



Argiaren Santutegia

por Xavier Narcón Simón

DE LA ERMITA DE SAN TELMO AL MONTE ANBOTO, EL HOGAR DE MARÍ, LA BELLA.

Aventura para 3 supervivientes de nivel 3 o 4 de nivel 2. Este módulo es una clara distopía, centrada en el País Vasco. Antes de empezar la aventura, el DM, pedirá a sus jugadores que escriban en un papel, y en secreto, 3 cosas tangibles o intangibles, importantes para ellos y que perderlas significaría un gran sacrificio para sus PJs. Tiene que ser algo importante de verdad, pues de no ser así podrían ser ignorados, o en el peor de los casos la Furia de Marí podría recaer sobre ellos.

ANTECEDENTES

Cuentan antiguas leyendas que **en el Monte Anboto hay una cueva y en ella se encuentra un lugar salvaguardado del mal del mundo**. Rumores locales defienden que **aquello que el cielo abandonó, está protegido por Marí, la Gran Diosa pre-cristiana adorada en toda Euskalerría**.

Cada 7 años es necesario realizar un ritual en un lugar secreto# de dicha cueva, y realizar un sacrificio.

#Se le conoce como Argiaren Santutegia (Santuario de la Luz). **Aquellos que tienen Fe en las tradiciones antiguas y aún adoran a La Dama de Anboto, encuentran la paz y la redención pudiendo acceder a su Santuario.** Se la suele ver en la boca de la cueva, los días de buen tiempo, peinando su bonita cabellera rubia con un peine de oro, al sol. No es raro verla pasar algunas noches como una gran bola de fuego sobre el cielo de Anboto, hacia otros lugares del País Vasco donde posee morada como al cercano Oiz.

Oiz es otro monte idolatrado, porque también aquí, Marí, "la Dama de Anboto", tiene su morada. Cuenta la tradición que cada siete años, Marí se traslada de Anboto a Oiz, y que el tiempo, bueno o malo, y las cosechas, abundantes o escasas, dependerán del lugar donde se halle.

Por tanto, **es importante realizar el ritual en el momento adecuado, antes de que la Dama se traslade, pues si eso ocurre antes que termine el ritual, significará siete años de vacas flacas.**

No se sabe si hay algo de cierto en estas leyendas, pero nuestros PJs podrán comprobarlo ellos mismos.

INTRODUCCIÓN

Año 49 del calendario de Lucifer.

Los PJs se han refugiado unos días en la Ermita de San Telmo en Zumaia. Allí han conocido a un Poderoso Brujo de avanzada edad, muy enfermo, que les hace partícipes de una antigua leyenda (aquí se les puede parafrasear o leer el texto en negrita y cursiva de más arriba, en los "Antecedentes", a los PJs).

El hombre en su lecho de muerte pide a los PJs, que vayan en busca del Argiaren Santutegia y completen el ritual. Les hace jurar que cumplirán si aceptan. Solo en ese caso, les entregará una cajita de madera labrada y sencilla. Dentro se puede ver un simple alfilerero. Entonces el anciano hablará a los Personajes:

-Vosotros parecéis gente de noble corazón. Yo me estoy muriendo, pero vosotros sois jóvenes y vigorosos, y creo que el recorrido lo podéis hacer en 2 ó 3 días dependiendo de contratiempos... Es importante llegar al destino justo antes del solsticio de verano (el 23 de junio). Tomad este presente y dejadlo como ofrenda.-

Una tirada de Leyendas, Magia o Intuición (Dificultad 12, 10 ó 15 respectivamente), puede descubrir que se trata de un objeto mágico donde se esconden unos Galtzagorri* (Ver Personajes).

En realidad, el moribundo Brujo se está deshaciendo de un objeto mágico al que tiene mucho aprecio. En él viven unos sirvientes que ya los considera sus amigos, y le duele separarse de ellos, pero sabe que sus horas están contadas y va a liberarlos ofreciéndoselos a la Dama de Anboto.

EL VIAJE

La primera jornada les llevará desde Zumaia a Eibar (unas 8h de camino más descansos), y se inicia a las 9h de la mañana del día 21/6/49 A.L.

Hacer una tirada de encuentros cada 4 horas (una por la mañana y otra al atardecer).

Después del encuentro que resulte, los PJs podrán intentar descubrir a un par de lugareños, un leñador y un campesino que viven en la aldea de Eibar (Percepción Dificultad 8). Si deciden hablar con ellos, estos les advertirán de que el puente que hay a 2km camino adelante, saliendo del pueblo, está roto desde hace 4 meses.

Para cruzar el río deberán o bien dar un rodeo que les retrasará unas 6h (hay una pasarela río arriba), o bajar el barranco y subir por el otro lado, más corto y peligroso, pero con 4h lo pueden conseguir. De todos modos, se rumorea que en el fondo del barranco habitan criaturas peligrosas.

Hay una tercera opción que se les puede ocurrir a los PJs; es construir una pasarela con troncos, cortando árboles de al menos 5 metros de alto para usar la parte central de su tronco. Hay un 20% de que al pasar un PJ, el peso haga desmoronarse un poco más el puente y se tenga que superar una tirada de Agilidad, para no caer al barranco de unos 12 metros. Esta opción les retrasaría unas 2h 30'.

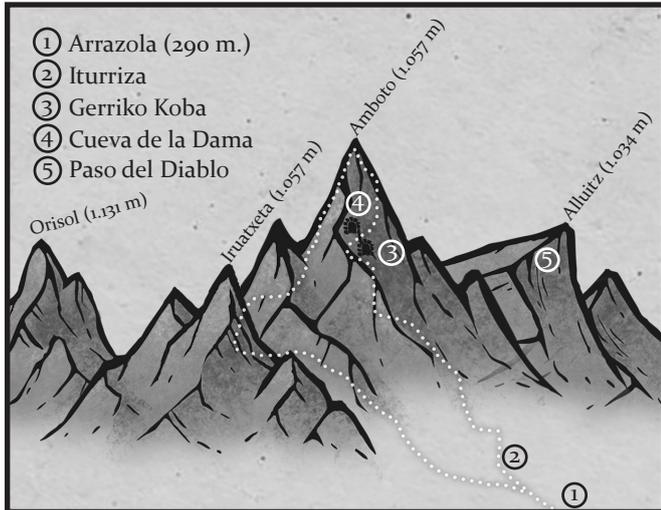
Los PJs han de decidir si se quedan a pasar la noche aquí, o quieren aprovechar las horas de luz que quedan para cruzar por alguno de los dos caminos (o si se les ocurre montar la pasarela).



El DM deberá llevar un recuento de las horas que pasan desde que salen de San Telmo hasta la llegada a la Cueva de Marí. Si los PJs no llegan a tiempo, la misión fracasará y el tiempo empeorará en menos de 48h.

La segunda etapa del camino llevará a los PJs de Eibar a Arrazola (unas 5h de camino, más el tiempo de retraso asumido según el camino optado anteriormente (+ 2h 30', + 4h o +6h).

La 3ª parte del recorrido es la ascensión a la sierra. Hay desnivel de algo más de 1000 metros.



ENCUENTROS

Cada 4h de viaje fuera de un poblado o aldea, se debe realizar una tirada en la "Tabla de encuentros en el camino".

- Si acampan al raso o en un refugio aislado, tirada nocturna en la tabla del manual (MO 163).

- Si bajan por el barranco para cruzar el río, hay un encuentro fijo con N° de Pjs+1 Condenados (MO 144). El camino largo les evita una tirada de viaje por ser una senda tranquila, pero les quita más tiempo.

En la Gerricko Koba, que no es la de la Dama, hay un Hombre Bestia (MO 148). Es el encuentro con el enemigo final. Posiblemente los PJs creerán que han llegado a la cueva de la Diosa, pero en realidad ésta está justo por debajo. Aquí se ha instalado un servidor del demonio Orobas, para evitar que nadie pueda repetir el ritual, que evita que controlen estas montañas... Si ellos no entran, él saldrá a por los Personajes (una tirada de Percepción Dificultad 15 para evitar el ataque sorpresa).

| 1D20 | ENCUENTROS EN EL CAMINO |
|-------|--|
| 1-7 | No hay encuentro |
| 8-10 | Lugareños inofensivos, heridos que huyen en busca de refugio (si les ayudan pueden ganar bondad) |
| 11-13 | Lobos hambrientos (1D4+2) (MO 153) |
| 14-15 | Cazador de Demonios Nv3, Curandero Nv5 o Brujo Nv5 (según necesidad del grupo). |
| 16-17 | Bandidos, asaltantes (2D3+3) (MO 178) |
| 18-19 | Poseídos (2 de nivel 2 y 1 de nivel 3) (MO 137) |
| 20 | Alastor (genio maligno, no el demonio, MO 132) |

EL RITUAL

Los PJs deben de localizar el lugar secreto (Descubrir Dificultad 20) para realizar un ritual que durará 3h. Durante ese tiempo estarán protegidos por Marí y nada podrá atacarles, pero al finalizar deberán realizar una tirada de Milagro Dificultad 13.

- Si no la superan, Marí se enfurece y elige una de las 3 cosas que el jugador determinó que perder sería un gran sacrificio.

- Si se pasa la tirada de Milagro, la elección de cual cosa se sacrifica de la lista, la hace el propio jugador, incluso puede negarse a sacrificarla, pero en ese caso, La Dama de Anboto dejará caer toda su furia contra ese Personaje, arrebatándole 1D3 puntos de características al azar, y negándole la entrada al santuario para siempre.

CÁLCULO DE TIEMPOS

1ª jornada: 8h + 2h por descansos, comidas, etc. Dormir otras 8h (16-18h).

2ª jornada: 5h (total 21-23h) + retrasos según camino tomado +6h, +4h, +2h 30'.

La Ascensión: +3h Buscar el lugar Sagrado, imprevistos etc... no se sabe el tiempo que ocupará.

El Ritual: +3h duración (total entre 29/30h y 35h). Sabiendo que desde que inician la aventura tienen 39h.

EXPERIENCIA Y BONDAD

- Por sobrevivir: 30 PE
- Por una buena interpretación del trasfondo del PJ hasta 10 PE

El DM puede otorgar a los PJs más puntos de Bondad y Maldad o de experiencia si cometen acciones que no están contempladas en la aventura.

PERSONAJES

| GALTZAGORRI | | | | Niv 2 |
|-----------------|-----|----|----|---------|
| ATAQUE / REF:+8 | DEF | PP | M | PV |
| PELEA+0 (1D3) | 16 | 18 | +5 | 1D3 (2) |

Los Galtzagorri son personajes de la mitología vasca. Son seres diminutos que ayudan a los humanos. Viven con "olentzero". Son engorrosos. Llevan puestos pantalones rojos y se ocultan en los alfileteros. Preguntan a gritos a su dueño humano girando a su alrededor pidiendo más tareas que hacer: "¿Y ahora qué? ¿Y ahora qué?". Y en un momento, mayormente en la noche, cumplen las órdenes que reciban de su jefe o dueño, incluso las más sorprendentes.

Especial: Tardan una noche entera, pero consiguen cumplir cualquier tarea que se les ordene.