta a la luna nueva una noche entera.
Ciertos caballeros de la Orden de Santiago, conscientes de lo que se estaba cociendo, gracias a sus investigaciones y a las Cábalas de David ben Absalón (estudioso judio de la época) establecieron una defensa contra el maligno que resultó exitosa para el Bién.
In extremis, lograron matar el cuerpo que Satanás había poseído, con una cruz ceremonial instantes antes de que completara el ritual, entre extertores Satán juró volver dentro de 333 años y acabar con toda la descendencia de los caballeros, para así poder realizar el ritual, y someter a la pobre humanidad a la Eterna Oscuridad.
Lucifer intaentará cumplir sus promesas pasados 333 años, cuando le es de nuevo posible caminar entre los mortales, y realizar el ritual. Casualmente acaban de transcurrir los 333 añós, y los Pj se encuentran cerca de la semilla maligna de Satán y la bruja que la engendró, estos son, Sebastian y Rebeca Olaya..

3. Pamplona by night

Por la noche, los Pj pueden optar por irse a dormir para descansar o visitar las tabernas y prostíbulos leoneses. Como todos conocemos a los arquetipos de los Pj, probablemente optarán por tomarse unos vinos antes de irse a la cama. En los sitios que visiten y pasando previamente una tirada de Escuchar, averiguarán algunos rumores de la familia Rodriguez de las Casas.

Rumores

▶ Parece que el hermano pequeño, Javier, arrastra una enfermedad contraida en los excesos con mujeres baratas de la Pobla nova. Algunos opinan que es un castigo divino por tanta promiscuidad.
▶ Rafael, por su parte, siempre ha tenido fama de envidiar a sus hermanos y a todos aquellos cuya ventura era sensiblemente mejor que la suya, y en ocasiones ha intentado hacerse con la fortuna familiar...
▶ De Francisco poco se sabe, ya que al ser fraile no tiene demasiada vida social. Tan solo salta a la vista su gran corpachón sobrealimentado, que le impide caminar con soltura.
▶ De Don Lope nadie comenta nada malo, todos lamentan su muerte, aunque algunos cuchicheen sobre algún extraño trajín que le llevaba a viajar de vez en cuando solo, durante semanas.
▶ Así mismo, comentan las numerosas visitas de algunos personajes solitários, en la noche, como si Don Lope organizase alguna reunión.
▶ Al parecer, Don Lope fue enterrado por voluntad de Francisco, con su más preciada posesión, una cruz de Santiago de oro que siempre había tenido en gran estima.

Cuando los personajes regresen de madrugada a su nuevo y temporal hogar, sabiendo más de sus vecinos de lo que realmente les importaría, serán víctimas de una pequeña emboscada.
El "Rajacueros" y sus bandidos los asaltarán en una esquina *(ver características más adelante)*. Cuando la pelea esté en su momento álgido, aparecerán para ayudarles Sebastián y un desconocido que parece acompañar al primero. Se enzarzarán en la gresca y el desconocido demostrará gran pericia con la espada, atravesando a dos de esos villanos en lo que se tarda en decir "ahí va el Ebro". Asustados, el resto de bandidos que queden en pie huirán como alma que lleva el diablo.
El desconocido se presenta como un holandés llamado Karlsat Anthon van Oorschot, ilustre doctor flamenco que se encuentra de viaje y que al igual que los personajes, está retenido en Pamplona

Nota: En realidad Karlsat Anthon no es otro que el vil demonio mayor poseyendo un cuerpo humano y protegiendo a su semilla, Sebastián. Un Dj avezado y curioso se preguntará porqué Satán hace buenas acciones, aunque en realidad a él no le importa hacerlo, de paso a matado a dos almas cándidas y lo ha hecho a petición de Sebastián, que no sabe lo que se le viene encima.

Cuando entren en casa, con una buena tirada de Otear se percatarán que Rebeca, la bella Rebeca, la irresistible Rebeca, les está observando desde una ventana con mirada penetrante y que da susto.

El Pj que haga las veces de descendiente del caballero empezará a tener extraños sueños a partir de ésta noche:
-El Pj se ve devorado por un perro de dos cabezas a las puertas del infierno.
-Una bella joven le insta a buscar un libro en el que están las respuestas a sus suplicios.
-El Pj es perseguido en las solitarias calles de Pamplona por un angel de alas negras, mientras el cielo se abre y se escuchan terribles truenos.
-El personaje se encuentra con una mujer joven y un recien nacido y ruega a ésta que lo asesine porque es la semilla del diablo. Una tirada de memoria después del sueño revelaría que la mujer se parece a Rebeca Olaya.
Todos los sueños tienen su correspondiente pérdida de RR. Si el Pj es inteligente, a su debido tiempo sabrá relacionar los sueños con los hechos acaecidos.

4. Contratiempos matinales

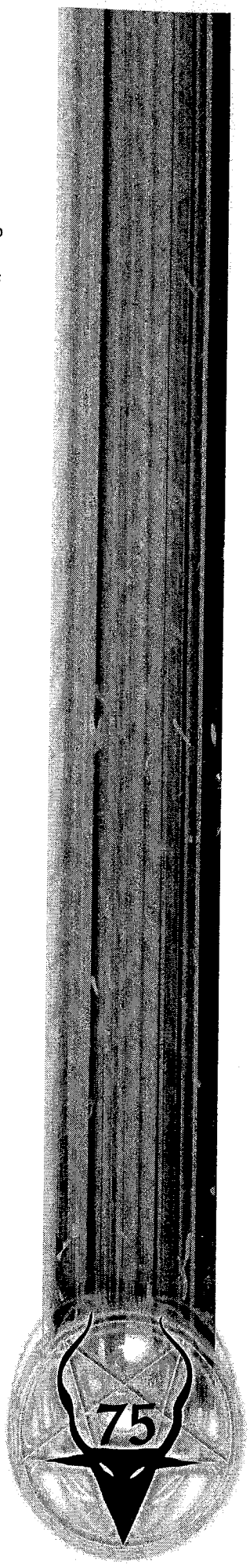
Los personajes se despertarán al alba con las campanas de la iglesia doblando a muerto. O a muertos, ya que como sabrán más tarde por boca de conciudadanos amables, descubrirán, con gran asombro, que los tres hijos de Don Lope han muerto de diferentes maneras esa misma noche. La enfermedad de Javier ha acabado con él, a pesar de los esfuerzos del doctor Karlsat Anthon van Oorschot, que le realizó un sangrado para purificar su sangre.

Los elementos dieron cuenta de Francisco, ya que al intentar salir de Pamplona con la nieve en los caminos, su caballo resbaló y el gordo fraile cayó al suelo reventándose su cráneo. El cadáver fue encontrado cuando el caballo regresó solo a las caballerizas cargado tan sólo con sus alforjas.
Lo más trágico y escandaloso ha sido la muerte de Rafael, que ha aparecido muerto en el cementerio cuando desenterraba el cadaver de su padre para arrebatarle la cruz de oro. Un muro cercanó cayó de repente aplastando casi la totalidad del cuerpo.
Los cadáveres serán velados en casa de Don Lope durante todo el día por Severino Bouzas y Manuel Jiménez.
Ellos no se explican (aunque no lo comentarán a todo el mundo) dos cosas que carecen de total sentido: Francisco tenía el estómago abierto en canal, además de la cabeza aplastada, y Rafael, la lengua cortada. Las heridas de Javier eran propias de un sangrado médico, con lo cual ahí no hay nada extraño. Si consultan a cualquier médico, sabrán que la enfermedad de Javier no era mortal.

Explicación de lo ocurrido: Don Lope era descendiente directo de Fernán Rodriguez de las Casas, ilustre caballero que participó en la cruzada contra Satanás 333 años antes. Murió porque su hora le llegó, y era sabedor de la leyenda familiar del regreso de Satanás. No pudo instruir a sus hijos ya que la muerte le sorprendió antes.
No obstante, relataba todo en su diario personal, que ahora se encuentra en las alforjas del caballo de Francisco que descansa en las caballerizas y que éste no había podido leer tampoco.
Satanás, como necesita siete víctimas para encantar su cuchillo ceremonial, va a cumplir su promesa: aniquilar a los descendientes de los que acabaron con él.
Es por ello que liquidó a Javier con la excusa del sangrado, interceptó a Francisco a las afueras de Pamplona, rajándole la barriga y aplastando su cabeza con una piedra del camino para que pareciese un accidente.
Lo de Rafael fue un golpe de suerte (para el diablo, claro), ya que todavía agonizaba bajo el muro que le sepultó mientras realizaba el sacrilegio, divirtiéndose cortándole la lengua.
Severino y Manuel, observando a los Pj como gente de armas y pudientes, les llevan a un apartado y les explican lo que no les cuadra de las muertes de los hijos de Don Lope, asegurándoles también que éste decía saber un secreto que confiaría a sus hijos antes de morir, y que había escrito en un diario.
Severino es un hombre bastante impetuoso e irascible, rico artesano dedicado a las pieles, famoso por sus riñas y discusiones en las tabernas.
Por su parte, Manuel es un notario más vago que un pelo lacio, incapaz de tomar decisiones que impliquen un mínimo de esfuerzo físico, pusilánime y perezoso.
Lo que intentan los dos amigos de Don Lope es que los Pj recuperen de algún modo la cruz que Rafael intentaba robar y que alguien cogió antes de encontrar el cadaver, ya que está desaparecida, y que de paso, investiguen para encontrar el diario donde se supone que está el secreto que Don Lope se llevó a la tumba.

5. Un muerto, una cruz y un diario

Los Pj podrán rebuscar en el hogar de los Rodriguez de las Casas, pero no encontrarán el susodicho libro, ya que como hemos dicho, está en las alforjas del caballo de Francisco.



Diario de Don Lope (última anotación):
"[...] según mis propios cálculos, Satanás vendrá a este mundo a finales de este mismo año (1 417), y he de preparar a mis hijos para lo que se avecina. No lo he hecho antes por no considerar ni a Rafael ni a Javier de mente madura capaces de soportar tal conocimiento, y a Francisco no quería hundirle su vocación sacerdotal con una vieja historia que sin duda consideraría leyenda. Como el padre de mi abuelo le dijo a éste, y éste a mi propio padre que a su vez me lo dijo a mí, pesa sobre la familia la maldición de que Satán matará a los descendientes directos de aquél noble caballero que le dio al mundo la oportunidad de seguir existiendo y que era antepasado mío. "
"[...] He cargado con la cruz de oro que mató a Satanás durante toda mi vida como si fuera la posesión más preciada de todas, y ha llegado la hora de utilizarla de nuevo. Solo temo que el poder del Maligno sea ahora demasiado grande como para conseguir llegar hasta él y clavársela."
"[...] Harán falta ciertos rezos, que yo mismo desconozco y que a pesar de mis muchos viajes y las muchas reuniones que he tenido con cabalistas y astrólogos a lo largo de mi vida, no he conseguido averiguar".

Cuando Rafael consiguió acceder al cuerpo de su padre desenterrandolo de su tumba, y quedó atrapado debajo del muro que cayó encima suya, el famoso bandido navarro "Rajacueros" escuchó sus gritos y pasó al cementerio por la tapia caída. Cuando vio a Rafael pensó en ayudarle, pero la tentación de la cruz de oro fue mayor que su solidaridad. Sin saberlo, el "Rajacueros" se ha convertido en la ayuda divina que los Pj y el mundo necesitan tanto, evitando que Lucifer encontrase el único objeto que puede destruirle.
El enterrador dormía tranquilamente ignorante de los actos de Rafael, pero se despertó sobresaltado cuando el muro cayó y el pobre Rafael empezó a gritar. Cuando miró por la ventana, vio al "Rajacueros" huir con algo en las manos y cuando ya se aventuraba a salir de su casa desvencijada, escuchó pasos, y cerró la puerta, asustado de tanto movimiento nocturno en el cementerio.
Salió cuando Rafael dejó de gritar, y pudo ver la lengua de éste justo delante de su puerta. Lo tomó como una amenaza y no ha dicho nada a nadie, y no lo dirá a menos que le pregunten y le ofrezcan garantías de que nadie le va a hacer daño, o eso, o que le sobornen.
Una tirada de Psicología, les revelará a los Pj que el enterrador sabe algo y que no lo quiere decir.

La cruz: La cruz de Santiago mide unos 20 cm., está forjada en oro 20 veces bendita, y es gravemente dañina o casi mortal para los demonios, y que en un humano no sería más que punzante y dolorosa. No obstante, al ser un objeto aureo y exquisitamente tallado tiene un valor monetario inmenso.

6. La cuarta y quinta víctima

Aunque no lo saben, Severino Bouzas y Manuel Jiménez son también descendientes directos de alguno de esos caballeros, en concreto de Gaspar Bouzas Altares y de Antonio Jiménez y Lara, respectivamente.

Lo que viene a explicar los siguientes hechos: mientras los personajes correteaban buscando el diario y/o la cruz, Satanás seguirá, tranquilamente, asesinando a sus anchas.
El próximo en morir será Severino Bouzas, esa misma noche. Estando azuzando el fuego de su chimenea con un atizador, Karlsat Anthon van Oorschot irrumpe en la sala de malos modos, con lo que Severino monta en cólera y le intenta sacudir con el atizador. Satanás recibe un primer golpe, y el último por parte de Severino.
Es apuñalado siete veces por el cuchillo ceremonial y su hogar es devorado por las llamas provocadas por varios ígneos *(Ver página 152 del manual)* invocados por el diablo mismo. Las llamas se extienden rápidamente devorando gran parte del barrio, que se convierte, literalmente, en un infierno. Algunos testigos asegurarán haber visto como si las llamas estuviesen realmente vivas y les observasen con unos ojos llenos de malignidad.
Cuando Karlsat Anthon van Oorschot acaba con Severino, acude a su cita con Manuel, quien reposa en su camastro bostezando sin cesar, pasando a duras penas las páginas de un libro de caballerías.
Asombrado por la aparición de Karlsat, intenta incorporarse justo cuando un terrible viento irrumpe por una de sus ventanas y se le introduce dentro de su cuerpo a través de la boca una forma aerea con vaga forma antropomorfa. Es un silfo *(Ver página 169 del manual)* invocado, como no, por Lucifer, que se entretiene con gozosos ejercicios de saja y corte en el cuerpo de Manuel, incapaz de defenderse por culpa del silfo que le está asfixiando.
Una vez ha acabado con el notario, el silfo sale a través de Manuel aumentado la presión de su cuerpo hasta que le obliga a reventar en mil pedazos y esparcir sus entrañas por toda la habitación.
Si los personajes investigan un poco, atarán cabos ya que testigos de ambos escenarios sostendrán que un hombre alto, rubio, vestido de negro y de apariencia flamenca ha salido de la casa del notario, así como de la del artesano.
Si alguien se pregunta sobre lo que hace Sebastián, la respuesta es bien sencilla: es tan ignorante de todo lo que ocurre a su alrededor que duerme plácidamente en su camastro mientras Rebeca vela por sus sueños y le protege de todo mal.

7. La marrana

De los descendientes de los caballeros que derrotaron a Satanás en la ocasión anterior ya sólo quedan vivos dos, Judith ben Absalóm, judía conversa (supuestamente) y el Pj que ha sido elegido para ser el descendiente de Juan Bautista García Fernández, por lo que ya puede echarse a temblar.
Judith es Alquimista, y como su antepasado, estudiosa de la doctrina judia y de la magia. Es lista, guapa, autosuficiente, poderosa y va con un perro, un galgo que se llama Lucas *(ver características)* y que habla con ella telepaticamente a causa de unos experimentos que hizo con él una bruja.
Ella ha calculado el momento astrológico en el que Satanás tendrá que hacer el experimento, y en estos momentos se haya muy ocupada intentando localizar al otro sucesor que queda, ya que ha llegado demasiado tarde para advertir al resto, que ya están muertos.

El Director de Juego debe ser el que decida en qué momento debe aparecer Judith, pero ésta siempre revelará la misma información:
▶ Hacen falta ciertas oraciones para poder destruir a Satanás, y esas oraciones, escritas por su antepasado David, están en un libro en algún lugar de Pamplona.

▶ Hay que clavar la cruz mágica a Satanás, para enviarle de nuevo a los Infiernos. Judith vio como el Rajacueros salía del cementerio con ella. Judith no sabe como encontrar al "Rajacueros" pero propone un plan: Simularán salir de Pamplona en sus caballos, y seguro que el "Rajacueros" y su banda los asaltarán.
▶ Si consiguen encontrar la daga que debe pasar la noche bajo la luna, y lo hacen antes de que amanezca, Satanás no tendrá nada para realizar el ritual y será derrotado.
▶ Sabe que el demonio intentará cumplir su promesa de matar a los descendientes de los caballeros que le derrotaron y sabe que corre mucho, mucho, mucho peligro.
▶ La única información que tiene del libro es un acertijo que ha ido pasando de generación en generación en su familia, y que parece que al principio de los tiempos era muy claro pero que ahora no guarda mucho sentido:

Bajo las piedras antiguas que
algunos consideran santas,
en el cementerio de unos pocos,
guardado en los dieciocho arcos
de la caja de la vida
custodiado por las llamas de la ribera

El acertijo al principio no era tal, como ya hemos dicho, sino que viene degenerando a través del tiempo. En sus inicios decía claramente que en las catacumbas de la catedral de Pamplona, dentro de las costillas de un caballero que se llamaba Serafín Llamas de la Ribera estaba el libro.
Es recomendable que el pj, una vez que sabe que es uno de los descendientes empiece a sentir una amenaza real. El Director de Juego debe encargarse de que estén realmente asustados, ya que es Satán quién les perseguirá durante el resto de la aventura.

8. Tras el bandido

Está claro que necesitan la cruz de Don Lope, la que robó el bandido "Rajacueros", y que ha guardado en su cubil, ya que su fervor religioso le impide venderla.
Las opciones para encontrar al ladrón que tiene la clave para salvar al mundo son bien pocas, investigar por los arrabales preguntando a cuatro meretrices que después de un par de guantazos y/o algo de dinero, cantarán donde está la cueva donde viven los bandidos.
Otra de las opciones es seguir el plan que propone Judith, la de salir de Pamplona en caravana por un camino donde se sabe que actúan los ladrones.
Cualquiera de las opciones, llevarán a los personajes con un encuentro como el que describimos aquí.
A unos pocos cientos de metros de la ciudad hay una arboleda que usan los bandidos para esconderse y asaltar a los viajeros. Entre las ramas hay dos bandidos armados con ballestas. Además de éstos hay dos más armados con dagas, y el "Rajacueros". Cuando los personajes lleguen a su altura, los abordará cuchillo en mano pidiendoles la bolsa, que sin duda será grande. A partir de aquí tienen dos opciones. Entrar en trifulca (lo más facil en el 90% de los casos), o explicar lo que saben al "Rajacueros", que es extremadamente religioso y no pondrá muchas trabas. Si se le amenaza con el infierno o con la excomunión (si es que alguno de los personajes es clérigo) entregará la cruz de inmediato.
Si matan al "Rajacueros" y no saben donde tiene el cubil, lo tienen bien difícil para encontrar la cruz, y por lo tanto, para salvar al mundo del Mal que se cierne sobre él.

9. Siguiente paso: el libro

Deberían haber descifrado ya el acertijo, y si no, que les parta un rayo a tus Pj (creo que deberías buscarte unos nuevos).
Como ya hemos dicho, en las catacumbas de la catedral está la tumba de un caballero de la Orden de Santiago llamado Serafín Llamas de la Ribera, y dentro del sepulcro, entre sus costillas, está el dichoso libro.

A estas alturas, Satanás ya les ha debido localizar un par de veces e intentado machacar con malas artes, unos cuantos ejemplos siempre son bienvenidos:
▶ Que aparezca de improviso daga en ristre intentando pinchar a los Pj con ella, para encantarla con la sangre de los descendientes.
▶ Invocará a cualquier demonio y lo lanzará contra los personajes.
▶ Hará que el suelo tiemble, las paredes se derrumben y caigan rayos del cielo, y todas esas cosas que se tildan de demoniaco y de mucho terror.

Como Satán es inmune a todo lo que no sea magia, es preferible mentalizar a los Pj de que rehuyan su encuentro o si no les esperará una muerte segura. Que no se le olvide al Director del juego las correspondientes pérdidas de RR.
Una vez entren a las catacumbas a través de la cripta, las cosas empezarán a empeorar un poquito más. Lamentos y gritos de condenados que fluyen desde el infierno llegarán a los oidos de los desdichados personajes.
Por las paredes empezará a chorrear sangre, las ratas les atacarán mordiéndoles los pies, los muertos que están en la cripta se levantarán y atacarán con fiereza felina, las cosas que porten los Pj y que estén en condiciones de arder, arderán, devoradas por infernales flamas que surgirán espontáneamente desde dentro.
Al final, y aunque a los Pj les pese, acabarán casi desnudos y con un par de armas que sean todas de metal, ya que la madera también se combustionará.
Después de buscar por la cripta, y defenderse de los enfervorizados ataques de los muertos, llegarán tarde o temprano a una cámara donde estará la tumba del caballero Serafín. Una tirada de suerte o de Otear, permitirá al Pj percatarse del nombre y asociar por tanto las ideas.
Al abrir su sarcófago de piedra empujando la pesada losa, el esqueleto cobrará vida y atacará con su herrumbrosa espada.

Si todo sale bien, saldrán de nuevo a la superficie con el libro de David (que está en hebreo y que probablemente sólo podrá leer Judith) y la cruz de Don Lope, y observarán como mueren los últimos rayos de sol entre los tejados de Pamplona.
En la puerta de la catedral, estarán tendidos en el suelo un clérigo y un mendigo, ambos con grandes rajas en sus cuerpos. La sexta y la séptima víctima.

Está claro que Satán, al no poder cumplir su promesa, ha elegido a otras dos víctimas para completar el hechizo de su daga.
Esta noche será la propicia para terminar de completar el encantamiento, ya que hay luna nueva.

Los Pj, probablemente, irán en busca de Sebastián, la pobre víctima que Satán ha elegido para su ceremonia del Mal.

Cuando lleguen a su casa, la encontrarán vacía con un gran desorden. Ni siquiera estará Rebeca, la bruja que cuida de él, ya que están en compañía de Satán.
Los Pj no tienen posibilidad de encontrar la daga, salvo un extraordinario golpe de suerte que arruinaría, por otro lado, el final de la aventura.
Sin embargo, un Director de Juego más sádico de lo normal permitiría acercarse a los Pj y proteger la daga con cientos de miles de millones de demonios.

10. Amanecer rojo

Cuando los Pj se cansen de zarandear sus doloridos cuerpos por Pamplona e intenten recuperarse de sus dolores, así como de encontrar ropa, se veran sorprendidos al comprobar que el nuevo día no llega.
A su vez, donde debería nacer un tenue sol invernal, el cielo se vuelve rojo, empieza a lloviznar sangre, las aguas del Arga no corren, están quietas y un frío aun más mortal que días antes se apodera de la villa.
La gente de Pamplona, despavorida, no saldrá de sus casas, y se encerrarán gritando que el demonio ha llegado para llevárselos a todos, y ciertamente, no están muy equivocados.
Los Pj deben encontrar el sitio donde Satanás realice el ritual, que no es otro que el Arga, allí "bautizará" a Sebastián con sus aguas antes de matarle, mientras la bruja Rebeca observa y danza al lado del cuerpo de Karl Anthon van Oorschot.
Deben acercarse lo suficiente a Satán para que el sortilegio tenga efecto sobre él, pronunciar las palabras en hebreo y clavarle la cruz antes de que Lucifer acabe su hechizo y Sebastián muera.
Cuando Judith esté pronunciando la oración, Rebeca intentará atacarla para acabar con ella, y los Pj deben protegerla, ya que si no, van listos.
Además, y para complicarlo todo un poco más, las ondinas *(Ver pág. 163 del manual)* del río están despiertas y lanzan su hechizo contra los Pj para atraerlos a sus aguas.

▶ **Si todo sale bien**, podrán llegar hasta Satanás y clavarle la cruz hasta el fondo, que emitirá un grito que dejará sordo al Pj que le clave la cruz y el cuerpo será arrastrado por la corriente, que vuelve a fluir nuevamente. El sol comienza a salir como siempre lo ha hecho y todo vuelve a la normalidad.
▶ **Si la cosa no va del todo bien**, Satán clava la daga en Sebastián despojándole de su alma y ocupando su cuerpo, riendo como nunca lo ha hecho, y ahora que ya tiene todo su poder y puede andar sobre los humanos, es invencible. Los personajes pasarán la eternidad en los infiernos sufriendo las mil torturas de la muerte.

Recompensas
Todos los personajes que al final acaben vivos, recibirán, por salvar a la humanidad, 45 puntos de aprendizaje. Además, el personaje que haya clavado la cruz a Satán, quedará sordo de por vida, pero recibirá el poder divino de sanar a los demás, y siempre que realice una tirada de primeros auxilios o medicina curará el doble de los puntos habituales.

Dramatis Personae

Sebastián



FUE	10	Altura	1'63 m
AGI	10	Peso	70 kg
HAB	10	Apariencia	13 (Mediocre)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	15	RR	40 %
CUL	15	IRR	60 %

Armas: Daga 25% (2D3)
Armadura: Carece
Competencias: Esquivar 20%, Medicina 65%, Conocimiento de plantas 50%
Historia: Desconoce por completo ser la semilla de Satán e ignora todo lo que se le viene encima.

Rebeca



FUE	5	Altura	1'49 m
AGI	15	Peso	50 kg
HAB	15	Apariencia	21 (Atractiva)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	20	RR	10 %
CUL	20	IRR	90 %

Armas: Pelea 30%
Armadura: Carece
Competencias: Alquimia 80%, Conocimiento de plantas 90%, Conocimiento Mágico 85%, Conocimiento de animales 80%, Conocimiento de minerales 55%, Leyendas 60%, Primeros Auxilios 59%, Medicina 79%, Psicología 99%.
Hechizos: Todos los relacionados con el sexo, la virilidad, la fecundidad y la medicina.
Historia: Bruja hermosa y seductora, madre de la semilla de Satanás.

Iñigo Pereira de Olite, alias "Rajacueros"



FUE	12	Altura	1'70 m
AGI	15	Peso	65 kg
HAB	13	Apariencia	10 (Mediocre)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	12		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Pelea 60%
Pistola 40% (1D10+1)
Espada ropera 60% (1D8+1D4+1)
Armadura: Ropas acolchadas (Prot. 2)
Competencias: Cabalgar 50%, Esquivar 40%, Discreción 40%, Escuchar 60%, Robar 79%
Historia: Llegó a Pamplona de niño y ya va por los 32 años, muy mal no le ha debido de ir.

Bandidos navarros comunes



FUE	12	Altura	1'60 m
AGI	10	Peso	50 kg
HAB	13	Apariencia	8 (Marcadamente feo)
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	5	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

Armas: Pelea 40%
Daga 40% (2D3)
Armadura: Ropas gruesas (Prot. 1)
Competencias: Esquivar 30%, Discreción 30%, Escuchar 40%, Robar 56%.

Judith ben Absalon



FUE	5	Altura	1'80 m
AGI	20	Peso	85 kg
HAB	10	Apariencia	19 (Atractiva)
RES	20	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	10	RR	0 %
CUL	25	IRR	100 %

Armas: Palo 72% (1D4+2D6+1)
Pelea 20% (1D3+1D6)
Ballesta 50% (1D10)
Armadura: Ropa gruesa (Prot. 1)
Competencias: Conocimiento mágico 125%, Alquimia 99%, Astrología 76%, Idioma hebreo 99%, Leer/escribir 75%
Hechizos: Maldición, Dominación, Arma Invencible, Invulnerabilidad, Vuelo, Invisibilidad, Pacificación de Fieras Salvajes, Protección Mágica.
Historia: En un principio esta ficha perteneció a uno de los jugadores. De ahí la particularidad de sus características.

Lucas



FUE	8	Altura	1'49 m
AGI	20	Peso	50 kg
HAB	-	Apariencia	-)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	20		
COM	-	RR	50 %
CUL	-	IRR	50 %

Armas: Mordisco 60% (1D4+1)
Competencias: Rastrear 80%, Escuchar 70%
Historia: Tiene poderes especiales porque fue el experimento de una bruja. Ahora es el compañero de Judit, con la cual puede comunicarse telepáticamente.

Muertos



FUE	15	Altura	var
AGI	6	Peso	var
HAB	5	Apariencia	aaaaaargh!!
RES	12	Armadura Nat.	Carece
PER	7		
COM	1	RR	50 %
CUL	5	IRR	50 %

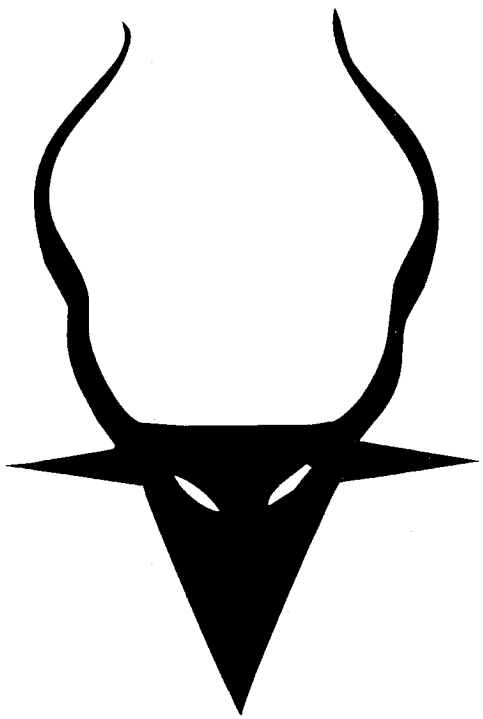
Armas: Variable, a 30%
Competencias: Comer Tierra 99%, Oler Mal 76%, Crujir Huesos 30%, Criar gusanos 24%, Vomitar Vísceras 55%, Balbucear vocales 69%
Historia: Son caballeros enterrados en la cripta de la catedral, que se levantarán animados por la presencia de los Pj profanadores de tan sagrado lugar.

Karlsat Anthon van Oorschot



FUE	10	Altura	1'82 m
AGI	10	Peso	88 kg
HAB	15	Apariencia	12 (Marcadamente feo)
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	15	RR	0 %
CUL	20	IRR	200 %

Armas: Espada ropera 120%
Armadura: Ropa acolchada (Prot. 2)
Competencias: *Especial.* Cuando Satanás entra en el cuerpo, controla todas las competencias con una media de 99%
Hechizos: Todos y alguno más.
Historia: La gente cuenta que era coleguilla de Dios y que de una mala borrachera se mosquearon lo suficiente como para que aquél le echara a patadas de su taberna y éste abrió su propio negocio un poco más abajo.



Los sueños de Ekaitz

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 1 348.
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 a 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 levantarán 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 término 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 perdida se entiende como algo desastroso. Viendo que Ekaitz yacía en el fondo del pequeño desnivel lo dio por muerto, y sin advertir la perdida 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 legar a Andoin, 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 Fratemitas 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 adelantársele 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 impedido 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 a 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, 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.



La emboscada

Si los jugadores eligen uno de los caminos normalmente transitados, 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 bueyes 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 ballestas 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 llevasen 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 evitar 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 ves 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 agudicen 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 a 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.

Esperando que lo disfrutéis y salgáis vivos : El Dj.

Dramatis Personae

Ekaitz



FUE	20	Altura	1'75 m
AGI	15	Peso	80 kg
HAB	15	Apariencia	14 (Normal)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	10	RR	0 %
CUL	15	IRR	150 %

Armas: Telequinesia 150%
Armadura: Ropa (Prot. 1)
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



FUE	20	Altura	1'60 m
AGI	15	Peso	80 kg
HAB	20	Apariencia	16 (Normal)
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	5	RR	0 %
CUL	15	IRR	125 %

Armas: Telequinesia 125%
Armadura: Ropa (Prot. 1)
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



FUE	20	Altura	1'85 m
AGI	15	Peso	76 kg
HAB	20	Apariencia	Varia
RES	15	Armadura Nat.	Carece
PER	10		
COM	10	RR	0 %
CUL	10	IRR	100 %

Armas: 1 Grupo 2, 1 grupo 3, más 4 ballestas (los porcentajes quedan en manos del Dj)
Armadura: Ropa (Prot. 1)
Competencias: Conocimiento animal 70%, Conocimiento plantas 70%, Conocimiento mineral 60 %, Esquivar 50%, Leyendas 75%, Esconderse 45%.

Mercenarios



FUE	14	Altura	1'75 m
AGI	15	Peso	85 kg
HAB	15	Apariencia	Varia
RES	10	Armadura Nat.	Carece
PER	15		
COM	10	RR	50 %
CUL	15	IRR	50 %

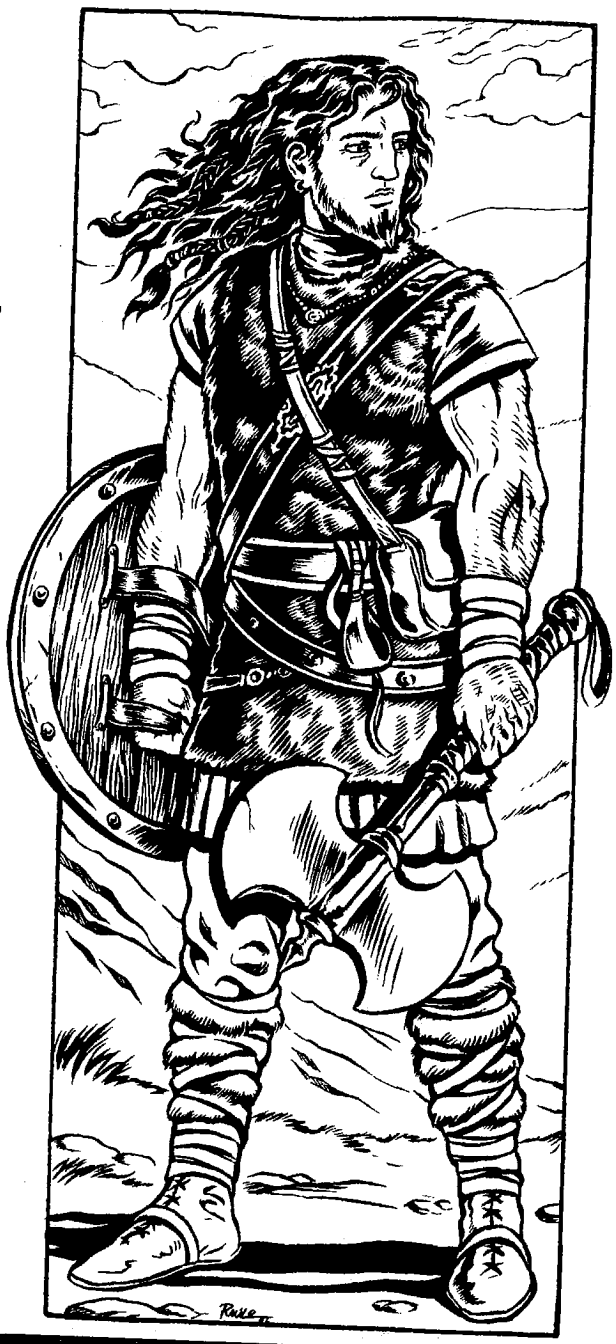
Armas: 1 Grupo 2, 1 grupo 3, más 4 ballestas (los porcentajes quedan en manos del Dj)
Armadura: Cota de Mallas (Prot. 5)
Competencias: Varias

Apéndices

Nuevas clases de personaje

Banderizo

"Nos reunió nuestro padre, nuestro amo, frente al jauregui, y nos dijo que los de Aizkiribe habían cometido grande afrenta contra nuestros parientes de Urregui. Y como había tregua entre nosotros y ellos, formamos bando, y fuimos al valle de los Aizkiribe, a robar su ganado, quemar sus cosechas, y derribar los muros de su jauregui, si podíamos... Vamos, como siempre... Que a un linaje amigo de nuestro Aide Nagusia no se le insulta de esa manera, no, que eso de cruzar los límites marcados con la excusa de perseguir una liebre es cosa muy, muy fea..."



Los banderizos son campesinos soldados del pais vasco. Pese a que nominalmente tienen una estructura feudal, en la práctica funcionan con mecanismos tribales, y su señor feudal, el aide nagusia, es en realidad el jefe de su clan. Los diferentes aides nagusia están unidos entre sí con lazos de parentesco o pactos de ayuda, con lo que en caso de una amenaza externa pueden llegar a poner en pie de guerra auténticso ejércitos. Lo normal, sin embargo, es que se agrupen en pequeñas partidas de guerreros, para castigar afrentas reales o imaginarias con la aldea vecina. Las sucesivas alianzas irán agrandando tanto el tamaño como la importrancia de los conflictos, dando lugar, finalmente, a las llamadas "luchas banderizas", que se prolongarán hasta finales del siglo XV.

Los banderizos han de ser de origen social campesino y grupo étnico vasco. Pueden pertenecer tanto al reino de Navarra como al de Castilla.

Mínimos de características
20 en Agilidad, 15 en Habilidad

Limitaciones de armas y armaduras
Armaduras tipo 1,2 y 3, casco y escudo, así como cualquier tipo de armas.

Competencias primarias
Discreción
Rastrear
Honda
1 grupo de armas

Competencias secundarias
Conocimiento animal
Correr
Esconderse
Escuchar
Esquivar
Otear
Trepar
Pelea

Gorka (el mudo)

Posición social: Campesino
Situación familiar: Casado, sin hijos
Profesión paterna: Siervo
Nacionalidad: Señorío de Vizcaya (Castilla)
Grupo étnico: vasco

FUE	20	Altura	2'14
AGI	20	Peso	85 kg
HAB	20	Edad	21
RES	20	Apariencia	15 (Normal)
COM	5	RR	75%
PER	10	IRR	25%
CUL	5	p.c.	5

Armas: Hacha de combate 90% (1D10+1D6+1D4), Honda 60% (1D6+1D3+2), Pelea 50% (1D6+1D3),
Competencias: Conocimiento animal 30%, Discreción 60%, Esconderse 45%, Escuchar 40%, Esquivar 50% Otear 40% Rastrear 60%, Trepar 30%
Hechizos: -
Rasgos de carácter: Mudo, Suicida en combate, Alto, Carisma con los animales.

Sorguiña

No me hables ni de tu Dios ni de tu Diablo, pues ni adoro ni temo a uno o a otro. Mis dioses son más antiguos que el tuyo, y mi Mal, más terrible. Bien es cierto que poco o nada hacen fuera de su tierra, pero aquí, en estas montañas, son los amos de todo lo que te rodea, hasta del aire que respiras. Y cuando se te hiele el corazón por la noche, y el Gaueko se arrastre a tus espaldas para sorberte el alma, no lo ahuyentará una oración de tus labios, sino la luz del Gauargui. Pero tú no sabes de qué hablo, claro está...



La sorguiña es la hechicera vasca adoradora de Mari, la dama de Amboto, y de los otros númenes de Euskadi. Ha de ser de origen social campesino y grupo étnico vasco. Pueden pertenecer tanto al reino de Navarra como al de Castilla.
La sorguiña tiene la ventaja de que puede empezar, inicialmente, con una IRR de hasta 85% (en lugar del 75% habitual).

Mínimos de características
15 en Comunicación, 20 en Cultura

Limitaciones de armas y armaduras
Como protección solamente pueden llevar ropa gruesa, sin escudo ni casco.
Como arma palos, honda o armas de tipo 1.

Competencias primarias
Alquimia
Astrología
Conocimiento Mágico
Elocuencia

Competencias secundarias
Conocimiento de animales
Conocimiento de minerales
Conocimiento de Vegetales
Leyendas
Medicina
Primeros Auxilios
Psicología

Itziar de Lecumberri

Posición social: Campesino
Situación familiar: Padre y madre muertos, 1 hermano
Profesión paterna: Soldado
Nacionalidad: Navarra
Grupo étnico: vasco

FUE	5	Altura:	1'60 m
AGI	10	Peso:	72 kg
HAB	15	Edad:	19
RES	15	Apariencia:	18 (Atractiva)
COM	20	RR	15%
PER	15	IRR	85%
CUL	20	p.c.:	17

Armas: Honda 40% (2D4+2)
Competencias: Alquimia 80%, Astrología 60%, Conocimiento Mágico 90%, Degustar –10, Elocuencia 60%, Medicina 40%, Primeros Auxilios 45%
Hechizos: Advocación de la Dama de Amboto, Curación de heridas graves (niv. 3), Parálisis (niv. 2), Ungüento de bruja (niv. 4),
Rasgos de carácter: Desprecio a los que no sean vascos, Glotona, Peleada con su familia,

Adorando a la Dama de Amboto...

Llamada Mari (señora) por sus fieles, esta deidad puede parecer una superstición pagana para los que viven en los valles de Castilla... pero es una presencia muy real arriba, en la tierra de los euskaros.

Aquellos jugadores que quieran que sus personajes sean adoradores de Mari tendrán las siguientes limitaciones:

No podrán beneficiarse de los poderes de la fé *(Ver Ultreya)*.

No podrán usar la magia negra, ni tener tratos con adoradores del Mal (ya sea Gaueko, el Diablo, Iblis, o cualquiera de sus encarnaciones en las diferentes culturas)

Se deben llevar a cabo ciertos rituales en honor a la diosa. *(Ver Culto a la Dama en el bestiario Euskera).*

Además de ello, están las "normas éticas" que gustan a la Dama, y que todo fiel habría de seguir: No mentir, no robar, cumplir siempre la palabra dada y ser buen amigo de los amigos.

En términos de juego, adorar a Mari permite ponerse bajo su protección *(Ver Advocación de la Dama de Amboto)*:

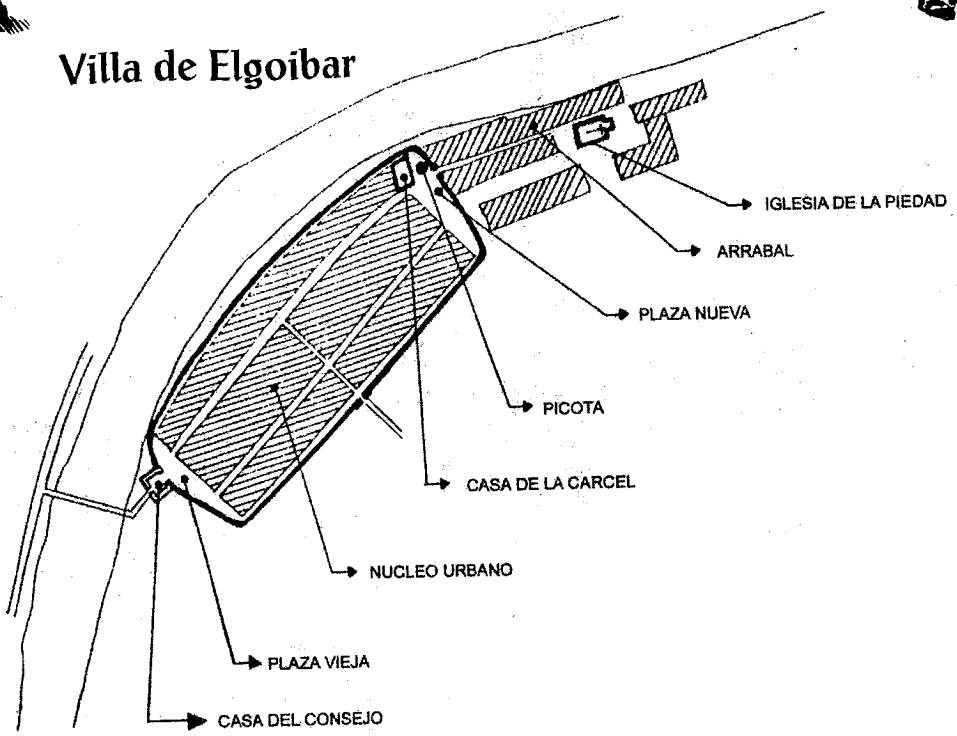
Advocación de la Dama de Amboto
Maleficio (Magia blanca) Nivel 4
Componentes: Ser adorador de la Dama.
A diferencia de otros hechizos, éste no se aprende en parte alguna. Lo tienen, simplemente, aquellos que adoran a Mari y cumplen sus sencillos mandamientos.
Tampoco es necesario estar los dos asaltos anteriores a la invocación sin hacer nada, el ejecutante puede realizar cualquier acción física mientras va recitando la letanía de invocación.
En concreto, el Ejecutante repite tres veces las palabras Aketegiko dama, en voz alta. Si tiene éxito (es decir, pasa la tirada) podrá, en la siguiente tirada de dados (y solamente para dicha tirada), elegir el orden de los dos dígitos (es decir, si le sale un 81 en los dados podrá cambiarlo por un 18).
Este hechizo puede tener malus si el ejecutante no cumple las normas éticas de la Dama, y al contrario, puede dar bonus si es para realizar algo que agrade a la deidad.
Este hechizo tiene un malus de –50% si se realiza fuera de los límites territoriales de Euskadi.

Protección contra rayos
Maleficio (Magia blanca) Nivel 2
Componentes: Manojo de ustaibelar (hierba del arco iris) o piedra en forma de hacha.
Caducidad: el tiempo que tarda en secarse el manojo de hierbas (2 días) (no aplicabel en el caso del hacha de piedra).
Duración: La misma que la tormenta
Descripción: sirve para proteger una casa o persona de la furia de una tormenta, ya sea natural o convocada por una criatura de la tempestad (ver Bestiario). En el caso de proteger una casa, hay que colocar el hacha de piedra en la puerta principal de la casa, o en la puerta de la cerca o muro, con el filo hacia arriba, mientras se pronuncia una determinada letanía. En el caso de una persona hay que atarle un manojo de las hierbas a la cintura mientras se pronuncia la mencionada letanía. Si el hechizo se realiza correctamente ningún rayo caerá sobre la persona o edificio protegidos.

Invocar a Aidegazto
Invocación (Magia negra) Nivel 5
Componentes: Manojo de Acedera, cuatro velas, polvo de hueso de Mairuk
Duración: 1D3 horas
Descripción: En realidad sirve para invocar a cualquier criatura de la tempestad, y la que venga, poco importa (ver Bestiario).
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 ejecutante, colocando después cada vela en un punto cardinaly 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 determinada. Finalizado el rito en pocos minutos se empezarán a acumular nubes en el cielo, y en ellas aparecerá el rostro de la criatura de la tempestad.
El ejecutante puede exigirle uno de los tres siguientes servicios:
- Crear una tormenta:
Las nubes forman una tormenta de fuertes vientos (55-72 millas hora), lluvia y granizo, que arruinará cualquier sembrado con el que se cruce a su paso. El ejecutante puede controlar la dirección de la tormenta.
- Fulminar con el rayo:
La tormenta es solamente de lluvia y los vientos no son tan violentos, pero de ella salen rayos. que pueden ser controlados por el ejecutante para fulminar a una persona concreta. El ejecutante debe conocerla, y saber (más o menos) donde está. El rayo siempre impacta a su víctima. Los que están a su alrededor tienen una posibilidad de 20% de ser alcanzados también por el rayo (60% si llevan armaduras metálicas). Aquel que sea alcanzado por un rayo de este tipo deberá pasar una tirada de su RESx1... o morir. En caso de pasarla sufre, de todos modos, 1D8 puntos de daño y queda inconsciente el mismo número de horas.
- Conjurar la niebla mortal:
Si el ejecutante está al lado del mar puede ordenar a Aidegazto que haga surgir esta niebla de las aguas. Es fétida y espesa, se desplaza lentamente (a unos 3 m. por asalto) y puede llegar a ocupar, de manera estacionaria, un pequeño bosque o una ciudad no muy grande. Aquel que se sumerja en la niebla será contagiado, automáticamente, de peste bubónica *(Ver pág. 53 del manual)*.
Tanto la tormenta como la niebla mortal pueden dispersarse con un hechizo de Vientos *(Ver pág. 96 del manual)*. El ejecutante también perderá el control sobre Aidegazto si muere o si pierde el manojo de acedera, que ha de llevar siempre en la mano.
Si el ejecutante pierde el control sobre las criaturas de la tempestad, éstas lo fulminarán con un rayo (para empezar) y luego harán que la tormenta siga de manera descontrolada durante 2D10 +5 asaltos. La niebla se dispersará de inmediato.

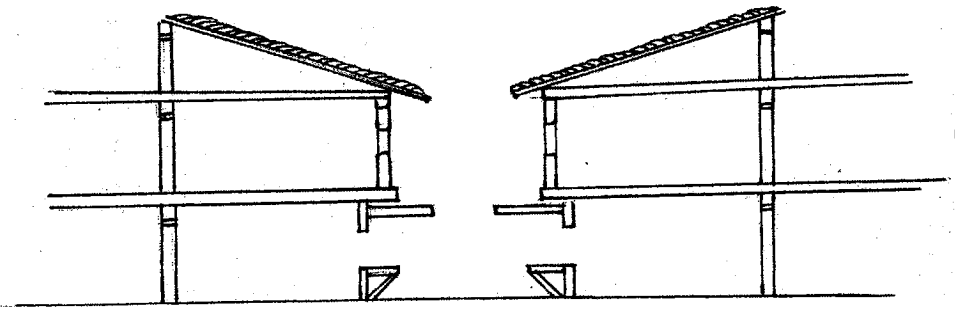


Villa de Elgoibar



La Villa Guipuzcoana de Elgoibar nos puede servir de referencia a la hora de ambientar cualquier villa del Pais Vasco. Como se vé, las calles son pocas, con un trazo a menudo asimétrico, fuera de las murallas la población crece en los arrabales, formados alrededor del mercado, de la iglesia, o simplemente porque el espacio urbano se ha quedado pequeño.

Las calles son estrechas, oscuras, y la presencia de tejados inclinados a ambos lados convierten el centro en un auténtico barrizal.



FREAKING

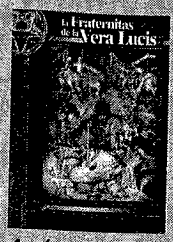
tu tienda virtual en la red www.quepunto.net


Aquelarre: La Tentación
18 euros ☐____


Aquelarre: Edición Lujo
40 euros ☐____



Aquelarre: La Tentación
17 euros ☐____



Aquelarre: La Tentación
16 euros ☐____



Aquelarre: La Tentación
18 euros ☐____



Aquelarre: La Tentación
17,5 euros ☐____



Aquelarre: La Tentación
16,5 euros ☐____



Aquelarre: La Tentación
20 euros ☐____



Aquelarre: La Tentación
17,5 euros ☐____


Semper Fidelis
14 euros ☐____

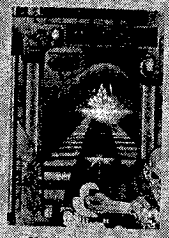


S.F.: Lucha y Conquista
18 euros ☐____



S.F. Dentro del Obelisco
5,95 euros ☐____


Superhéroes Inc.
18 euros ☐____


SHInc: universo #1
18 euros ☐____



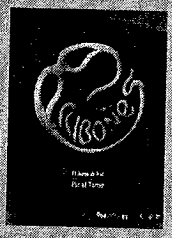
SHInc: Cosmo Alfa
18 euros ☐____

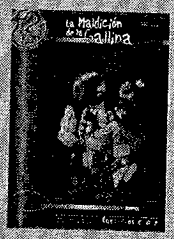


SHInc: Cosmo Omega
18 euros ☐____



SHInc: Dioses
18 euros ☐____

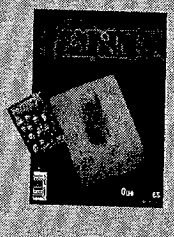

Bribones! El Juego
18 euros ☐____



Bribones! Pantallas
18 euros ☐____



El Señor de los Pardillos
18 euros ☐____


Lo Mejor de Patrick
18 euros ☐____



El Señor de los Pardillos
18 euros ☐____



Chocoklingoons
18 euros ☐____



Merluzada en Morheim
18 euros ☐____



Bram el Yacoi
18 euros ☐____



El Baile del Vampiro
18 euros ☐____

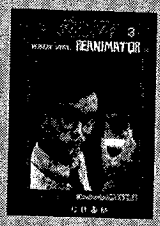

Monique & Denisse
18 euros ☐____



Pulp 1
18 euros ☐____



Pulp 2
18 euros ☐____



Pulp 3
18 euros ☐____

Rolato #001
18 euros ☐____



Rolato #003
18 euros ☐____



¡YA A LA VENTA EN TÚ TIENDA HABITUAL!

☐ Castellano ☐ Castellano



PROVECHATE Y POR UNA COMPRA SUPERIOR
60 €, UN DE REGALO*
ÁS OFERTAS EN WEB

Your World reallity
Proyectos Editoriales CROM
Que es

...nta en tiendas especializadas, grandes superficies, tienda on-line www.quepunto.net y en versión e-book en www.todostuits.com

FREAKING SERVICIO VENTA DIRECTA 0(34) 933 004 700

RUNEQUEST	
EL SEÑOR DE LAS RUNAS (PANTALLA)	9,31
RUNEQUEST AVANZADO	17,12
DIOSES DE GLORANTHA	16,63
APPLE LANE	11,99
GLORANTHA- EL MUNDO	17,72
GENERTELA- LA ENCRUCIJADA	17,72
EL ABISMO DE LA GARGANTA	16,22
SECRETOS DE GLORANTHA	16,63
EL LIBRO DE LOS TROLLS	21,00
EL PORTAL DE KARSHIT	16,22
HIJAS DE LA NOCHE	21,00
TIERRA DE NINJAS	21,00

STORMBRINGER	
EL OCTOGONO DEL CAOS	17,12
EL LOBO BLANCO	12,00
HECHICEROS DE PANG TANG	21,00

ROLEMASTER	
PANTALLA ROLEMASTER	7,21
LOS MOSQUETEROS	21,00

PARANOIA	
PARANOIA	18,00
SECTOR DOA	17,12
EL ORDENADOR SIEMPRE DISPARA	17,12
EL CANTAR DE LAS CUBAS	9,00

NEPHILIM	
NEPHLIM	21,00
SELENIM	21,00

DEADLANDS	
DEADLANDS	21,00

ALMOGÁVERS	
ALMOGÁVERS	13,82
TIRANT LO BLANC	12,00

IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS	
MORS ULTIMA RATIO	13,82
PANTALLA IN NOMINE SATANIS	1700
ESCRIPTARIUM VERITAS	21,00

CAR WARS	
VIOLENCIA EN MUSKOGEE	17,18
L'OUTRANCE	13,37

CAZAFANTASMAS	
CAZAFANTASMAS	12,00
PANICO!!	6,00
APOCALIPSIS	6,00
HISTORIAS TENEBROSAS	6,00

JAMES BOND 007	
JAMES BOND 007	17,72
PANORAMA PARA MATAR	13,82
GOLDFINGER	13,82

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (ROL)	
ASESINOS DE DOL-AMROTH	8,11
MAPA DE LA TIERRA MEDIA	4,80
LORIEN	17,72
LOS FORAJIDOS DEL BOSQUE NEGRO	10,81
ERECH	9,00
EL REINO DE ARTHEDAIM	13,22
LA PUERTA DE LOS TRASGOS	10,81
DAGORLAD	10,81
CARDOLAN	17,12
ENTS DE FANGORN	13,22
PERSONAJES DE LA TIERRA MEDIA	12,00
SEÑORES DE LA TIERRA MEDIA III	15,47
PUERTOS DE GONDOR	12,00
EL IMPERIO DEL REY BRUJO	21,00
EL MAGO OSCURO DE RHUDAUR	15,00
FANTASMA DE LA MARCA DEL NORTE	9,00
ISENGARD Y LAS MONTAÑAS BLANCAS	21,00
EL SENYOR DEL ANELLS (CATALAN)	18,00

STAR WARS	
CACERÍA HUMANA EN TATOOINE	9,31
COMANDO SHANTIPOLE	9,31
GUIA 1: UNA NUEVA ESPERANZA	15,00
ESTRELLA RENDIDA	9,31
BATALLA POR EL SOL DORADO	9,31
GUIA DEL IMPERIO	18,00
ESPACIO PARALELO	9,31
LA GUIA DE LA ALIANZA REBELDE	18,00
LA CAMPAÑA DEL GUARDI	18,00
EL YERMO DE KATHOL GO II	13,82
LA BRECHA DE KATHOL GO II	13,82
EL ULTIMO JUEGO GO IV	13,82

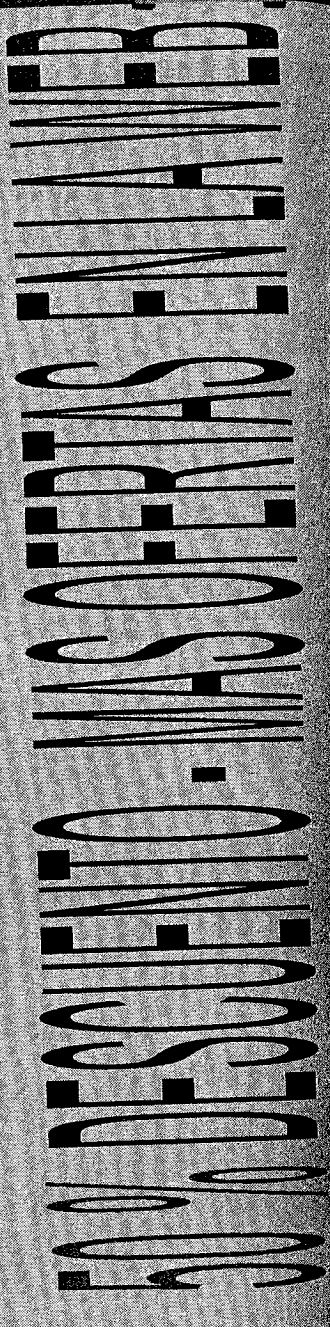
AQUELARRE JOC	
LILITH	12,00
RERUM DEMONI	17,12
RINASCITA	17,12
DRACS (DRAGONES)	15,47
RINCON	15
VILLA Y CORTE	15,92
AQUELARRE (CATALAN)	13,22

LA LLAMADA DE CTHULHU	
FRAGMENTOS DE TERROR	6,00
SOLO CONTRA EL WENDIGO	7,21
EL TERROR DE LAS ESTRELLAS	5,70
LOS HONGOS DE YUGGOTH	10,51
LA MALDICION DE LOS CTHONIANS	11,26
LAS SOMBRAS DE YOG-SOTHOTH	12,47
EL RASTRO DE TSATHOGGHUA	12,47
SOLO CONTRA LA OSCURIDAD	8,11
LAS TIERRAS DEL SUEÑO	21,00
LAS SEMILLAS DE AZATHOTH	18,63
LA MASCARA DE NYARLATHOTEP	21,00
CRISTAL DE BOHEMIA	6,00
LOS PRIMIGENIOS	21,78
TERROL AUSTRAL	21,00
LA CRIDA DE CTHULHU (CATALAN)	21,00

ORÁCULO	
ORACULO	13,22
ATLANTIDA	9,46

PENDRAGÓN	
MAGIA CELTICA	9,00
CABALLEROS AVENTUREROS	21,00
EL JOVEN ARTURO	21,00

PRINCIPE VALIENTE	
PRINCIPE VALIENTE	12,00



OFERTA JOC INTERNACIONAL

¡YA A LA VENTA EN TÚ TIENDA HABITUAL!

Castellano · Castellano

PEDIDOS POR SERVICIO URGENTE 24H*

Artículo	Cantidad	Precio

si necesitarás más espacio, no tengas reparos en enviarnos el pedido en un folio.
Asosiaciones, clubes tienen un descuento adicional del 5%

Nombre:_____
Dirección:_____
Población:_____ Cód. Postal:_____
Telf.:_____ Móvil:_____
Correo electronico:_____
DNI²:_____

Nos pondremos en contacto para confirmar la hora de entrega, forma de pago etc...

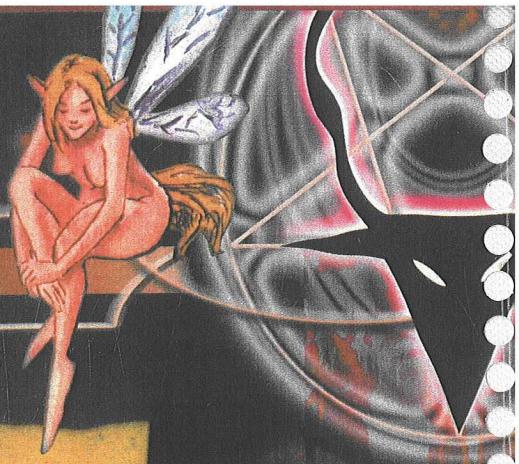
Total

+ 8 € Gastos de envío

Fotocopia o recorta esta hoja y envianosla a "Freaking"
C/ Zamora 91-95 3º2ª · 08018 Barcelona · España
O bien por fax, al 0(34) 933 095 694 o e-mail a
comercial@quepunto.net

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser erróneo. A través de nuestra empresa podrás recibir informaciones comerciales de tu interés. Si no deseas recibirlas, te rogamos nos lo hagas saber mediante comunicación escrita con todos tus datos personales.
Península ² Necesario si se desea factura

De venta en tiendas especializadas, grandes superficies, tienda on-line www.quepunto.net y en version e-book en www.lotoe



el Brumoso Norte vol.I Jentilen Lurra

Zeruan izar, lurrean belar, Kostan hare
Hek guziak kondatu arte
Ehadiela nereganat ager.
En el cielo estrellas, en la tierra hierbas,
en la costa arenas
Hasta haberlas contado todas
No te me presentes.

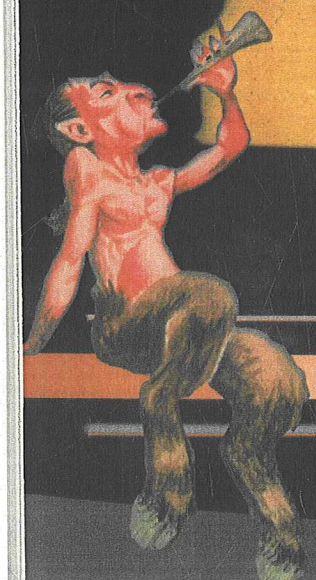
Siete son las provincias que forman Euskadi (literalmente "lleno de euskos", o sea, lleno de vascos): Araba (Alava), Benafarroa (Benabarra), Guipúzcua (Gipuzkoa), Laburdi (Lapurdi), Navarra (Nafarroa), Vizcaya (Bizcaia) y Zuberoa (Zuberoa). Se trata de un territorio montañoso, con valles de no siempre fácil acceso, y 225 km. de costa atlántica, en buena parte formada por acantilados rocosos.
Y en todos estos territorios unos Dioses más antiguos que el Dios cristiano, que el Dios moro, se cuida de que todo permanezca en su sitio. La Poderosa Dama de Amboto vigila tus movimientos, no des un paso en falso.

La Colección *Brumoso Norte* recoge en cuatro volumenes *Aker Codex* toda la información que necesitas para ambientar tus campañas en los territorios situados en el noroeste de la península Ibérica.

Este suplemento de Aquelarre, es una reedición del popular, con el mismo nombre, editado en 2 000. Se han añadido nuevas reglas, dibujos, Aventuras y un sin fin de mejoras.

Incluye:
- *Historia, vida cotidiana y costumbre del Pueblo Vasco*
- *Completo Bestiario Euskera (los Numen)*
- *3 Aventuras completas listas para jugar*
- *2 Nuevas clases de personajes*
- *1 nuevo sistema de magia (Dama de Amboto)*

Y muchas cosas más...



17,5 €

9788495949370

Quepuntoes