

ESKVBELTZ

"Izena duenak izana du" - "Lo que tiene nombre existe"

Una mini-ambientación de fantasía moderna para Savage Worlds,

por Diego Cano Lagneaux



La Garduña

HECHO *Con* CARINTM



Créditos y agradecimientos

Para Ana, por todo

Concepto, texto y maquetación: Diego Cano Lagneaux

Desarrollo e ideas: Naiara Pedraza, Diego Cano Lagneaux

Ilustradores originales: Hov! (Olentzero), Raúl Orte (resto de dibujos)

Ilustraciones (transformadas a partir de originales de): OpenStreetMaps (los mapas), Michael Mayer (Gatzelugatxe), Fernando Villadangos ([Pagasarri](#)), Basotxerri ([Chabola de la Hechicera](#)), aherrero ([Puente de Gares](#))

Logotipo "Hecho con cariño": [Blind Archivist](#)

Tipografías: Moderna ([Thierry Arsaut](#)), DejaVu Serif ([many authors](#))

Correctores: Ana Iturbe Zabala, Gonzalo Cano Lagneaux, Hov!

Agradecimientos: Ana Iturbe Zabala, Grupo de Creación Savage

A Pinnacle por el Sistema Savage Worlds, a Alex Kano por su apoyo y su web todoesmejorconsavage.es, y a HTPublishers por su edición en castellano y por su ayuda y apoyo constantes en el grupo de Telegram.



"This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product."

Licencia: [CC BY-SA 4.0](#)



Índice

Créditos y agradecimientos.....	2	Montañés.....	22
Introducción.....	6	Ladrona.....	22
Acerca de este libro.....	7	Borroka.....	23
Notas sobre la ortografía y el vocabulario.....	8	Txikitero.....	23
Ortografía.....	8	EtxeKoandre/EtxeKojauna.....	23
Vocabulario.....	8	Reglas.....	25
Vocabulario regional.....	9	Reglas de ambientación.....	25
El mundo moderno.....	10	Investigación.....	25
Eskubeltz.....	11	Ventajas y desventajas.....	25
Organización.....	11	Desventajas.....	25
Personajes relevantes.....	12	Ventajas.....	26
Localizaciones e instalaciones... ..	13	La magia.....	26
Iluntasuna.....	14	Rituales.....	27
Organización.....	14	Tabla de ingredientes.....	29
Personajes relevantes.....	15	Pociones.....	31
Localizaciones.....	15	Listado de rituales y pociones....	31
El Movimiento Antropista.....	15	El dinero y el equipo.....	33
Organización.....	16	Bestiario.....	35
Personajes relevantes.....	16	Los humanos.....	35
Localizaciones.....	17	Humano medio.....	35
Tartalo.....	17	Periodista.....	35
Organización.....	17	Policia.....	35
Personajes relevantes.....	18	Agente de Eskubeltz.....	36
Localizaciones.....	19	Antropista (investigador).....	36
La garde rurale.....	20	Antropista (matón).....	36
En el resto del mundo.....	20	* Quique González (periodista)...	37
Arquetipos.....	21	Los dioses.....	37
Seminarista.....	21	* Mari.....	38
		* Sugaar.....	38



Creditos y agradecimientos

* Akerbeltz.....	39	Ambientes.....	62
* Gaueko.....	40	Detonantes.....	63
* Aideko.....	41	Detonante.....	63
Otros dioses de potencial interes.	41	Giro.....	63
Las brujas.....	42	Antagonistas.....	64
Sorgina (sorguina).....	42	Antagonista.....	64
Belagile (belaguile).....	43	Motivación.....	64
Las lamias.....	44	Objetivos.....	65
Lamia (hembra) o Amilamia.....	45	Misiones salvajes.....	66
Lamia (macho) o Intxisu.....	45	Brujería en el casco viejo.....	66
Itsaslamia o Lamia marina.....	46	Sesión informativa.....	66
* Xixili (lamia marina).....	47	Los hechos.....	66
* Txarek (lamia marina).....	48	Notas.....	66
Los gigantes.....	50	Contrabando de contrabando.....	67
Basajaun y basandere.....	50	Sesión informativa.....	67
Jentil.....	50	Los hechos.....	67
Mairu.....	51	Notas.....	67
* Olentzero (familia jentil).....	52	La pócima salvadora.....	68
* Tartalo (clan mairu).....	52	Sesión informativa.....	68
Los duendes.....	53	Los hechos.....	68
Galtzagorri.....	53	Notas.....	69
Iratxo (iracho).....	54	La lamia y los paparazzi.....	69
Mamarro.....	55	Sesión informativa.....	69
Inguma.....	56	Los hechos.....	69
* Mikolasak (clan de mamarros). 57		El pueblo en guerra.....	69
Los demás.....	58	Sesión informativa.....	69
Gizotso (guisotso).....	58	Los hechos.....	70
Zezengorri.....	58	Notas.....	70
Herensuge (herensugue).....	59	Las brujas y la belagile.....	71
* Mateo Txistu (humano inmortal)		Sesión informativa.....	71
.....	60	Los hechos.....	71
Generador de misiones.....	61		



Créditos y agradecimientos

Notas.....	71	Los hechos.....	72
Ola de robos.....	71	Notas.....	73
 Sesión informativa.....	71	La planta abandonada.....	73
Los hechos.....	71	 Sesión informativa.....	73
Algo pasa con Mari.....	72	Los hechos.....	73
 Sesión informativa.....	72	Notas.....	74



Introducción

Hace mucho que las lamias ya no se peinan a la orilla de los ríos. Los basajaun dejaron de vivir en los rincones apartados de los bosques pirenaicos hace ya siglos, y las sorginas ya no se esconden en los bosques mientras preparan sus conjuros. El mundo ha cambiado mucho desde aquellos tiempos, la sociedad se ha industrializado y ha ido abandonando los campos por las ciudades.

Obviamente, llevados por su eterno interés por la tecnología, los basajaun se subieron pronto a la ola de la revolución industrial y hoy en día se han afeitado y controlan buena parte de las grandes empresas vascas. Las lamias siguen dedicadas a la belleza y la seducción, pero han aprendido a comercializarlas y han infiltrado los sectores de la peluquería, la cosmética y la moda. Las sorginas han canalizado sus habilidades herboristas y las han llamado farmacia. Los galtzagorri ya no aterrizan a aldeanos atrasados, ahora montan gresca todas las noches en las calles de bares.



Akerbeltz, el eterno guardián de las criaturas salvajes, ha hecho lo posible por mantener todo esto en secreto. Con el aumento de la población y sobre todo la omnipresencia mediática, la tarea se ha vuelto titánica incluso para un dios. Por ello, ha decidido subcontratar el asunto, y ha montado una agencia: Eskubeltz. Esta organización se dedica a controlar la información y las situaciones para evitar que el conocimiento de este submundo se generalice.

Los jugadores tomarán el papel de agentes de Eskubeltz para resolver diversos problemas y mantener en secreto a quienes quieren permanecer en secreto.



Acerca de este libro

Eskubeltz es una ambientación de fantasía urbana y rural para Savage Worlds, el juego de rol de Pinnacle publicado por HT Publishers en castellano.

Hemos decidido crear este libro como vascos aficionados a los juegos de rol, a Savage Worlds, y a la fantasía moderna. Nuestro objetivo con él es crear un universo en el que disfrutemos jugando, explorando y descubriendo la mitología local; y la publicación del mismo tiene como único propósito el hacer accesible este material a otra gente.



Por ello, el texto de este manual está bajo licencia [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Debido a las enormes variaciones de los mismos mitos entre las distintas zonas cubiertas por este juego, hemos creado un destilado de la mitología, intentando componer un universo coherente inspirado por las leyendas pero distinto de aquellas. Por ejemplo, las lamias o lamiñas pueden ser, dependiendo de la región, sirenas, faunos, duendes o mujeres con pies de pato; la diferencia entre mairus y jentiles es más regional que morfológica, a pesar de lo que aquí contamos.

Por último, una nota importante. Le hemos dado un tono ligero y ocasionalmente humorístico al contenido de este manual, y en particular a la mayoría de misiones que aparecen al final de este libro, pero es perfectamente posible usarlo para contar historias más oscuras, como las de la trilogía del Baztán de Dolores Redondo.



Notas sobre la ortografía y el vocabulario

Ortografía

En este manual, hemos utilizado para los nombres de las distintas criaturas la ortografía estandarizada moderna del euskera. Aunque muy similar al castellano, tiene algunas diferencias importantes. Notablemente, la 'g' siempre se pronuncia dura, independientemente de la vocal que la siga; la 'x' se pronuncia como el 'sh' inglés, y la 'z' como una 's' más silbante. Además, las combinaciones 'in' e 'il' corresponden respectivamente a los sonidos 'ñ' y 'll' del castellano.

Hemos incluido en el bestiario junto a los nombres de las criaturas una transcripción aproximada a la fonética castellana para facilitar la lectura.

Vocabulario

Esta es una ambientación para el sistema de juego de rol Savage Worlds. Presupone un conocimiento de sus reglas y conceptos.

A lo largo del texto, mencionaremos algunos de estos conceptos con los términos y abreviaciones siguientes:

1. DJ: Director de Juego.
2. PJ: Personaje Jugador
3. PNJ: Personaje No Jugador
4. Amarracos: benis

También recomendamos, por cuestiones estilísticas, utilizar una baraja de las llamadas "Póker español", que reemplazan los palos de póker (picas, corazones, diamantes y tréboles) por los palos de la baraja española (oros, copas, espadas y bastos). Los órdenes indicados entre paréntesis pueden utilizarse para establecer la prioridad entre cartas.

Aunque también sería posible utilizar una baraja española tradicional, el menor número de cartas por palo y la carencia de comodines puede introducir desequilibrios en el sistema de juego y no lo recomendamos.



Vocabulario regional

Como en casi todas partes, la zona operativa de Eskubeltz tiene términos y estructuras del habla que no se usan en otras regiones. En particular, la coexistencia de dos idiomas ha favorecido los préstamos a uno y otro. Presentamos aquí una pequeña lista de vocabulario local usado en castellano o mezclado con él habitualmente que puede ayudar a dar color a las partidas. Hay mucho más, y entrando en detalles se podría crear un listado para cada región dentro de la zona; pero esperamos que esto sirva de introducción.

Egun on: Buenos días

Agur: adiós, hasta luego

Aupa/Apa/Epa: palabra multiusos, entre los cuales el más común un saludo rápido e informal

Eskerrik asko / Milla esker: muchas gracias, mil gracias

Kontuz: cuidado

Pues: usado como muletilla al final de una frase, es particularmente común en Navarra pero se usa en toda la zona

Chamarra: chaqueta, rebeca, abrigo

Sinsorgo: persona sosa, aparvada

Larri: cansado, triste, sin energía

Txikito: un vasito de vino

Zurito: media caña de cerveza

Katxi: vaso enorme, típico en fiestas

Pintxo: similar a las tapas de otras regiones

Bai/Ez: Sí/No

Baserri: caserío, granja

Arrantzal, arrantzale: Pescador

Sirimiri, txirimiri: lluvia fina, calabobos

Diminutivos: Aunque en todas partes se pueden usar diminutivos en -ito/-ita, cada región tiene sus propios sufijos. Los navarros y riojanos tienden a usar -ico/-ica, mientras que los vizcaínos prefieren -txu y los guipuzcoanos -txo para nombres y apelativos (ej: txikitxu, amatxo, Maritxo) e -ito/-ita para el resto.



El mundo moderno

Esta ambientación se centra en lo que sucede en el País Vasco a ambos lados de la frontera y en partes de Navarra, La Rioja y norte de los Pirineos. Aunque hay situaciones comparables en otros lugares del planeta, sólo serán relevantes en cuanto afecten a esta región y a la organización Eskubeltz.

Con el propósito de mantener este manual sencillo, no intentaremos descripciones del sistema político - bastante confuso - de la región - que, recordemos, cubre dos países, varias comunidades autónomas y una comunidad foral - ni del sistema económico. Quien quiera entrar en detalles, puede investigar cuanto quiera por su cuenta.

Dicho todo esto, el mundo de Eskubeltz no es exactamente como imaginamos el nuestro. Hay sutiles diferencias, sólo visibles para el ojo experto. Por ejemplo, es curioso como gran parte de los dueños de empresa vascos son gente alta, corpulenta, y bastante retraída socialmente. De hecho, pensándolo bien, no falta gente alta y corpulenta en el paisaje urbano. También podría llamar la atención - o no - la cantidad de mujeres extraordinariamente bellas que regentan peluquerías y salones de belleza, sin olvidar el número inusualmente elevado de Instacramers y Toktokers que habitan en la región. Paradójicamente, rara vez se ve a ninguna de ellas en la playa.



Lo cierto es que, aunque casi ningún humano sabe nada, o al menos nadie dice saber nada, los seres de las leyendas existen y viven en la misma sociedad que todos nosotros. Algunos prefieren vivir en aldeas rurales y otros están en el centro de la vida social de las grandes ciudades. Unos pocos no tienen el lujo de elegir: un mairu de dos metros y medio, un buey rojo que echa fuego por la boca o una culebra gigante de tres cabezas tienen pocas posibilidades de pasar desapercibidos por las calles de Vitoria; pero un grupo de galtzagorris con tamaño humano serán difíciles de distinguir de cualquier otro grupo de punkis de fiesta.



Un secreto de este calibre no se mantiene sólo. Existe una organización dedicada a cuidar no sólo de los miembros de este submundo, sino también de proteger el secreto.

Eskubeltz

Akerbeltz, el dios con forma de macho cabrío negro, siempre ha sido el protector de la naturaleza, los animales, y de un modo más amplio todas las criaturas mágicas, conocidas de forma genérica como adurdun. A medida que el mundo creció y se volvió más complejo, también lo fue haciendo esta tarea.

En algún momento, Akerbeltz empezó a reclutar ayudantes. Poco a poco, fue dando forma a una organización dedicada exclusivamente a proteger a todos los adurdun y a mantener en la ignorancia de su existencia a la humanidad. La llamó Eskubeltz, la mano negra.

Eskubeltz no es la única organización de este tipo que existe en el planeta, pero sí es la única en su territorio, que cubre esencialmente el País Vasco, Navarra, parte de La Rioja, el norte de Aragón y partes de los Pirineos, a ambos lados de la frontera franco-española.

Por motivos que Akerbeltz no ha compartido, la inmensa mayoría de los agentes que componen la organización son de origen humano. Como es obvio, deben prestar un juramento de silencio; este juramento crea un vínculo mágico con Akerbeltz que, entre otras cosas, les impide cualquier mención de los secretos de la organización y el mundo a cualquiera que no los conozca de antemano.

Organización

Eskubeltz es una organización extremadamente centralizada. Todas las decisiones importantes pasan por Akerbeltz, sin excepción. Es él quien se reúne con cada grupo de agentes antes de cada misión, quien valida los contactos en la policía u otros organismos, etc.

El resto de la organización funciona mediante grupos semi-independientes. Existen distintos tipos de grupos, listados a continuación, pero todos ellos son relativamente pequeños, siempre por debajo de la media docena de integrantes. Cada grupo recibe directamente sus órdenes de Akerbeltz, pero luego goza de cierta autonomía para cumplir sus objetivos, siempre que respete las directivas básicas de Eskubeltz.

Grupos de investigación

Este es el tipo de grupo al que pertenecen normalmente los personajes jugadores. Se trata de grupos que trabajan directamente en el campo, respondiendo a una problemática dada. En general, su misión es investigar una situación problemática, reunir la máxima cantidad de información posible sobre ella, y decidir un curso de acción inmediato. Si es posible resolver la situación



directamente sin llamar demasiado la atención, deben hacerlo. En cualquier caso, reportan directamente a Akerbeltz sus hallazgos y sus propuestas de resolución.

Grupos de intervención

Estos grupos altamente entrenados son los que se encargan de las situaciones más críticas. Cuando un grupo de investigación descubre un caso que pueda conllevar gran violencia, un peligro inmediato para la población civil, o cualquier otro problema que les supere, es posible que Akerbeltz decida enviar un grupo de intervención - o más de uno, en los casos más extremos.

Paraveterinarios

Los paraveterinarios son los expertos en criaturas adurdun no humanoides. Se ocupan de la relocalización y cuidado de zezengorris, herensuges, gisotsos y otros seres.

Personal de oficina

Las oficinas de Eskubeltz, como la mayor parte de oficinas, requiere de cierto número de gente dedicada a tareas más o menos rutinarias, como la contabilidad, el mantenimiento del equipo y de los locales, responder al teléfono, etc. Este personal de oficina es, además, el encargado de mantener el aspecto de negocio normal de Eskubeltz, bajo diversas enseñas como ONGs, empresas comerciales, etc.

Parte del trabajo realizado en las oficinas es la búsqueda y mantenimiento de contactos dentro de los cuerpos policiales, los ayuntamientos, los hospitales, y otros organismos relevantes.

Personajes relevantes

El líder de Eskubeltz, Akerbeltz, no necesita presentación, pero su biografía está detallada en la sección "[Bestiario](#)".

La estructura de Eskubeltz no propicia la aparición de personalidades particulares, aunque cierto número de personas han alcanzado un estatus cuasi legendario dentro de la organización.

Agurtzane, la bibliotecaria de la oficina de Gernika

Nadie sabe el apellido de Agurtzane, pero todo el mundo ha oído hablar de ella. Se trata de una señora de edad indeterminada que gestiona la biblioteca más antigua y bien provista de la organización, la de la oficina central de Gernika.

Esta señora tiene aspecto de abuela agradable, bajita y regordeta, pero se trata de una mujer seca, que rara vez sonríe y responde con monosílabos a las preguntas. Sin embargo, conoce el contenido de la biblioteca hasta los volúmenes más insólitos, y es capaz de producir siempre al menos un libro que responda a cualquier solicitud.



Patxi Belarre, paraveterinario

El doctor Belarre, como le gusta decir a él, es un hombre que ronda la treintena, de aspecto relajado e informal. Sin embargo, es un auténtico experto no sólo en criaturas adurdun, sino en toda la fauna mágica del mundo, habiendo oído detalles de cualquier especie extraña de cualquier rincón del planeta. Ha publicado varios libros sobre su área de interés, incluyendo un árbol evolutivo de especies por zonas que se utiliza como manual de referencia en muchos países.

Mari Labordeta

Labordeta es uno de los miembros activos más antiguos de Eskubeltz. Esta mujer supera los 50 años, pero sigue dirigiendo su grupo de intervención con mano de hierro. No tolera ninguna réplica y se hace con el control de cualquier situación a la que le envíen. Sin embargo, su amplio historial de éxitos también hace de su equipo un destino bastante solicitado.

Lorena Mendizabal

Mendizabal es la principal rival de Labordeta. Ronda los 35 años y dirige el otro grupo de intervención más solicitado de la organización. Su estilo se basa en la confianza y la comunicación, y choca frecuentemente con Labordeta.

Iker Gebara y su equipo

Gebara es el líder de un grupo de investigación de Iruña que ha cosechado recientemente una cadena de éxitos en misiones bastante complejas por toda Navarra. Últimamente se habla informalmente de él como “la estrella”, y se compara la eficacia de cualquier grupo con la del suyo.

Su fama está empezando a irritar a otros miembros de la organización que se sienten desvalorizados por comparación.

Localizaciones e instalaciones

Oficina central en Gernika

Como no podía ser de otro modo, la oficina central de Eskubeltz está en Gernika. Se ubica, curiosamente, en unos sótanos bajo la iglesia de la Asunción de María.

Esta oficina es la más antigua e importante de Eskubeltz, pero dejando de lado una biblioteca sobre el mundo adurdun absolutamente increíble, las instalaciones son bastante someras. Tiene algunas salas de reuniones y un par de despachos donde el escaso personal local trabaja.

La mayor parte de las tareas cotidianas están delegadas en las oficinas provinciales.

Oficinas provinciales (Bilbao, Donostia, Vitoria, Pamplona, Baiona, Olorón)

Estas seis oficinas son las que se encargan de la mayor parte del trabajo de



Eskubeltz. Cada una de ellas dispone de al menos un grupo de cada tipo (investigación, intervención y paraveterinario) además de una biblioteca, un laboratorio, un arsenal, un garaje y celdas de retención. Las más grandes (Bilbao, Donostia y Pamplona) tienen salas de entrenamiento, dormitorios y otras instalaciones. También tienen mayor número de grupos, particularmente de investigación.

Todas ellas se enclavan en el casco histórico de la ciudad, en edificios antiguos que ocupan en su totalidad. Es común que disimulen su presencia haciéndose pasar por varios negocios y organismos inconexos de planta en planta, aún siendo en realidad una sola entidad. Por ejemplo, la oficina de Bilbao, en la calle Ronda del Casco Viejo, afirma tener una academia de idiomas y un estudio de yoga (ambos siempre sin plazas libres, desgraciadamente) en la primera planta, un negocio de importación de maquinaria agrícola en la segunda y una ONG dedicada a la protección de los bosques en la tercera. La planta baja, por supuesto, es una cafetería y bar de pintxos. Por motivos prácticos (calles peatonales), el garaje se haya en la calle de la Ribera, pero existe un acceso subterráneo desde el edificio principal.

Oficinas locales

Eskubeltz tiene un número variable de oficinas locales en distintas zonas donde las circunstancias pueden recomendarlo. En general, se trata de pequeños locales, con un solo empleado permanente, que sirven de centro de contacto, reunión, depósito y recogida de objetos y personas. Es frecuente que estas oficinas se abran durante una época de casos importantes o múltiples misiones en una misma zona, y se cierran cuando la situación vuelva a la normalidad.

Iluntasuna

No todos los adurdun tienen el mismo aprecio por las sociedades humanas. Aunque muchos de los tradicionalistas se limitan a seguir viviendo a su manera, en aldeas aisladas o directamente en los bosques y cuevas del territorio, una filosofía de vida a menudo llamada “la Resistencia”, algunos han tomado una actitud más extrema.

Bajo el liderazgo del dios de la noche, Gaueko, se ha ido agrupando toda una serie de individuos de distintas especies y caminos vitales, con una sola idea en común: la humanidad debe aprender sus límites y mantenerse alejada de dónde no pertenece. En homenaje a su líder, han tomado el nombre colectivo de Iluntasuna Argiaren Aurretik (la Oscuridad ante la Luz), y de forma individual son conocidos como los Ilunak (los Oscuros).

Organización

Iluntasuna tiene la organización en células semi-independientes típica de un grupo terrorista. En la cúpula están Gaueko y su lugarteniente Aideko, quienes



son los únicos en conocer los detalles del funcionamiento de Iluntasuna.

Cada célula independiente está formada por un líder, única persona con contacto directo con la cúpula, y un pequeño grupo de entre 4 y 8 miembros. La célula puede tener una misión continua (por ejemplo, recaudar impuestos revolucionarios), pero en general los miembros se dedican a sus propias ocupaciones salvo cuando son llamados para una misión concreta. Nadie dentro de una célula conoce la identidad de los miembros del resto de células.

En ocasiones, Iluntasuna puede manipular a individuos externos a la organización para lograr diversos objetivos. Estos peones son totalmente inconscientes de la causa e incluso la existencia de Iluntasuna, pese a su trabajo para la organización.

Personajes relevantes

Gaeko y Aideko no necesitan presentación, pero puedes encontrar detalles sobre ellos en la sección "Bestiario". El resto de los miembros de Iluntasuna son totalmente desconocidos, ya que la fama es una gran desventaja en este tipo de actividades.

Hay una única excepción, un personaje casi mítico dentro de la organización. Su nombre se susurra en lugares discretos, pero en realidad nadie sabe quién es salvo el propio Aideko. Se le conoce como Itzala, la Sombra, y todo sobre ella o él es desconocido, incluida su especie. Se dice que trabaja en solitario, y que le llaman para casos especialmente difíciles, donde los demás han fracasado o no han osado intentarlo. Cuentan que no tiene piedad, que es capaz de absolutamente cualquier cosa, y que nunca, nunca falla.

Localizaciones

Por su propia naturaleza, Iluntasuna no dispone de locales permanentes. Alquilan u ocupan espacios temporales según las necesidades del momento, pero el resto del tiempo cada cual vive en su casa y se dedica a lo suyo.

El Movimiento Antropista

Hoy en día es extremadamente difícil mantener un secreto tan grande. Todo el mundo tiene una cámara de fotos en el bolsillo y las redes de comunicación globales permiten difundir cualquier información a una velocidad cercana a la de la luz.

Debido a ello, hay toda una serie de criptozoólogos, teóricos de la conspiración, o simplemente gente curiosa y aburrida, que comparten todos los detalles reales o inventados que pueden sobre el mundo oculto en todo el planeta. En general, son considerados inofensivos, ya que prácticamente nadie los toma en serio. Quizá su representación más popular en España sea el programa televisivo Los



Misterios del Milenio, presentado por Quique González, que ha dedicado varios episodios a algunas de sus teorías.

Sin embargo, desde algunos años, ha aparecido un movimiento supremacista humano que se ha ido coagulando alrededor de algunas figuras carismáticas y que se ha organizado mediante un conjunto dispar de foros, canales de mensajería o de TuTube y redes sociales, con corpúsculos regionales e incluso ocasionales grupos paramilitares y preparacionistas. Buscan activamente a las criaturas mágicas que viven entre la sociedad humana para intentar eliminarlas o, en algunos casos, hacer pública su existencia con el fin de legitimarse ante quienes los consideran unos chiflados antisociales.

Esta ideología ha adoptado el nombre de Antropismo, o Movimiento Antropista, y aunque no demasiado frecuentes en el territorio, Eskubeltz ya se ha encontrado a varios de sus seguidores en más de una ocasión.

Organización

El Movimiento Antropista no es, de hecho, una organización, y no tiene estructura alguna. Se trata de una corriente ideológica fluida que se mueve principalmente por internet, en grupos secretos, streamings y blogs.

Algunas de las figuras más siniestras son los redactores de la página *This is Humanity*, un agregador de noticias de corriente marcadamente fascista, pero su anonimidad está protegida con sumo cuidado.

En el mundo físico, aparecen ocasionalmente figuras carismáticas aquí o allí que logran reunir un grupo de seguidores fieles, pero este tipo de asociaciones es por naturaleza efímero y rara vez sobreviven a su primera operación seria, sea esta la organización de un mitin o un ataque violento al negocio de una sorgiña.

Personajes relevantes

Quique González y los Misterios del Milenio

González no es en realidad un Antropista. En su programa juega con los límites de la credulidad de sus espectadores, a menudo presentando casos totalmente ficticios basados en pruebas muy frágiles. Sin embargo, ocasionalmente se refiere a eventos y seres reales; estas perlas de verdad sirven para validarlo ante los ojos de algunos Antropistas, que siguen sus investigaciones de cerca esperando descubrir las pruebas de que no están equivocados. Su posición como divulgador de lo oculto sólo es permitida por Eskubeltz y otras organizaciones similares por su baja credibilidad, y porque con el estímulo adecuado es útil para desviar la atención de situaciones comprometidas.

Andrej Dobarcovek

Dobarcovek es un macedonio afincado en Málaga. Es el propietario de la página *This is Humanity* y la única persona identificada con la misma. Este hombre



suele mantenerse fuera de la esfera pública, pero su nombre es conocido en ciertos círculos. Inició su carrera en los movimientos supremacistas blancos de principios de los 2000, pero en cierto momento fue derivando su posición hacia una ideología antropista extrema. Aún hay artículos racistas en su plataforma, enlazando la auténtica humanidad a una supuesta raza europea e intentando asociar otros genotipos a criaturas metahumanas, pero el grueso de su actividad se centra en intentar desvelar el mundo adurdun y destruirlo.

Hasta donde se sabe, ha limitado su actividad a la teoría, pero es la fuente ideológica de muchos grupos activos.

Algunos datos sugieren que su madre podría haber sido una samovila (un hada acuática eslava) esclavizada por su padre, pero no hay pruebas fiables.

elJosu

elJosu es un *streamer* de Rentería que dedica sesiones enteras a hablar de Antropismo. Su identidad real es Josu Almáraz, un chaval de 21 años que descubrió el antropismo por casualidad y lo ha convertido en un elemento diferenciador de su canal. Al principio no creía realmente en ello, pero a base de repetirlo y de buscar datos para crear contenido nuevo, ha ido involucrándose más en el movimiento. Todos sus seguidores por el momento son gente joven que limita su actividad a su chat, pero está en la lista de vigilancia de Eskubeltz por si alguien decide pasar a la acción.

Localizaciones

El Movimiento Antropista, como es obvio, no dispone de locales físicos. Su existencia es casi totalmente virtual. Últimamente la página *This is Humanity* ha emergido como polo ideológico, pero en general se reúnen en grupos de Discord, Telegram u otros sistemas análogos, de forma bastante fluida.

Tartalo

El famoso mairu de un solo ojo no es en realidad un único individuo, sino un clan entero de mairus - prácticamente ninguno tuerto, por cierto - que, desde hace varias generaciones, controlan buena parte del crimen organizado del territorio. Prostitución, contrabando, apuestas ilegales, el "Ojo de Tartalo" tiene mano en todos los platos.

En general coexisten con Eskubeltz sin demasiados tropiezos, pero ocasionalmente sus operaciones pueden atraer demasiado la atención de los medios o de la policía.

Organización

Tartalo está controlado por un clan matriarcal de mairus, pero además de una gran cantidad de miembros menos centrales del clan, no dudan en emplear a



cualquier persona en sus operaciones, sea adurdun o no. Además, tienen tratos comerciales con otras empresas criminales de otras zonas llegando a organizar operaciones conjuntas dentro y fuera del territorio de Eskubeltz.

La estructura de Tartalo es enteramente piramidal, con una matriarca, la Amama, en la cabeza, apoyada por un grupo de cuatro consejeras de su clan. Por debajo de ellas está todo el resto del clan, jerarquizado principalmente por edad. Por último, lo siguen una constelación de miembros de otros clanes o especies.



Personajes relevantes

La Amama

El título de Amama del clan Tartalo, o Amama Tartalo para abreviar, se transmite a una de las consejeras a la muerte de la anterior Amama. El proceso de selección de la nueva Amama es variable. Es habitual que la Amama anterior nombre a su sucesora; pero cuando el resto de consejeras no están de acuerdo se pueden generar guerras internas en la organización, no muy frecuentes pero muy sangrientas.



La actual Amama Tartalo es Maialen Odolzarra Tartalo, pero ya alcanza los 87 años y no anda muy bien de salud, así que se avecinan cambios.

Las consejeras

Las consejeras de Tartalo son siempre cuatro, siempre mujeres, y obviamente siempre mairus. Son elegidas por la Amama al tomar el título. La tradición es que sólo sean reemplazadas al ascender o morir, pero no es siempre el caso.

Cada consejera tiene un area de especialidad que dirige, siempre supeditada a la Amama:

- **Contrabando:** tráfico de drogas y armas, contrabando de licores, tabaco y otros valores con altos impuestos, y en general cualquier cosa que requiera mover mercancías discretamente.
Actualmente lo dirige Ainara Tartalo Martínez, de 63 años. Entró al morir su predecesora en extrañas circunstancias. Es actualmente la favorita para sustituir a la Amama.
- **Sexo:** gestión de burdeles y clubs de carretera, industria pornográfica en general, pero también tiendas eróticas y mazmorras sadomásticas.
Está en manos de Irantzu Eskugarbi, de 47 años. Nombrada por la Amama al ascender ésta.
- **Economía:** un departamento con un campo algo más difuso que el resto, se ocupa de todas la vias de financiación no cubiertas por los demás departamentos, como extorsión, robos, secuestros, e inversiones en negocios más o menos lícitos.
Está actualmente bajo el mando Lorea Ukabilitx, de 76 años. Nombrada por la Amama anterior.
- **Política:** todo lo que concierne la interacción con políticos, incluyendo manipulación de la opinión pública, sobornos, adjudicación de obras públicas y corrupción en general.
La actual directora es Maren Mihilasaia, de 58 años. Nadie tiene claro cómo acabó siendo consejera.

Localizaciones

La lista de negocios y lugares enlazados a Tartalo es demasiado larga para detallarla. Baste aquí hablar del centro de operaciones, donde viven siempre la Amama y sus consejeras - independientemente de cuales sean - además de sus más allegados. Se trata de un caserío familiar a un par de kilómetros al norte de Lantz, en Navarra. Este baserri antiquísimo se haya lo bastante cerca de Pamplona para tener comunicaciones rápidas con cualquier sitio, y al mismo tiempo lo bastante aislado para no ser molestado. La Amama siempre se ha cuidado mucho de que no haya nada ilegal en su hogar; lo único que lo separa de otros caseríos de la zona es la excelente fibra óptica y la frecuente visita de



mairus que allí se reúnen con las consejeras.

El reciente cambio de tendencia de la población de Lantz, que se ha ido repoblando de familias jóvenes, no es aún un motivo de preocupación serio para el clan, pero lo vigilan por si acaso la situación empeora demasiado y su aislamiento se ve puesto en peligro.

La garde rurale

En Francia existe un departamento más o menos secreto de la Gendarmería denominado la *Garde Rurale*, o Guardia Rural. Este cuerpo nacional se encarga de los casos criminales relacionados con lo denominado “sobrenatural”, y choca a menudo con Eskubeltz, a la cual no reconocen como legítima.

En el resto del mundo...

Obviamente, no sólo en este rincón de la tierra han sobrevivido los seres de las leyendas. Los sidhe irlandeses no sólo andan por la isla esmeralda, también se unieron a los inmigrantes a Norteamérica y Australia, donde a menudo chocaron con los autóctonos sasquatchs y wendigos, bunyips y peludos, etc.

En la península ibérica, la mayoría de los seres legendarios se han mantenido en sus regiones de origen. Los mouros, primos lejanos de los basajaun, siguen viviendo en Galicia, y aún hay diablos cojuelos por Castilla.

En este manual no nos detendremos en ninguna criatura foránea a la región que nos ocupa a menos que intervengan directamente en alguna de las misiones de Eskubeltz. Esto no quita que un director de juego emprendedor pueda introducirlos en sus propias historias.





Arquetipos

A continuación se presentarán unos cuantos arquetipos de agente de Eskubeltz para facilitar la creación de personajes. Sólo son ejemplos y no implican ninguna obligación por parte de los jugadores. Se pueden utilizar tal cual, pueden servir como base para personalizarlos, o pueden ser totalmente ignorados.

Las reglas de creación de personajes son las del manual básico, con la particularidad de que todos los agentes serán humanos.

Seminarista



Retraído y educado en un ambiente bastante conservador, el seminarista era un camino natural para él. Sin embargo, durante sus estudios descubrió el mundo oculto y la pasión que le embargó pudo más que su vocación. Fue contactado por Akerbeltz cuando aún estaba en el seminario y este fue el detonante para que saliese de allí. En Eskubeltz y sus bibliotecas y laboratorios ha encontrado el paraíso que no sabía que buscaba.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6

Habilidades: Humanidades d6, Atletismo d4, Conocimientos Generales d6, Notar d6, Ocultismo d6 (+2), Persuadir d6, Investigar d8, Ciencias d4, Sigilo d4

Paso: 6; Parada: 2; Dureza: 5

Desventajas: Manía (nacionalista), pacifista (menor)

Ventajas: Lingüista, Erudito, Trasfondo arcano (adur)

Idiomas: Castellano (d8), Euskera (d8), Francés (d6), Latín (d6), Euskera primitivo (d6)



Montañes

Este personaje siempre se vió atraído por el monte y la naturaleza. Es independiente y cabezota, pero tiene buen fondo. Su modo de vida le ayuda a mantenerse en forma, además de haberle enseñado a desenvolverse en entornos naturales.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d6, Navegar d4, Conocimientos Generales d4, Conducir d4, Pelear d6, Intimidar d6, Notar d6, Disparar d6, Sigilo d4, Supervivencia d6

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6

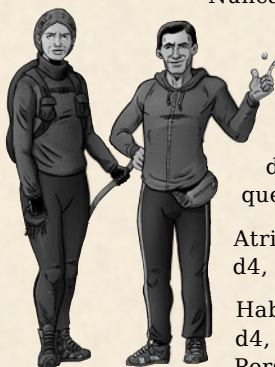
Desventajas: Vengativo (menor), Tozudo

Ventajas: Fornido, Hombre de recursos

Idiomas: Castellano o Euskera (nativo, d8), en el otro d4.



Ladrona



Nunca se dejó lastrar por prejuicios y no logró entender el concepto de ética. Abrir cerraduras, sacar carteras de bolsillos, mentir y falsear son herramientas que aprendió muy pronto a manejar. Al final, ser reclutada por Eskubeltz es lo mejor que le pudo pasar, pues le dió un marco donde ejercer sus habilidades por el bien de alguien que no fuese ella misma.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d4, Conducir d4, Pelear d4, Notar d4, Interpretar d6, Persuadir d4, Reparar d4, Sigilo d8, Provocar d4, Latrocinio d8

Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5

Desventajas: Cauta, Avariciosa (menor)

Ventajas: Callejear, Ladrona

Idiomas: Castellano o Euskera (d8), el otro d6



Borroka

En el pasado anduvo metida en nacionalismos violentos. Aunque ya no sigue la misma lucha, ha mantenido una tendencia a la vía expeditiva y conocimientos explosivos.



Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d4, Conducir d6, Pelear d6, Disparar d4, Intimidar d6, Notar d4, Sigilo d8, Ordenadores d4, Provocar d6

Paso 6; Parada 6; Dureza 5

Desventajas: manía (nacionalista), Leal

Ventajas: Sentido del peligro, Parkour

Idiomas: Castellano o Euskera (d8), el otro d6

Txikitero

Nada le gusta más que salir con la cuadrilla a tomar unos vinos, echar un mus y cantar borracho. Despreocupado y carismático, prefiere resolver los conflictos usando la lengua a hacerlo con los puños. Ahora bien, por una apuesta es capaz de cualquier cosa.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d4

Habilidades: Atletismo d4, Conocimientos Generales d6, Conducir d4, Pelear d4, Notar d6, Interpretar d6, Persuadir d8, Disparar d4, Sigilo d4, Provocar d6, Apostar d6

Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 4

Desventajas: Leal, manía (apostador)

Ventajas: Carismático, Conexiones

Idiomas: Castellano o Euskera (d8), el otro d6



Etxekoandre/Etxekojauna

Gestionar un baserri, con todo lo que conlleva, es un trabajo duro. Requiere una



Arquetipos

mente organizada, una mano firme, y ganarse el respeto de aquellos a quienes se maneja. Todas ellas son cualidades muy útiles a la hora de dirigir un grupo de agentes. Puede que este personaje no sea el líder oficial del grupo, pero todo el mundo respeta sus decisiones en los momentos tensos.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d4, Conocimientos Generales d6, Conducir d4, Pelear d4, Notar d6, Interpretar d6, Persuadir d6, Reparar d6, Disparar d4, Sigilo d4, Provocar d6, Tácticas d6

Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5

Desventajas: Cauto, Leal

Ventajas: Demagogo, Responsable

Idiomas: Castellano o Euskera (d8), el otro d6





Reglas

Reglas de ambientación

Los agentes de Eskubeltz no deberían utilizar la violencia como primera opción. Para desanimar ese tipo de comportamientos, recomendamos el uso de la regla Daño Descarnado.

Investigación

Muchas de las misiones de Eskubeltz requieren bastante investigación.

La manera más sencilla de gestionar esto es proporcionar pistas a cambio de amarracos cuando los agentes estén perdidos. Esto, por supuesto, implica dar amarracos con frecuencia, pero esto es algo que el DJ ya debería estar haciendo.

También es conveniente no supeditar la obtención de pistas fundamentales a tiradas de dados. Si un personaje hace la pregunta apropiada, se le debe proporcionar la pista directamente. No hay nada más frustrante que una investigación bloqueada por una mala tirada de dados.

Por otro lado, es útil recordar que, en la mayor parte de los casos, Notar es una habilidad puntual. Con el tiempo suficiente, todo el mundo es capaz de acabar por encontrar esa pista que tenían delante. Por tanto, sólo se deben hacer tiradas de Notar cuando el tiempo sea un factor determinante.

Ventajas y desventajas

Esta ambientación permite el uso de todas las ventajas y desventajas apropiadas del manual básico de Savage Worlds - Edición Aventura con la excepción de las indicadas al principio de cada sección

Además, añade algunas ventajas y desventajas útiles para esta ambientación en concreto.

Desventajas

Se podrán utilizar todas las del manual exceptuando: Sanguinario.

Monolingüe (menor)

Por regla general, todos los agentes de Eskubeltz hablan por lo menos castellano y euskera a nivel conversacional. Sin embargo, por el motivo que sea, esta agente concreta sólo habla uno de ellos. Aunque es más probable que el idioma que habla sea el castellano, es posible - siempre que sea justificado por



su trasfondo - que sea el euskera.

En cualquier caso, la agente no podrá hablar ni entender el otro idioma, lo cual complicará su trato con la población humana (dependiendo de la zona y pueblo, ésta tendrá como idioma predominante uno u otro idioma) y con los adurdun (entre los cuales, particularmente entre los más tradicionales en su modo de vida, el euskera es el idioma predominante).

Educación religiosa (mayor)

El personaje ha sido educado en la religión católica (u otra similar) y tiene muchos prejuicios contra las criaturas sobrenaturales, en particular contra el adur y las sorginas. Tendrá que realizar una tirada de Espíritu para evitar sufrir un nivel de Fatiga (representando su malestar psicológico) cada vez que presencie algún tipo de ritual mágico. Además, sufrirá una penalización de -2 en toda tirada de Persuasión relacionada con sorginas.

Ventajas

Se podrán utilizar todas las ventajas del manual exceptuando: Trasfondos arcanos y todos los relacionados

Adur

Esta persona tiene adur, es decir, una fuerza mágica interna de la que puede ser o no consciente. Es capaz de canalizarla a través de rituales (ver sección siguiente, La magia).

Trakurle

Requisitos: Adur

Con solo mirarlo, esta persona puede descifrar cualquier texto, independientemente del idioma o incluso el sistema de escritura utilizado. Esto no tiene ninguna implicación sobre su comprensión del idioma en sí, ni sobre mensajes en medios no escritos; sólo el significado del texto le resulta evidente. Por motivos no del todo claros, esta capacidad no se aplica a mensajes deliberadamente ofuscados o encriptados. Una hipótesis afirma que el descifrador percibe la intención de quién compusiese el texto, fuese esta comunicar un mensaje u ocultarlo.

La magia

Paradójicamente, para ser un universo plagado de seres a menudo llamados “mágicos”, hay relativamente poca magia. No os esperéis hechiceros lanzando bolas de fuego mientras cabalgan esqueletos de dragón.

No, la magia real es ritualista y de efectos más sutiles. Por ejemplo, enamorar o matar a alguien mágicamente requerirá un ritual complejo con ingredientes secretos y tendrá un efecto algo impredecible tanto en su marco temporal como



en su efectividad.

Además, la magia es algo estrictamente controlado por Eskubeltz. Sólo se puede utilizar con permisos especiales, y el control de su uso forma parte de las misiones habituales de los agentes de la organización. Quien emplee rituales mágicos sin licencia arriesga desde multas muy severas hasta la vida.

Dicho esto, la magia existe y ocasionalmente resulta muy útil. A continuación te presentamos unas reglas para utilizarla que reemplazan el sistema del manual básico.

Rituales

Como hemos dicho, la magia real es ritualista. Como todo ritual, tiene dos componentes fundamentales: una lista de ingredientes y un procedimiento. Sin embargo, no todo el mundo puede realizar un ritual. Es necesario tener una energía mágica interna, llamada adur. Todo el mundo tiene el potencial de desarrollar su adur, y una gran cantidad de gente lo ha desarrollado sin ser siquiera consciente de ello.

Para conocer el procedimiento, es necesario o bien haber realizado el ritual en el pasado - con éxito - o bien tener acceso a los detalles. Eskubeltz, como casi todas las empresas con larga historia, tiene mucho material en papel, pero la digitalización está eternamente en proceso. Por tanto, aunque será fácil encontrar cualquier ritual necesario en algún tomo de la biblioteca de la agencia, en el campo sólo se podrá disponer de la memoria y, si se da la circunstancia, de lo que se pueda encontrar por ahí.

En cuanto a la lista de ingredientes, todo depende del lugar. La mayor parte de elementos usuales son relativamente comunes, aunque no siempre igual de fáciles de conseguir. No en todos los núcleos urbanos hay un roble a mano para conseguir bellotas u hojas, por ejemplo. Por supuesto, en los almacenes de la agencia Eskubeltz suele haber existencias de todos los ingredientes básicos. Por otro lado, algunos rituales requieren ingredientes un poco más esotéricos, como

Durante la realización de un ritual, el o los personajes presentes deben recitar una letanía. Ofrecemos aquí algunos ejemplos de palabras rituales apropiadas:

- Zatika zotinka ziztaka zirika, zatika zotinka ziztaka zu. denak neri, denak neri... konjuro onen jabea naiz ni!
- Sasi guztien gañetik, laño guztien azpitik
- Baga, biga, higa, laga, boga, sega, zai, zoi, bele harma
- Ikimilikiliklip
- Jan da lo, jan da lo... pottolo
- Beti jan da beti mehe, demoniu lemope
- Urta lábiru, labiru, labiru, lábiru lena.
Urta lábiru, lábiru, lábiru, lábiru lon.
Urta lábiru, lábiru, lábiru
Urta lábiru, lábiru, lena
Urta lábiru, lábiru, lábiru
Urta lábiru, lábiru, lon



ñas de gizotso o pelo de inguma.

Algunos ingredientes o rituales están directamente prohibidos por Eskubeltz. Aparecen marcados con una estrella en la lista. Realizar cualquier ritual prohibido acarreará la expulsión inmediata del oficiante y de sus ayudantes, además de posibles consecuencias mayores dependiendo de los resultados.

Una vez reunidos los ingredientes y siempre que se conozca el procedimiento, se podrá intentar realizar el ritual. Para ello se realizará una tirada de Ocultismo con el modificador apropiado indicado en cada ritual. Un 1 en el dado de habilidad (independientemente del resultado del dado salvaje) implicará una inversión de los resultados del ritual (bien aplicándose a los oficiantes en vez del objetivo pretendido, bien convirtiendo los efectos positivos en negativos y lo contrario). Un fallo sencillo simplemente no tendrá otro efecto que la desaparición de los ingredientes y del tiempo invertido. Un éxito logrará el objetivo, pero con cierta incertidumbre: el resultado podrá retrasarse o adelantarse en el tiempo, podrá tener una intensidad mayor o menor, o incluso podrá tener un efecto secundario no intencionado (la variación puede resolverse con una tirada). Un aumento logrará el objetivo según se pretendía.

En caso de que sea apropiado detallar más la realización de un ritual, se podrán utilizar las reglas de Tarea Dramática del manual. La duración de la tarea será de cinco turnos y requerirá cinco éxitos o aumentos. Esto será equivalente al éxito sencillo de la tirada única; lograr 9 éxitos o aumentos corresponderá al éxito con aumento de la tirada única. Lograr dos o menos éxitos o aumentos será equivalente al fracaso con resultados invertidos. Puede ser útil usar este sistema cuando el ritual se realice en situaciones tensas, como en medio de una batalla o cuando un peligro inminente acecha.





Tabla de ingredientes

En caso de duda, se pueden seleccionar aleatoriamente los ingredientes necesarios para un ritual o una poción sacando tantas cartas como ingredientes hagan falta y consultando la tabla siguiente. Este procedimiento sólo podrá emplearse la primera vez que se haga un ritual, apuntándose los ingredientes para todas las ocasiones en las que se vuelva a realizar. Esta tabla no es limitante, es posible utilizar ingredientes que no aparezcan aquí. Su intención es únicamente servir de ayuda.

Todos los ingredientes marcados con una euskal izarra (*) están prohibidos por Eskubeltz. Cualquier ritual que los utilice queda, por extensión, prohibido también, y su realización estará perseguida.



Valor	Picas + Oros	Corazones + Copas	Diamantes + Espadas	Tréboles + Bastos
1	Pluma de urraca	Uñas de gizontso	Prenda de ropa usada por el objetivo	Bellotas trituradas
2	Hueso de jineta	Pelo de inguma	Papel	Hojas de roble
3	Pico de gorrión *	Calcetín de galtzagorri	Monedas	Apio
4	Cola de lagartija	Caspa de basajaun	Lápiz	Astillas de pino *
5	Excremento de oveja	Pestaña de lamia	Carbón	Eguzkilore
6	Colmillo de oso *	Saliva de jentil	Cuarzo	Monguis
7	Ojos de bacalao	Pelo de barba de Akerbeltz	Espejo *	Perrechicos
8	Piel de sapo	Amígdala de iratxo *	Péndulo	Tierra
9	Uñas del objetivo	Hígado fresco de herensuge *	Baraja de cartas	Algodón
10	Pelo del objetivo	Cuerno de zezengorri	Texto escrito por el objetivo	Tejo
J / S	Vómito de liebre	Esperma de lamia	Vaso	Corteza de abedul
Q / C	Entrañas animales aún calientes	Escamas de Sugaar	Peine de oro *	Acebo *
K / R	Corazón humano aún caliente *	Lágrimas de Mari *	Un alfiler de oro	Eguzkilore cosechado a mediodía del solsticio de verano



Pociones

La creación de pociones es virtualmente indistinguible de los rituales. La principal diferencia es que el resultado es una poción o un ungüento que se podrá utilizar más adelante. Los rituales que puedan producir pociones están indicados como tales en el listado.

Listado de rituales y pociones

En lugar de detallar cuidadosamente cada ritual, vamos a englobarlos en categorías e indicar en cada una cómo concretarlos. Se indicará sólo número de ingredientes y penalizadores; el nombre del ritual, los ingredientes concretos y los efectos deberán ser elegidos antes de realizar el ritual por primera vez. Para elegir los ingredientes, se sacará una carta por cada ingrediente y se consultará la tabla de la página anterior.

Betadur (mal de ojo)

Ingredientes: Ira, sentimiento de agravio y línea de visión directa con el objetivo

Penalizador: 0

Un ritual tan sencillo que en ocasiones se realiza por accidente, involuntariamente. Sin embargo, los resultados son moderados. Además, un simple amuleto guardado (ver siguiente) es suficiente para neutralizarlo. Por estos motivos, también hay gente que atribuye cualquier tipo de mala suerte a haber sido el objetivo de un betadur, aunque no sea cierto.

Después de realizar este ritual, saca una carta. Un trébol o basto dará un nivel de Fatiga al objetivo. Con una pica u oro, el objetivo recibirá la desventaja Hábito (menor) durante una hora. Si la carta es un rombo o espada, el objetivo perderá el equilibrio y caerá inmediatamente al suelo. Un corazón o copa indicará que el ritual no ha tenido efecto notable.

Creación de amuletos

Ingredientes: mínimo 2, a elegir de la lista siguiente: algodón, moneda, carbón vegetal, apio, plata, excrementos de oveja.

Penalizador: $-2 + \frac{\text{número de ingredientes}}{2}$ (redondeando hacia abajo). Por ejemplo, un amuleto con 2 ingredientes sufrirá un $-2 + \frac{2}{2} = -1$, pero uno de 3 también ($-2 + \frac{3}{2} = -0,5$ que se redondea a -1). 4 ingredientes reducirán la penalización a 0, y 6 la pasarán a $+1$.

Con este ritual se crea un amuleto que permite protegerse de otros rituales. Al crear el amuleto, si se obtiene un éxito simple, el amuleto será mediocre. Si se realiza con aumento, el amuleto será eficiente.

Un amuleto mediocre añade una penalización de -2 a la tirada del ritual dirigido contra su portador. Un amuleto eficiente añadirá una penalización de -4 .



Enfermedad

Ingredientes: 3 (debilitante), 5 (letal)

Penalizador: -1 (debilitante), -2 (letal)

El personaje objetivo se sentirá enfermo (p.175-176 del manual básico). Existen opciones debilitantes y otras potencialmente letales.

Augurio

Ingredientes: un animal de sangre caliente vivo.

Penalizador: -4

Este ritual implica el sacrificio de un animal y la lectura del futuro en sus órganos.

El grupo que realiza el ritual obtiene un punto de augurio por cada nivel de tamaño del animal sacrificado (1 por un ave o un mamífero pequeño, 2 por un ave grande - como un avestruz - o un mamífero medio - como un humano o un perro grande -, 3 por un mamífero grande - como una vaca).

Cada punto de augurio podrá utilizarse en cualquier momento posterior para modificar algo razonablemente bajo control de los personajes a su gusto, siempre con el beneplácito del DJ. Ejemplos de esto pueden ser tener un objeto necesario en el bolsillo, haber girado en el otro sentido en la última bifurcación o no haber dicho la última frase.

Conceder ventaja

Ingredientes: 3

Penalizador: -1

Este ritual permite conceder al objetivo los beneficios de una Ventaja (ver manual básico) durante un tiempo limitado, habitualmente una hora. Algunas ventajas - las que no dependen directamente del personaje, como Conexiones, Rico, Noble o Seguidores (a discreción del DJ) - no serán utilizables.

Maldición (asignar desventaja)

Ingredientes: 3 (menor), 5 (mayor)

Penalizador: -1 (menor), -2 (mayor)

De forma similar al ritual anterior, este asigna los efectos de una Desventaja (siempre que sea apropiado).

Conocimiento

Ingredientes: 3

Penalizador: -2



Este ritual es similar a los anteriores, salvo que lo que concede es una Habilidad nueva en un d6 (o, si el personaje ya la tenía, la incrementa en dos niveles de dado).

Poder

Esto, más que un ritual, es un recordatorio de que todo Poder del manual básico que sea justificable (a discreción del DJ) puede ser convertido en ritual.

Curación, Detección u Ocultación, Disfraz o Enanismo son buenos ejemplos de Poderes utilizables mediante un ritual. Los puntos de poder (PP) indicados en el manual equivalen al número de ingredientes necesarios; además, divididos por dos (redondeando hacia abajo), serán el penalizador a las tiradas de Ocultismo. P.ej, el poder Ilusión indica 3PP, lo cual significa que su ritual requiere 3 ingredientes y se aplica un modificador de -1 a las tiradas para realizarlo.

El dinero y el equipo

Dado que los personajes son agentes de una organización y sus misiones son dictadas por ella, no será necesario preocuparse demasiado por el equipo. Siempre que las herramientas y armas requeridas estén en las listas de equipo reglamentario, los agentes podrán pedir las en el almacén de Eskubeltz y devolverlas al terminar la misión.





Del mismo modo, se asume que el sueldo fijo de los agentes es consumido íntegramente por su coste de vida y su cuenta de ahorros.

Sin embargo, hay una pequeña excepción. Muchas misiones pueden conllevar una pequeña prima cuando son terminadas con éxito. Del mismo modo, algunos personajes pueden decidir comprar material no reglamentario con su propio dinero. De este modo, la economía se vuelve un elemento muy secundario en este juego, pero sigue existiendo para aquellos que deseen utilizarla.

En cuanto al equipo disponible, se podrá utilizar cualquier objeto existente en nuestra época que venga en el manual básico de Savage Worlds (o, de hecho, en cualquier otro manual de ambientación para SW). Sin embargo, es importante hacer notar que Eskubeltz es una agencia secreta que intenta mantener ciertas cosas en secreto. Los uniformes militares y las armas de fuego no son tan comunes en el País Vasco, y de hecho en Europa, como lo pueden ser en otros lugares del mundo. Un jugador paseándose por el centro de San Sebastián con una ametralladora se arriesga a ser detenido por la Ertzaintza, lo cual complicaría seriamente la compleción de la misión - y podría llegar a ser expulsado de Eskubeltz.



Bestiario

Marcaremos con una estrella (*) las entradas correspondientes a un personaje Comodín.

Los humanos

Humano medio

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d4, Conocimientos Generales d4, Pelear d4, Notar d4, Persuadir d4, Sigilo d4

Ventajas: una a elegir en función del personaje (opcional)

Desventajas: Escéptico

Periodista

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d4, Conocimientos Generales d4, Pelear d4, Notar d6, Persuadir d6, Investigación d6, Sigilo d4

Ventajas: Conexiones

Policia

Existen varios cuerpos policiales en la región. Sus campos difieren, pero es probable que los agentes se encuentren con cualquiera de ellos.

Policía Municipal: No todos los municipios la tienen, pero en dónde la hay se ocupan del orden público local. Tienen su equivalente en el lado francés en la Police Municipale dentro de los municipios que la poseen, y en los Gardes Champêtres en el ámbito rural.

Policía Nacional: Tienen poca presencia en la calle, ya que se ocupan principalmente de gestionar documentos de identidad e inmigración, pero también son los encargados de perseguir el tráfico de drogas. Su homólogo francés es la Police Nationale.

Ertzaintza: Únicamente presente en el País Vasco, se ocupa de: tráfico y carreteras, antiterrorismo, orden público, seguridad ciudadana en los municipios donde no hay policía municipal, conducción de presos y rescates.



Policía foral de Navarra: actúa de forma complementaria a la Guardia Civil, obviamente en Navarra, además de gestionar la protección de la naturaleza y la coordinación de rescates.

Guardia Civil: En el País Vasco, llevan únicamente asuntos fiscales, armas, puertos y aeropuertos. En el resto de comunidades relevantes, llevan todo lo que no es competencia del resto de cuerpos policiales. En Francia, las mismas competencias son llevadas por la Gendarmerie Nationale.

Para simplificar, todos los policías podrán utilizar las estadísticas que siguen.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d4.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Ventajas: Soldado.

Desventajas: Escéptico

Equipo: pistola, porra.

Agente de Eskubeltz

Existe la posibilidad de que los agentes interactúen con otros agentes de Eskubeltz. En caso de necesidad, se podrán utilizar estas estadísticas.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Intimidar d4, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d6, Ocultismo d6

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Equipo: Variable.

Antropista (investigador)

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d8, Pelear d4, Investigar d6, Ocultismo d6, Notar d8

Paso: 6, **Parada:** 4; **Dureza:** 5

Equipo: Variable.

Antropista (matón)

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Pelear d8, Disparar d6,



Ocultismo d4, Notar d8, Sigilo d4

Paso: 6, Parada: 6; Dureza 5

Equipo: Variable.

* **Quique González (periodista)**

El famoso presentador del programa televisivo Los Misterios del Milenio no es, en realidad, supremacista humano. Sin embargo, su poderosa fascinación por el mundo oculto lo ha convertido en un ídolo del Movimiento Antropista.

No sólo aparece con su equipo en cualquier lugar a donde algún rumor sobre un misterio pueda atraerlo, sino que allá donde grabe empiezan a aparecer antropistas curiosos. Además, cualquier caso cubierto por uno de sus programas es considerado como un hecho probado por parte del Movimiento.

Los dioses

El panteón vasco es amplio, aunque no tanto como otros. Se puede dividir a los dioses de la zona en dos grandes grupos, los dioses propiamente dichos y los genios superiores.

Los primeros, como Amalur, la diosa de la tierra, Ortzi, el del firmamento, o Eguzki e Ilargi, el sol y la luna (ambas diosas, por cierto), son dioses cosmológicos, que no intervienen directamente en los hechos terrenales - aunque se pueda solicitar su ayuda mediante rituales.

Los segundos, por otro lado, tienen una presencia física en nuestro plano y a menudo interactúan con la gente. Estos incluyen la Mari, Sugaar, Akerbeltz, Gaueko y otros. Todos ellos pueden adoptar forma humana, aunque no sea siempre su preferida.

Por motivos prácticos, nos centraremos aquí en el segundo grupo.

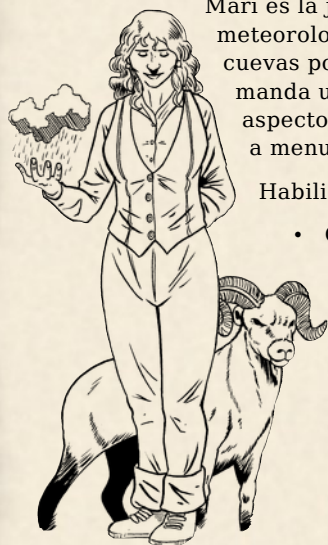
Ninguno de los dioses puede morir, aunque podrían llegar a quedar temporalmente incapacitados. Los dioses pueden adoptar cualquier forma, incluso la de fenómeno atmosférico como una tormenta, un viento o la oscuridad; pero siempre tienen un aspecto preferido.

A efectos de juego, se considera que cualquier dios tiene un d12+3 en cualquier tirada de rasgo que decida hacer. Además, pueden tener habilidades específicas que se indicarán en su párrafo.



* Mari

Mari es la jefa suprema de los dioses. Es la diosa de la meteorología y la protectora de la naturaleza. Vive en variadas cuevas por todo el territorio, y cuando se muda de una a otra manda una tormenta por delante para anunciar su llegada. Su aspecto preferido es el de una bella mujer siempre elegante, y a menudo acompañada por un carnero.



Habilidades especiales:

- Control meteorológico: Mari puede manipular el clima a su antojo.
- Mudanza instantánea: Mari puede pasar de cualquiera de sus cuevas a cualquier otra inmediatamente, lo que le permite desplazarse por todo el territorio en muy poco tiempo.
- Protectora de la naturaleza: Puede comunicarse con cualquier ser vivo, independientemente de su especie. Por otro lado, cualquier daño a cualquiera de ellos la enfurece.

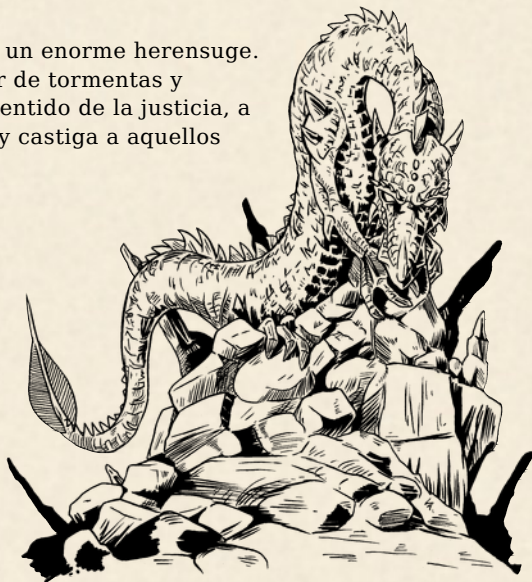
* Sugaar

Pareja ocasional de Mari, Sugaar es un enorme herensuge. Es un dios oscuro, iracundo, creador de tormentas y truenos. También, con su marcado sentido de la justicia, a veces pone a prueba a los humanos y castiga a aquellos cuya honestidad flaquea.

Dicen que cuando se junta con Mari tiembla el cielo.

Habilidades especiales:

- Tormentoso: Puede provocar tormentas y lanzar rayos.
- Justiciero: Ocasionalmente, Sugaar realiza experimentos con algún humano, poniéndole en situaciones en las que tenga que escoger entre una opción egoísta y una generosa, u otros dilemas similares. Castiga a quien elige





mal, provocándoles alguna desventaja física que les dura hasta que se enmiendan.

* Akerbeltz

Este macho cabrío negro es el guardian de la naturaleza y de todos los adurdun. Controla la magia y se asegura de evitar sus abusos. En su juventud tuvo una época un poco loca en la que, inspirado por su primo lejano griego Pan, montaba unas fiestas salvajes con sorginas y otros seres, los legendarios akelarres, pero con la llegada del cristianismo a la región, empezaron a identificarlo con el diablo y decidió espaciarse y finalmente abandonar la organización de eventos.

En época reciente, montó Eskubeltz, que aún dirige. Entrevista personalmente a cada recluta y se ocupa de formalizar la contratación y recibir el juramento.

Rara vez interviene en misiones de campo, pero es común que participe en las reuniones preliminares.

Habilidades especiales:

- Protector de la magia. Akerbeltz es capaz de sentir cualquier magia que se realice en su territorio. Normalmente, lo percibe como una forma de ruido de fondo, pero cuando se acumulan muchos rituales prohibidos en un tiempo y espacio reducidos, tiende a prestar atención. Si se concentra, puede saber exactamente qué ritual y dónde se está realizando.
- Jefe de Eskubeltz: Akerbeltz no sólo ha creado Eskubeltz, sino que lo dirige activamente. Para él, Eskubeltz es una extensión de sí mismo, por lo cual está al corriente de cada una de las misiones, y se responsabiliza de cada resultado.



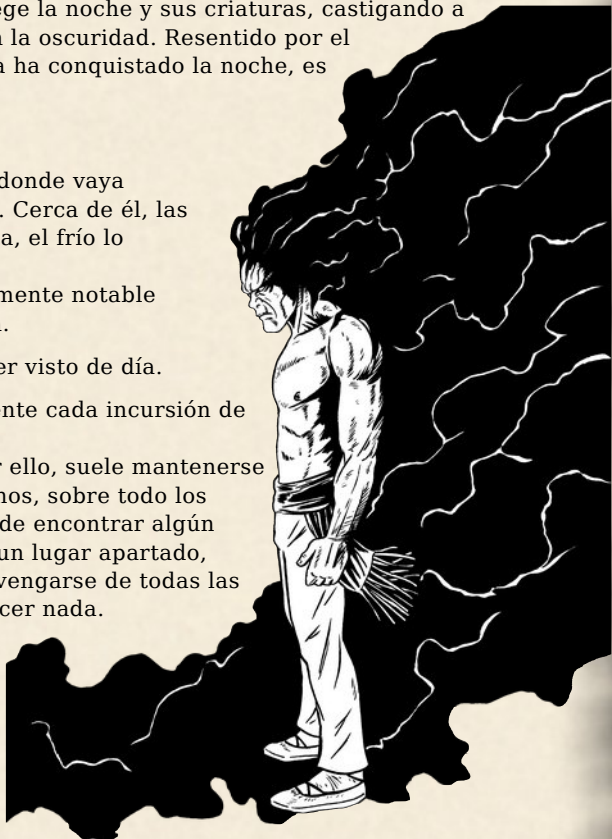


* Gaueko

Gaueko es el dios de la noche. Protege la noche y sus criaturas, castigando a aquellos diurnos que se adentran en la oscuridad. Resentido por el modo en el que la sociedad moderna ha conquistado la noche, es el fundador y líder de Iluntasuna.

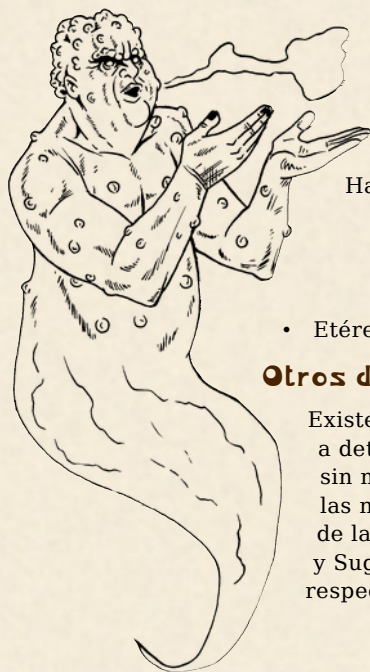
Habilidades especiales:

- La noche personificada: Allá donde vaya Gaueko, se hace la oscuridad. Cerca de él, las luces brillan con menos fuerza, el frío lo acompaña y cualquier sonido viaja más lejos. Esto es claramente notable incluso durante la luna nueva.
- Nocturno: Gaueko no suele ser visto de día.
- Protector de la oscuridad: siente cada incursión de los seres diurnos en la noche como una agresión física. Por ello, suele mantenerse apartado de los centros urbanos, sobre todo los grandes. Sin embargo, si puede encontrar algún humano aislado de noche en un lugar apartado, aprovechará la ocasión para vengarse de todas las veces en las que no puede hacer nada.





* Aideko



Aideko, el dios del aire, es también el portador de enfermedades. Sirve de lugarteniente a Gaueko, supliéndole durante el día en su trabajo de terrorismo dentro de Iluntasuna.

Habilidades especiales:

- Portador de enfermedades: Con sólo un soplo, Aideko puede provocar cualquier enfermedad en quien lo respire.
- Etéreo: la forma natural de Aideko es gaseosa.

● Otros dioses de potencial interés

Existen más dioses en el panteón vasco que no vamos a detallar aquí, pero podrían ser utilizados por un DJ sin mucha dificultad. Estos incluyen a Hodei, dios de las nubes, Eate, dios del fuego, Herio, la encarnación de la muerte, o Mikelats y Atarrabi, los hijos de Mari y Sugaar que simbolizan el mal y el bien respectivamente.



Las brujas

Estas sabias mujeres siempre han sabido mucho de hierbas y medicamentos, así que su conversión a la industria farmacéutica era un paso pequeño. Sin embargo, no todas han abrazado el método científico con la misma alegría, y la mayoría se dedica a la herboristería. Un puñado, prefiriendo las artes esotéricas, han abierto negocios de tarot u otras formas de lectura del pasado y del futuro.

Conviene hacer notar que existen hombres sorginas, a veces llamados intxixus, aunque son extremadamente poco frecuentes, por motivos que no están del todo dilucidados.

Lo que está claro es que las sorginas tienen una fuerte tendencia a ayudar al prójimo y utilizar sus artes para mejorar la situación de sus clientes. Sin embargo, ocasionalmente ocurre que alguna torne hacia usos más oscuros de sus habilidades. Se las suele denominar belagiles y en la mayoría de los casos tienen carreras cortas, truncadas por la intervención de Eskubeltz.

Sorgina (sorguina)

Una sorgina es fundamentalmente una humana con adur que, por tradición familiar (o mediante un aprendizaje con una maestra) se ha formado en las artes ocultas. Tienen un vínculo directo con Mari, a la que pueden invocar y deben servir.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Notar d6, Persuadir d8, Sigilo d4, Ocultismo d10, Pelear d4, Medicina d6, Supervivencia d6

Características especiales

- **Pociones:** Una sorgina siempre tiene encima alguna poción preparada. El DJ puede elegir aleatoriamente o según contexto dos efectos de poción para cada sorgina.
- **Grimorio:** Una sorgina tiene acceso a cualquier ritual que necesite hacer,





habitualmente mediante la consulta de algún grimorio en su posesión. Sin embargo, siempre se cuida de no realizar magia dañina para los demás ni emplear ingredientes prohibidos. De lo contrario, se irá convirtiendo progresivamente en una belagile - después de tres rituales de ese tipo, no habrá vuelta atrás.

- **Vínculo con Mari:** Una sorgina tiene medios ocultos para enviar mensajes a Mari. En contrapartida, ésta puede percibir cualquier cosa percibida por la sorgina cuando así lo decida.

Belagile (belaguile)

Las belagiles eran sorginas que han decidido abandonar cualquier concepto moral. Practican magias prohibidas y no tienen reparos en hacer daño a cualquiera. Sin embargo, esto tiene un precio. En el proceso, han perdido su vínculo con Mari, reemplazándolo por un vínculo - no siempre consciente - con Gaueko. Por ello, las belagiles sólo pueden actuar de noche, durante el día no tienen más poder que una humana normal. La mayor parte de ellas pertenece o tiene contacto con Iluntasuna

Las belagiles se caracterizan por su piel muy pálida y su extrema belleza.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Notar d6, Persuadir d8, Sigilo d4, Ocultismo d10, Pelear d4, Medicina d6, Supervivencia d6

Características especiales

- **Atractiva:** +1 a Persuadir e interpretar
 - **Criatura de la noche:** Las belagiles reciben un +2 a sus tiradas de Ocultismo en rituales y pociones durante la noche; en contrapartida, no pueden realizar ningún ritual ni poción desde la salida hasta la puesta del sol.
 - **Cambiapieles:** una belagile puede cambiar de forma, pero únicamente durante la noche, y únicamente a un animal concreto. Lo más habitual es un gato negro, aunque se han dado el caso de cuervos, perros y otros. La transformación requiere al menos un turno y provoca un punto de Fatiga.
- **Vínculo con Gaueko:** Una belagile tiene medios ocultos para enviar mensajes a Gaueko. En contrapartida, éste puede percibir cualquier cosa percibida por la belagile cuando así lo decida.





Las lamias

Lejos queda la imagen de la rubia peinándose lánguidamente a la orilla del río en el que baña sus pies de pato. De hecho, nunca tuvieron pies de pato, sería absurdo, aunque sí que es cierto que tienen una forma muy peculiar. Sí, sus pies son cortos con dedos largos y palmeados, pero son claramente de mamífero, no de ave. Nada que no se pueda ocultar con largos vestidos, o incluso, con más esfuerzo - y quizá un contrato con Eskubeltz - en un calzado encantado.

Lo que sin duda es cierto es que las lamias, o lamiñas, siempre han tenido pasión por la belleza. Cuidan su aspecto hasta el mínimo detalle y conocen bien las artes de la peluquería, la cosmética y la moda. Al menos una cadena de tiendas de cosmética y productos para el cuerpo está compuesta por lamias desde lo más alto de la dirección hasta la atención directa en las propias tiendas. Muchas peluquerías tienen personal lamia si no están directamente dirigidas por ellas. Tiendas de moda, alguna marca de alta costura, al menos una clínica de cirugía estética y una o dos agencias de modelos también se incluyen entre los negocios controlados por lamias. Un detalle que pocos notan es que todos estos negocios tienen sus sedes muy cerca del cauce de algún río; aunque algunos de estos son subterráneos y ya casi olvidados como el arroyo Helguera.

Las más jóvenes, además suelen estar inmersas en redes, se las conoce como *influencer*. Varias lamias tienen cuentas con millones de seguidores en Instacram y Toktok. Miles de niñas y jóvenes siguen sus consejos alimenticios y sobre belleza y maquillaje. Esa "cara de pato" en los "selfies", ¿creáis que era por casualidad?

Además, se las ve siempre en playas y lagos paradisíacos, donde casi nunca salen sus pies. Es más fácil manipular la perspectiva en una foto, que depender de un contrato de por vida. También saben sacar partido a su belleza, y no dudan en engatusar y camelar para conseguir sus caros caprichos.

Aunque a menudo mantienen relaciones con humanos, se las suelen arreglar bastante bien para mantener su naturaleza en secreto. Un ojo entrenado puede llegar a discernir a una lamia por algunos detalles como su forma de andar o algunos modismos al hablar, pero dada su popularidad, algunas humanas han empezado a imitar sus particularidades, complicando la detección.

Se dice que en algunos valles aislados no es raro que nazcan niñas con membranas interdigitales en los pies, pero en general se ha atribuido a la consanguinidad o mutaciones endógenas. Los locales saben que esas niñas llevan sangre lamia, con todas sus consecuencias, pero no lo cuentan.



Lamia (hembra) o Amilamia



Las lamias atribuyen mucha importancia a la belleza, la cual es su principal ventaja y su principal defecto al mismo tiempo.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Persuadir d10, Interpretar d8, Provocar d8, Pelear d4, Ocultismo d6, Notar d6, Atletismo d6, Conocimientos Generales d6

Capacidades especiales:

- Muy atractiva: +2 a Persuadir e Interpretar
- Pies de pato: Los llamados "pies de pato" (en realidad, se parecen más a pies de simio, con dedos largos, pero palmípedos) permiten a una lamia nadar mejor (+2 a Atletismo cuando es en el agua) pero al mismo tiempo, dificultan sus movimientos en tierra (-2 a Atletismo cuando se trata de correr, bailar, etc).
- Obsesionada con su belleza: robar a una lamia sus artículos de belleza preferidos (su peine, su conjunto de maquillaje, etc.) tendrá dos efectos inmediatos. Por un lado, la lamia hará lo que sea para recuperar sus cosas; por otro, su animadversión hacia el ladrón crecerá cada vez más. Cada lamia tendrá un sólo artículo preferido, y será distinto para cada una, así que conseguir algo de ella necesitará cierta investigación. Normalmente, es algo de lo que nunca se separa - lo llevará colgado del cuello, o en un saquito en el cinturón, o algo similar.

Lamia (macho) o Intxisu

Hay relativamente pocos lamias macho, por motivos desconocidos - aunque no faltan teorías al respecto. Aunque atractivos según criterios humanos, no suelen llegar a los niveles de las hembras, ni poseen esa fijación con su aspecto; sin embargo sí suelen ser grandes admiradores de la belleza de los demás. Esto, unido a un pobre control de sus impulsos, puede volverlos bastante incómodos de trato o incluso algo peor.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6

Habilidades: Persuadir d6, Interpretar d8, Provocar d8, Pelear





d4, Ocultismo d6, Notar d8, Atletismo d8, Conocimientos Generales d6, Apostar d8

Características especiales:

- **Atractivo:** +1 a Persuadir e Interpretar
- **Pies de pato:** Los llamados “pies de pato” (en realidad, se parecen más a pies de simio, con dedos largos, pero palmípedos) permiten a un lamia nadar mejor (+2 a Atletismo cuando es en el agua) pero al mismo tiempo, dificultan sus movimientos en tierra (-2 a Atletismo cuando se trata de correr, bailar, etc).
- **Impulsivo:** Los lamias suelen tener problemas para controlar sus impulsos. No pueden resistir una apuesta.
- **Admirador de la belleza:** si un lamia se encuentra con alguien Atractivo o Muy Atractivo, no podrá evitar admirarlo y probablemente intentará seducirlo. No se tomarán bien el rechazo; sin llegar necesariamente a extremos violentos, sí que se enfriarán notablemente si sus avances no tienen éxito.

Itsaslamia o Lamia marina

El tipo menos común de lamia es la lamia marina. En realidad no es que sean pocas, pero son extremadamente difíciles de encontrar. Estas lamias viven en alta mar y sus extremidades inferiores se han fusionado hasta formar algo similar a una cola de sirena, como en el caso de las focas y los delfines.

Existen ciudades submarinas creadas por las lamias marinas. Tienen edificaciones, campos de cultivo de algas, criaderos de animales, y una red de distribución de aire respirable. La mayor parte de lamias marinas pasan en ellas su tiempo, lo cual reduce aún más el riesgo de que las vean en la superficie.

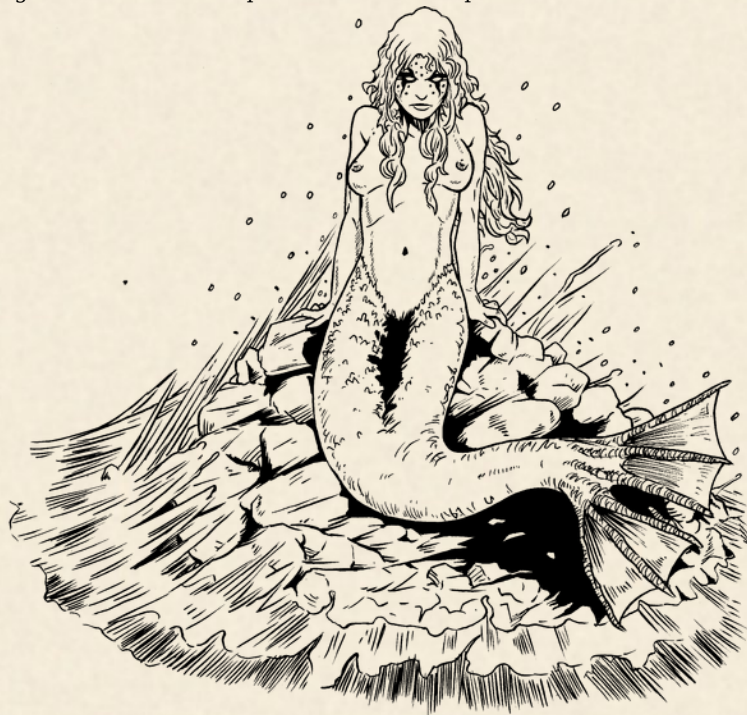
Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6

Habilidades: Persuadir d6, Provocar d8, Pelear d6, Ocultismo d6, Notar d8, Atletismo d8, Conocimientos Generales d4

Características especiales:



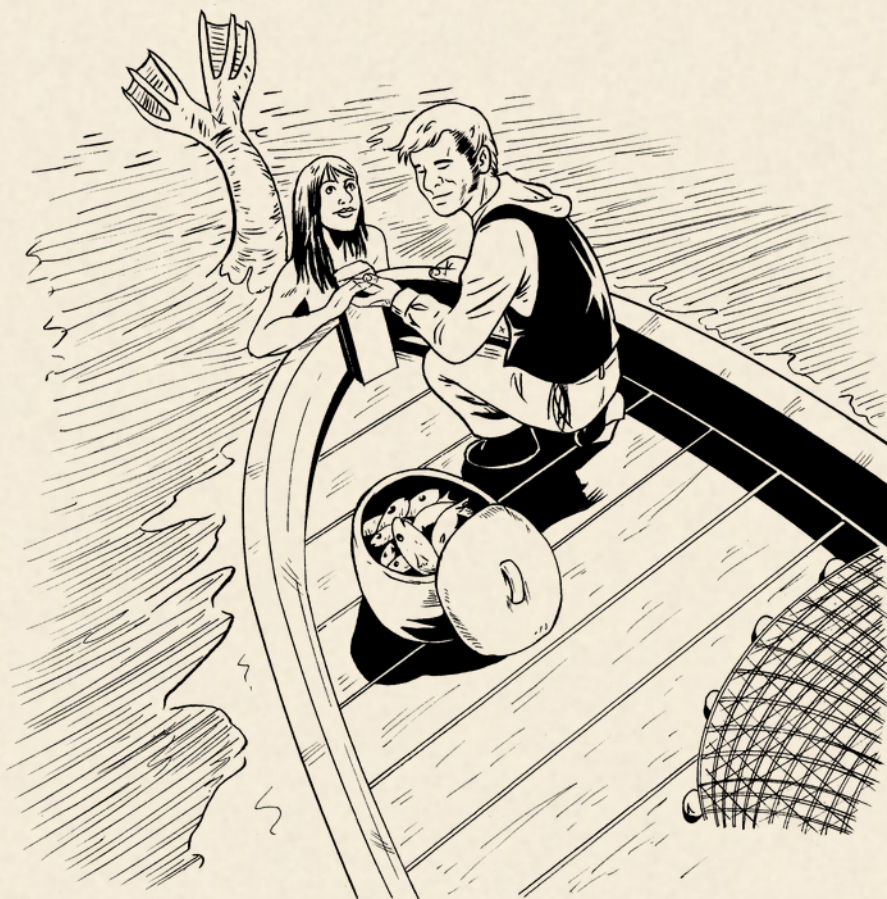
- **Marina:** Las lamias marinas pueden aguantar la respiración durante mucho tiempo, más de media hora. También pueden moverse a gran velocidad por el agua. Sin embargo, son muy torpes en tierra, y no aguantan mucho tiempo si se les seca la piel.



* **Xixili (lamia marina)**

Xixili es una famosa lamia marina que se enamoró del pescador que la curó y cuidó tras encontrarla herida. Aunque ese episodio de su vida es muy conocido, hasta el punto de que tiene una estatua en Bermeo recordándola, las distintas versiones que circulan tienen siempre un punto poco claro: su final. Algunos dicen que murió de pena esperando a su amado en el puerto, mientras que otros cuentan que se volvió humana y se casó con él. También es posible que siga ahí fuera; las lamias son muy longevas y la historia no es tan antigua como se cree.

En cualquier caso, Xixili es de las pocas lamias marinas de la que se tiene constancia, que tenga afinidad por los seres humanos. Y dicen los pescadores de los alrededores de Bermeo y Bakio, que cuando viene galerna, escuchan a Xixili avisarles...



* **Txarek (lamia marina)**

De Txarek, la madre de las lamias marinas, se sabe poco más que una leyenda. Dicen que en origen era una lamia terrestre, notablemente más grande y fuerte que sus hermanas y que, harta de que todos le dieran los trabajos más duros, se volvió cada vez más solitaria y retraída, aunque no perdió su pasión por su propia belleza.



Según la historia, un día que un grupo de lamias le pidió ayuda para devolver unas ballenas varadas al mar, les dió largas como era cada vez más su costumbre, y que por ello Mari la condenó a vivir el resto de sus días protegiendo a todas las criaturas marinas, metamorfoseandola en lamia marina. Desde entonces, vive en el mar y reniega de todos los seres terrestres.

Sabiendo lo poco que se conoce de las lamias marinas, es difícil confirmar la historia; también es difícil confirmar si Txarek sigue viva o las ocasionales referencias que se oyen se deben a que su nombre se habría convertido en el título de las reinas de las lamias marinas.

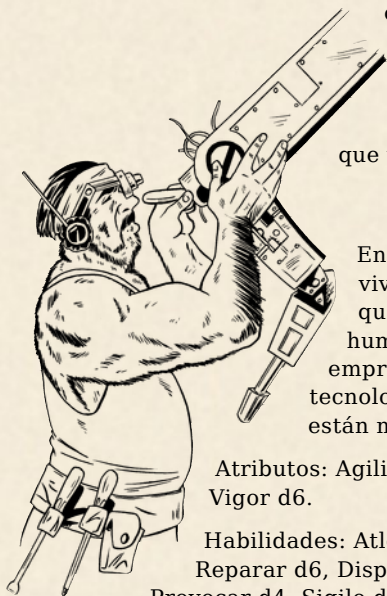




Los gigantes

Basajaun y basandere

Los basajaun y basandere, u hombres y mujeres de los bosques, (en adelante y por simplificar, basajaun hará referencia a cualquiera de ambos sexos a menos que se precise lo contrario) han sido durante la mayor parte de la historia un pueblo de los bosques, no demasiado numeroso pero sí tecnológicamente avanzado - se dice, de hecho, que varios de los inventos de la humanidad les fueron robados, como los cultivos de grano o la creación de sierras.



En la actualidad, aunque algunos basajaun siguen viviendo a la antigua, algunos han aprovechado que, tras una depilación completa, pasan por humanos algo grandes, y han creado varias empresas por todo el territorio, incluyendo varias de tecnología punta. Aunque no son muy numerosos, están muy bien situados.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d10, Reparar d6, Disparar d6, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6, Provocar d4, Sigilo d4.

Paso: 5; Parada: 5; Dureza: 7.

Capacidades especiales:

- Grandote (tamaño 1): los basajaun son altos, a menudo superando los 2m de alto.
- Patoso: debido a su tamaño, los basajaun no son especialmente sigilosos ni rápidos. Sufren -2 en Sigilo y Atletismo.
- Innovador: Los basajaun son innovadores natos y pueden crear artefactos improvisados con facilidad.

Jentil

Legendarios constructores de dólmenes e iglesias, los jentiles son más robustos que los basajaun, sin llegar al tamaño de los mairus. No es raro encontrar



jentiles trabajando como capataces, jefes de obra, o incluso ingenieros y arquitectos en alguno de las numerosas obras de construcción por todo el territorio. La empresa Luma construcciones, de hecho, está compuesta casi integralmente por Jentiles.

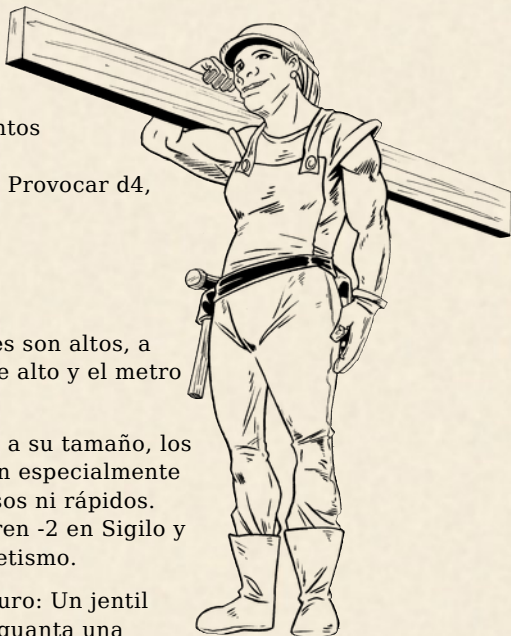
Atributos: Agilidad d4, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d8, Reparar d6, Disparar d6, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6, Provocar d4, Sigilo d4.

Paso: 5; Parada: 5; Dureza: 7.

Capacidades especiales:

- Grandote (tamaño 1): los jentiles son altos, a menudo superando los 2,20m de alto y el metro de hombro a hombro.
- Patoso: debido a su tamaño, los jentiles no son especialmente sigilosos ni rápidos. Sufren -2 en Sigilo y Atletismo.
- Duro: Un jentil aguanta una herida antes de quedar Incapacitado.



Mairu

Los mairus son los más altos y corpulentos de las varias especies de gigante que habitan estas tierras, aunque en su mayoría sigan por debajo de los dos metros y medio. Por su tamaño tienen problemas para disimularse en la sociedad humana y lo más común es que vivan en comunidades remotas, formando parte de la Resistencia. Aunque de naturaleza más bien tranquila, en ocasiones son utilizados como músculo en operaciones de sabotaje por Gaueko.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d4, Notar d8, Pelear d8, Supervivencia d8, Persuadir d6, Provocar d4, Sigilo d4.



Paso: 5; Parada: 6; Dureza: 8.

Capacidades especiales:

- Muy grandote (tamaño 2): los mairus son más grandes que sus primos, llegando en ocasiones a los 2,5m de alto.
- Patoso: debido a su tamaño, los mairus no son especialmente sigilosos ni rápidos. Sufren -2 en Sigilo y Atletismo.
- Puños como melones: un puñetazo de un mairu deja seco a cualquiera. Sus ataques desarmados causan Fue+d6 de daño.
- Duro: Un mairu aguanta una herida antes de quedar incapacitado.

* **Olentzero (familia jentil)**

Probablemente el único Jentil del que tiene constancia el humano medio, aunque la mayor parte de adultos no crean en su existencia real.

Olentzero fue un empresario que hizo su fortuna con la producción de carbón vegetal. Como operación publicitaria, solía organizar festejos de fin de año en los que hacían grandes hogueras en las plazas de los pueblos donde quemaban muñecos de trapo. Algunos lugares aún continúan la tradición, atribuyéndole un origen legendario de renovación.



Sus descendientes han diversificado el negocio hacia la fabricación de juguetes y colaboran con diferentes ikastolas y ONGs de ayuda a la infancia.

* **Tartalo (clan mairu)**

El famoso mairu de un solo ojo no es en realidad un único individuo, sino un clan entero de mairus - prácticamente ninguno tuerto, por cierto - que, desde hace varias generaciones, controlan buena parte del crimen organizado del territorio. Prostitución, contrabando, apuestas ilegales, el "Ojo de Tartalo" tiene mano en todos los platos.



Los duendes

Galtzagorri

Los galtzagorris son unos duendes caracterizados por sus pantalones rojos (de ahí su nombre) y porque nunca paran quietos.

Estos duendes siempre han amado la diversión, y el ambiente de las noches de bares de las ciudades casi parece hecho a medida para ellos. Mucha gente se ha cruzado con grupos de galtzagorris, incluso se habrá emborrachado con ellos, sin saber quienes eran. Enfundados en sus pantalones de cuadros rojos, riendo y gritando por las calles, son indistinguibles de cualquier otro grupo de punkis.

Es posible controlar a un galtzagorri para que trabaje para uno mediante la posesión de su residencia - habitualmente un alfiletero o algo similar -, pero hay que cuidarse de que siempre esté ocupado o empezará a buscarse sus propias actividades, no siempre para satisfacción del controlador. También se les puede contratar para hacer trabajitos o chapuzas de corta duración, aunque los resultados pueden variar.

Los galtzagorris tienen la capacidad de cambiar de tamaño, pueden pasar de muy pequeños (alrededor de 2cm de altura) a estatura humana. Sin embargo, la transformación les resulta dolorosa y tiene efectos secundarios serios - similares a los de una gastroenteritis violenta cuando encogen, y por el contrario un hambre atroz al crecer - por lo que tienden a conservar el mismo tamaño siempre que les es posible.



Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4 / 1, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6 / d8, Conocimientos Generales d10, Disparar d8, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Provocar d6, Sigilo d10.

Paso: 5; Parada: 5; Dureza: 4 / 0.

Capacidades especiales:

- **Hiperactivo:** un galtzagorri tiene que estar permanentemente activo. Si no tiene nada que hacer, estará molestando a cualquiera que le rodee



para que le dé alguna tarea. Los “fidget spinner” y similares han sido un gran éxito con los galtzagorris.

- **Obsesivo-compulsivo:** un galtzagorri siente la necesidad de contar cualquier cosa que se le ponga por delante. Una forma sencilla de distraerlo es tirar al suelo muchas cosas pequeñas, como el contenido de un alfiletero o un puñado de granos de trigo.
- **Atado:** los galtzagorris prefieren dormir en modo “diminuto”, en alfileteros. Cuando nacen, tienen que escoger un hogar con el que crean un vínculo que les durará toda su vida. Si alguien toma posesión de ese objeto, el galtzagorri vinculado se verá obligado a servirle.
- **Cambiatamaños:** un galtzagorri puede cambiar de tamaño a voluntad, alternando entre la estatura de un humano a alrededor de 2cm de altura. El cambio es doloroso (produce un punto de Fatiga) e incapacitante - tras el cambio, el galtzagorri queda Aturdido. Cuando el galtzagorri es pequeño, pasa a tener tamaño Diminuto (tamaño -4), perdiendo fuerza en consonancia, pero ganando en movilidad.

Iraxo (iracho)



Estos duendes son principalmente rurales, aunque últimamente han empezado a aventurarse también por las ciudades. Aunque de pequeña altura, entran dentro del espectro de tamaños humanos, rondando el metro y medio. Son capaces de adoptar formas animales, lo cual utilizan a menudo para engañar a sus víctimas. Tienen un marcado sentido de la justicia y un olfato preternatural para detectar los frutos de malos actos, por lo cual a menudo estafan, roban o incluso matan indirectamente a la mala gente.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d10, Disparar d8, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Provocar d6, Sigilo d10.

Paso: 5; **Parada:** 5; **Dureza:** 4.



Capacidades especiales:

- **Bajito (tamaño -1):** Los iratxos no miden más de metro y medio.
- **Cambiaformas:** Los iratxos pueden adoptar la forma de animales, como burros, carneros o pájaros. Se pueden utilizar las tablas de rasgos del animal imitado para determinar cambios de atributos y habilidades apropiadamente. Tras la metamorfosis, un iratxo sufrirá un punto de Fatiga y quedará Aturdido.
- **Olfato monetario:** Huelen el dinero “mal ganado” y no pueden evitar intentar robarlo a su vez.
- **Obsesivo-compulsivo:** un iratxo siente la necesidad de contar cualquier cosa que se le ponga por delante. Una forma sencilla de distraerlo es tirar al suelo muchas cosas pequeñas, (como el contenido de un alfilerero) o un puñado de granos de trigo.

Mamarro



Los mamarros son básicamente galtzagorris de la Resistencia, y tienen un comportamiento muy peculiar. Como todos los resistentes, minimizan al máximo el contacto con el mundo humano, pero ocasionalmente se cuelan en viviendas en busca de objetos o alimentos que no puedan conseguir de otro modo. Siempre dejan algún tipo de pago a cambio.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4 / 1, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d8 / d10, Conocimientos Generales d8, Notar d10, Pelear d6, Persuadir d4, Provocar d6, Sigilo d10.

Paso: 5; **Parada:** 5; **Dureza:** 4 / 0.

Capacidades especiales:

- **Cambiatamaños:** un mamarro puede cambiar de tamaño a voluntad, alternando entre la estatura de un humano a alrededor de 2cm de altura. El cambio es doloroso (produce un punto de Fatiga) e incapacitante - tras el cambio, el mamarro queda Aturdido. Cuando el mamarro es pequeño, pasa a tener tamaño Diminuto (tamaño -4), perdiendo fuerza en consonancia, pero ganando en movilidad.
- **Escurridizo:** los mamarros rehuyen el contacto humano - y en general, cualquier contacto no duende - siempre



que pueden. Intentarán huir o esconderse siempre que noten la presencia de otro ser.

- **Obsesivo-compulsivo:** un mamarro siente la necesidad de contar cualquier cosa que se le ponga por delante. Una forma sencilla de distraerlo es tirar al suelo muchas cosas pequeñas, como el contenido de un alfiletero o un puñado de granos de trigo.

Inguma

Los duendes nocturnos, los ingumas, son también los más peligrosos. Tienen una aversión natural hacia la humanidad por motivos olvidados en la noche de los tiempos, y suelen vengarse mediante pequeños actos crueles, como colarse en la habitación de los durmientes para provocarles pesadillas y, en ocasiones, la muerte. También cambian objetos de sitio con el fin de causar tropezones o, más sutilmente, malestar psicológico en sus víctimas.

Prefieren vivir en lugares oscuros y húmedos, como cuevas, marismas y, en épocas más modernas, alcantarillados. Debido a ello, los ingumas suelen ser portadores de enfermedades variadas a las que ellos mismos ya son inmunes.

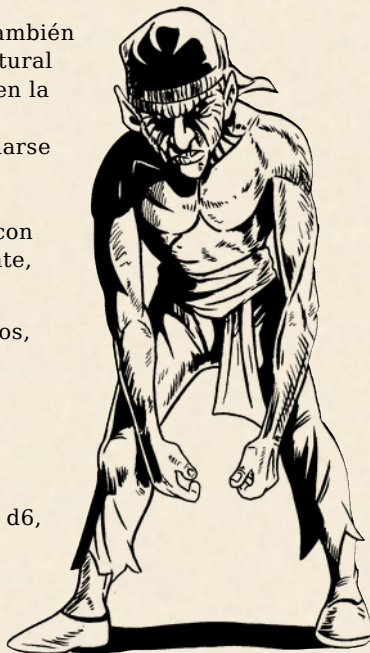
Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d10, Disparar d8, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Provocar d6, Sigilo d10.

Paso: 5; Parada: 5; Dureza: 4.

Capacidades especiales:

- **Bajito (tamaño -1):** Los ingumas no miden más de metro y medio.
- **Cambiadensidades:** Los ingumas pueden desmaterializarse y transformarse en sombras. Esto los hace difíciles de ver (-4 a Notar) y les puede permitir atravesar puertas y otros objetos poco gruesos.
- **Obsesivo-compulsivo:** un inguma siente la necesidad de contar cualquier cosa que se le ponga por delante. Una forma sencilla de distraerlo es tirar al suelo muchas cosas pequeñas, como el contenido de un alfiletero o un





puñado de granos de trigo.

- Nocturnos: La luz les hace daño. Rehuyen cualquier luminosidad y cada cuarto de hora que pasen al sol les produce un punto de fatiga.
- Malsanos: Suelen vivir en zonas poco salubres, y a menudo transmiten enfermedades. El mordisco de un inguma tendrá un efecto equivalente al del ritual "Enfermedad".
- Comportamiento malvado: Les gusta hacer daño, pero siempre desde las sombras. Provocan pesadillas e incluso muertes nocturnas, cambian cosas de sitio por la noche, etc.

* Mikolasak (clan de mamarros)

Los Mikolasak (Mikolasa en singular) son una tribu de duendes que viven en una zona rural de Bizkaia, aunque hay algunas ramas de la familia en Gipuzkoa

y el norte de Navarra. Se trata de un grupo de mamarros que permanece siempre en su forma pequeña, intenta evitar todo contacto con humanos o el mundo moderno en general, incluyendo otros adurdun. Aunque se les puede considerar miembros de la Resistencia, ellos mismos se describirían más bien como independientes.

Sólo hablan una forma arcaica, pero inteligible, de euskera. Su ocupación tradicional es el trabajo de la piedra, desde la cantería hasta la construcción pasando por el tallado. Viven en aldeas de piedra aisladas en valles casi inaccesibles, obviamente construidas a su tamaño.

De algún modo, los Mikolasak han conseguido mantener toda la fuerza de un mamarro grande aun en su forma diminuta. Esto les requiere una serie de rituales secretos a lo largo de dos semanas, cuyos efectos desaparecen si los duendes cambian de tamaño. También conocen un ritual específico que les permite ganar una fuerza de d12 desde la puesta hasta la salida del sol, pero debido a su complejidad y requerimientos, lo usan raramente.



Los demás

Gizotso (guisotso)

Los gizotsos son, por fortuna, extremadamente poco comunes. Hijos de lobo y humano (da igual cual sea el padre y cual la madre), estas criaturas de fuerza descomunal y aspecto monstruoso se ven obligadas a sobrevivir aisladas, lejos de todo contacto humano. Su extraordinaria longevidad - se ha llegado a registrar un gizotso de 230 años - tampoco contribuye a mejorarles el carácter. Sabedores de que cualquier avistamiento puede acabar mal para ellos, no dudarán en cazar y matar a cualquiera que se adentre en su territorio.

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

Habilidades: Atletismo d8, Conocimientos Generales d8, Intimidar d10, Notar d12, Pelear d12+2, Sigilo d10, Supervivencia d10.

Paso: 8; Parada: 9; Dureza: 8.

Capacidades especiales:

- Garras/Mordisco: FUE+d8.
- Infravisión: Reduce las penalizaciones por iluminación a la mitad (redondeando hacia abajo) contra criaturas y objetos que generen calor.
- Miedo (-2): Los gizotsos hielan la sangre de todo aquel que los ve.
- Regeneración rápida: Realiza una tirada de curación natural por ronda, pudiendo sanar de este modo cualquier herida sufrida excepto las realizadas con plata.
- Tamaño 1: Son criaturas imponentes.



Zezengorri

El zezengorri, o toro rojo, es una especie de toro salvaje, de color pardo-rojizo, con la facultad de expulsar fuego por las narices y la boca. Muchos adurdun



utilizan zezengorris como animales guardianes, para proteger sus moradas u otros lugares, cuando estos están algo apartados del mundo moderno. Los zezengorris no son extremadamente comunes, pero no es imposible conseguir uno si se sabe a quién preguntar.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+3, Vigor d12.

Habilidades: Atletismo d8, Notar d6, Pelear d4.

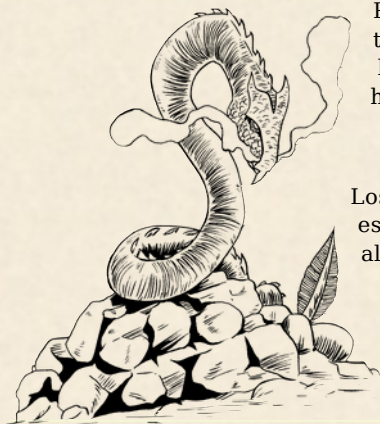
Paso: 7; Parada: 4; Dureza: 11.

Capacidades especiales:

- Cuernos: FUE+d6.
- Aliento de fuego: Los zezengorris pueden echar llamas por las narices y la boca, causando 3d6 de daño.
- Miedo (-1): La aparición de un zezengorri expulsando fuego puede espantar a cualquiera.
- Tamaño 3: Los zezengorris son criaturas imponentes.



Herensuge (herensuge)



Por suerte quedan muy pocos herensuges en las tierras vascas, y los que hay son una sombra de los que fueron. No ha habido noticias de un herensuge de siete cabezas desde que murió el de Mondarrain, e incluso de los de tres cabezas no hay sino rumores.

Los herensuges son enormes serpientes que escupen fuego. Algunas leyendas dicen que tienen alas, pero no son sino adornos para aumentar el heroísmo del caballero de turno. Prefieren vivir en cuevas aisladas, y aunque sus presas son de gran tamaño, no necesitan alimentarse muy a menudo. A pesar de lo que dicen las historias, no tienen predilección especial



por las vírgenes, cualquier ser vivo de tamaño similar podría servir.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6 (A), Espíritu d10, Fuerza d12+6, Vigor d12.

Habilidades: Atletismo d8, Intimidar d12, Notar d8, Pelear d10, Sigilo d6.

Paso: 6; Parada: 7; Dureza: 18 (4).

Capacidades especiales:

- Armadura +4: Piel escamosa.
- Barrido con la cola: FUE. Puede realizar un ataque gratuito contra uno o dos adversarios situados en los flancos o retaguardia sin penalizaciones.
- Duro: Un herensuge puede aguantar una herida antes de quedar incapacitado.
- Garra/Mordisco: FUE+d8.
- Múltiples cabezas: un herensuge puede tener una, tres o siete cabezas, cada una de las cuales puede atacar de forma independiente. Los más comunes son los de una, de los de siete sólo hay leyendas.
- Miedo: Los herensuges son criaturas imponentes.
- Aliento de llamas: Los herensuges exhalan fuego por 3d6 de daño.
- Tamaño 6 (Grande): Los herensuges miden en torno a los seis metros desde el morro hasta la punta de la cola y pesan sobre 1.500 kg.

* Mateo Txistu (humano inmortal)



Mateo Txistu, el cazador oscuro, fue antaño un humano, dicen que cura, el cual, por su afición desmedida por la caza, acabó siendo maldito por Akerbeltz a vagar eternamente por los montes, llamando a sus perros y buscando una liebre blanca que nunca encuentra.

No es totalmente imposible convencerle de que cambie temporalmente de presa, aunque para ello primero hay que encontrarlo. Sólo aparece de noche, en lugares muy remotos. Se le puede intentar localizar por el oído, ya que va siempre silbando a sus perros de caza.



Generador de misiones

Para cuando el DJ necesite un poco de inspiración para crear sus propias misiones, puede utilizar el formato siguiente:

1. Saca 4 cartas de la baraja, sucesivamente. Sacar un comodín en cualquiera de ellas implica sacar dos cartas simultáneas para esa tabla.
2. Para cada carta, consulta la tabla correspondiente.
3. La primera carta indica el lugar y ambiente de la misión.
4. La segunda carta señala el detonante de la misión.
5. La tercera carta presenta al principal antagonista.
6. Y por último, la cuarta carta representa el objetivo.
7. Si el DJ prefiere añadir giros a la trama o aumentar los objetivos, sólo tendrá que sacar más cartas y consultar la tabla apropiada.



Ambientes

Valor	Picas + Oros Urbano	Corazón + Copa Agreste	Diamante + Espada Costero	Trébol + Bastos Rural
1	Polígono industrial	Complejo de cuevas	Acantilados	Vertedero
2	Polideportivo	Bosque de difícil acceso	Playa nudista	Cementerio aislado
3	Centro comercial	Bosque frecuentado	Playa surfista	Maizal / trigal
4	Parque urbano	Monte frecuentado	Playa corriente	Urbanización
5	Puerto deportivo Elantxobe, El abra	Monte de difícil acceso	Bunkers abandonados	Valle con alta densidad de baserri
6	Puerto pesquero	Ermita	Dique rompeolas	Ganadería
7	Puerto comercial	Zona megalítica	Faro	Granja de pollos
8	Pueblo pequeño Ixona	Valle con río	Cueva costera	Pol. industrial abandonado
9	Pueblo mediano Durango	Pantano	La mar	Zona con ruinas antiguas
10	Ciudad - zona residencial modesta	Pueblo abandonado	Islote cercano	Bosque
J / S	Ciudad - zona residencial de lujo Neguri, Igeldo, Aiete	Reserva de la biosfera Urdaibai	Plataforma de gas	Pastos
Q / C	Ciudad - zona comercial	Cantera abandonada	Barco mercante	Aldea rural
K / R	Ciudad - casco viejo	Desierto Bárdenas	Marismas	Valle con algún baserri



Detonantes

Detonante

As	video en YouTube / artículo en un blog o mención en red social
2	Noticia en la prensa, radio o televisión
3	Humano con contactos
4	Adurdun modernizado (basajaun, sorgina, lamia, galtzagorri, jentil, ...)
5	Adurdun de la resistencia (iratxo, mamarro, mairu, sorgina, ...)
6	Uno de los dioses
7	Fenómeno atmosférico o catástrofe natural
8	Actos humanos con consecuencias
9	Aparición de un objeto adurdun
10	Robo
J / S	Cadáver
Q / C	Actos adurdun fuera de lo normal
K / R	Rumores en la calle

Giro

Picas / Oros	Todo es sorprendentemente como parece.
Corazón / Copas	Saca dos objetivos en vez de uno.
Rombos / Espadas	Saca dos antagonistas en vez de uno.
Tréboles / Bastos	Saca una segunda misión con sus cuatro cartas. La primera misión se convertirá en la segunda a mitad de camino.



Antagonistas

Antagonista

As	Humanos normales
2	Grupo religioso fanático
3	Antropistas
4	Criminales humanos
5	Periodistas
6	Fuerzas del orden o militares humanos
7	Criminales adurdun
8	Grupo mixto de adurdun y humanos
9	Adurdun integrado
10	La Resistencia
J / S	Fenómeno natural
Q / C	Enfermedad
K / R	Dioses

Motivación

Picas / Oros	Codicia
Corazón / Copas	Curiosidad
Rombos / Espadas	Ira o venganza
Tréboles / Bastos	Ansia de poder

**Objetivos**

Valor	Pica + Oro	Corazón + Copa	Diamante + Espada	Trébol + Basto
	Obtener o encontrar	Arrestar o detener	Silenciar o impedir	Encontrar a...
1	Alfiletero de galtzagorri	Iratxo	Religioso	Grupo de excursionistas
2	Video o fotografía	Sorgina	Grupo de niños demasiado curiosos	Animales
3	Documentos e información confidencial	Cura de pueblo	Iratxo	Lamia
4	Diente de gisotso	Peluquera Lamia	Galtzagorri	Sorgina
5	Cuerno de Zezengorri	Inguma	Mairu	Basajaun
6	Grimorio medieval	Blogger/ TuTuber	Sorgina	Galtzagorri
7	Bestiario adurdun	Iluna	Blogger/TuTuber	Jentil
8	Peine de lamia	Policía	Periodista	Mamarro
9	Ingrediente	Belagile	Habitantes de un pueblo/barrio	Zezengorri
10	Alijo de drogas	Líder de secta	Los Misterios del Milenio	Mairu
J / S	Vehículo perdido (barco hundido, camión accidentado)	Antropista influyente	Destrucción de un lugar sagrado	Ocultista diletante
Q / C	Ruinas significativas	Gisotso	Enfrentamiento entre dos grupos	Personaje público desaparecido
K / R	Animales extraviados	Herensuge	Secuestro	Dios



Misiones salvajes

Todas las misiones comienzan con una reunión informativa en la agencia, a menos que se indique lo contrario. El contenido de dicha reunión estará indicado en el texto de la misión. A continuación se indicarán algunas informaciones sobre la realidad de la situación para ayudar al DJ.

Brujería en el casco viejo

Sesión informativa

Están ocurriendo varios sucesos extraños en el Casco Viejo de Bilbao. Por sí solos, cada uno quizá no sería especialmente sorprendente, pero todos a la vez indican problemas. Todos los componentes del grupo de punk “Kovid 21” se han quedado calvos la misma semana. La Taska del Bosko ha sufrido una plaga de ratas. Todos los váteres del edificio de enfrente de dicho bar se han desbordado a la vez. El colegio del barrio ha sufrido un incendio causado por un rayo.

Sospechamos que una belagile ha empezado a trabajar en la zona. Deberán ir allí, localizar la fuente de problemas y detenerla de una vez por todas.

Los hechos

Lucía Ikusgarri, una sorgina y tarotista local, estaba echando las cartas a un cliente hace dos meses cuando sufrió un mareo que la desorientó durante unos minutos. Cuando volvió en sí, el cliente se había marchado sin pagar y, en la puerta de su negocio, había dos niñas pequeñas disfrazadas de bruja riéndose. Lucía se cabreó y empezó a gritar a las niñas que salieron corriendo, asustadas.

A partir de ese momento, la salud mental de Lucía fue decayendo. Tenía la sensación de que todo el mundo en el barrio se reía de ella. En el bar le servían el café con la leche demasiado caliente para que se quemase la lengua. Los niños cuchicheaban cada vez que aparecía, se reían a hurtadillas y huían cuando se acercaba. Los punkis de su calle se meaban en su portal. La gente la espiaba desde las ventanas.

Empezó a vengarse. Pequeñas advertencias al principio. Luego fue aumentando. Si nadie la detiene, no pasará mucho tiempo antes de que empiece a hacer daño de verdad a la gente.

Notas

Aunque no figura en el informe inicial, Lucía ha dejado mensajes en cada uno de



los escenarios. En general, suele pintar con carbón la palabra “Basta” en algún lugar donde ocurra el suceso, como la pared del local de ensayos del grupo, una servilleta del bar, etc.

En la zona donde están sucediendo estas cosas sólo hay dos sorginas registradas. Además de Lucía, hay una herborista llamada Ohiane García.

Ohiane no tiene muy buena opinión de Lucía, a la que considera una charlatana que se inventa la mitad de sus predicciones, pero lo esconde tras una actitud amable. Suele vender hierbas para infusiones a Lucía. Recientemente, ésta fue a verla por un resfriado, y Ohiane recomendó una infusión de tomillo. Con un poco de mala idea pero sin un plan concreto, le añadió unas briznas de estramonio. Desde entonces le comen los remordimientos, pero no lo reconocerá sin que le presionen. Sospecha de que la culpable de los sucesos de la zona es Lucía, pero no tiene pruebas.

Contrabando de contrabando

Sesión informativa

Nos ha contactado Basagarraio S.L., una empresa de transportes que opera en el puerto de Santurtzi. Se han enterado de que unos contrabandistas gallegos van a utilizar este puerto para introducir un cargamento de mercancías en la península. En una situación normal denunciarían esto a la policía y se lavarían las manos, pero en este caso los contrabandistas parecen ser mouros.

Quieren que Eskubeltz detenga la operación y deje claro a los contrabandistas que este tipo de actuaciones no serán toleradas en este territorio.

Los hechos

Santiago Baulo, del clan de los Morenos, tiene que recibir un cargamento de cocaína importante, pero por sus contactos se ha enterado de que la Policía Marítima está preparando una redada. Normalmente se limitaría a ajustar el programa y cambiar la fecha de recepción, quizás añadiendo un par de señuelos para engañar a los soplones. Sin embargo, en este caso tiene una limitación temporal, ya que ha hecho tratos con una mafia albanesa para la distribución y están presionando mucho. En un arranque impulsivo, ha decidido montar un nuevo plan sobre la marcha y cambiar todo el desembarco a Santurtzi.

Notas

El puerto de Santurtzi es un enorme puerto industrial, que incluye laberínticos depósitos de contenedores, maquinaria pesada, barcos mercantes y amplias planchadas asfaltadas.

Los gallegos son un grupo de 6 mouros, además de Santiago Baulo (mouro comodín). Utilizan los atributos de los jentiles, y se les parecen físicamente



aunque son más oscuros de piel.

Los albaneses son 12 mercenarios (ver manual básico) y 2 kukudh sujetos con cadenas.

Kukudh

Los kukudh son no muertos con cola de cabra y mal aliento. No son muy inteligentes pero sí muy difíciles de matar. Se puede utilizar la plantilla de Zombi del manual básico, con la siguiente capacidad especial añadida:

- Aliento mortal: los kukudh pueden utilizar su aliento como arma (p.255 del manual básico), causando inmediatamente un nivel de fatiga (enfermedad debilitante) a cualquiera que no logre evadirlo.

La pócima salvadora

Sesión informativa

Miren Aritzona es una colaboradora externa frecuente de Eskubeltz. Esta sorgina es una excelente investigadora que ya ha descubierto varios nuevos rituales y pociones, además de haber escrito el manual introductorio que se usa como libro de texto en la agencia. A pesar de ello, vive bastante retirada en un baserri aislado en la sierra de Adios.

Recientemente hizo saber a Eskubeltz que, para una de sus últimas investigaciones, necesita ciertos ingredientes extremadamente difíciles de conseguir. Por suerte, algunos ya estaban en el almacén de la agencia, pero hay tres que aún no se han encontrado.

Por el bien de la ciencia, Akerbeltz ha decidido mandar a un grupo de agentes en busca de ellos. Se trata de:

- Lágrimas de una lamia que jamás haya llorado.
- Un dedo de un Galtzagorri fallecido de una muerte violenta.
- Un puñado de tierra que haya pisado Mari.

Los hechos

Una vez cada 20 años, Miren organiza un encuentro secreto de distintas eminencias de la comunidad mágica. Nominalmente para intercambiar ideas y avances por el bien de todos, en la práctica es un fiestón de los que saldrían en las noticias si no estuviesen tan aislados.

El punto álgido del evento es el momento en el que Aritzona sirve su famosísima Edabe Adurra, una poción eufórica con toda una serie efectos alucinógenos, empáticos, y otros que quedarán en silencio, y de la que solo ella tiene la receta. Por variados motivos, este año no ha conseguido reunir todos los ingredientes



antes de la fiesta y por ello ha recurrido a la ayuda de Eskubeltz, ocultando la verdad.

Notas

Esta misión tiene posibilidades de convertirse en una minicampaña o resolverse en una sola sesión, dependiendo del interés del DJ y los jugadores. En cualquier caso, recomendamos dejar que sean los propios personajes los que vayan descubriendo cómo conseguir los distintos ingredientes mediante su ingenio y su investigación en vez de ser guiados por el DJ.

La lamia y los paparazzi

Sesión informativa

El equipo de inteligencia de Eskubeltz ha localizado un video en Toktok en el que una chica que, según vuestros archivos, es nieta de una conocida lamia alavesa, pide ayuda a sus seguidores, en un mensaje sorprendentemente poco informativo. Por otro lado, vuestros informadores dicen que los Misterios del Milenio se están movilizandoo para hacer un reportaje en Vitoria.

Es posible que ambos hechos no tengan nada que ver, pero dado lo que hay en juego, Akerbeltz ha decidido enviar un equipo sobre el terreno.

Los hechos

Maialen Ruiz de Cañas, lamia adolescente de Vitoria, necesita dinero urgentemente para poder ir a un concierto. Su modesto perfil en Toktok no tiene el tirón suficiente para atraer patrocinios serios, así que ha contactado con un colaborador de los Misterios del Milenio para hacer un reportaje discreto revelando la existencia del mundo Adurdun. El equipo del programa ha concertado una entrevista filmada con ella dentro de unos días, prometiéndole una cuantiosa suma de dinero.

En este momento, está aterrorizada por lo que ha hecho, pero no sabe cómo echarse atrás. Ha pedido ayuda a través de su Toktok, sin dar detalles, y algunos de sus fans están organizando una expedición de rescate.

Por su parte, Quique González ha oído un filón y no piensa dejar escapar la oportunidad.

El pueblo en guerra

Sesión informativa

Este fin de semana están siendo las fiestas de Urnieta. Durante un concierto de Rojinos Kozíos, un grupo de folk metal cántabro, empezó una pelea entre dos grupos que ha degenerado en batalla campal. Desde entonces han llegado más



participantes a la refriega y los habitantes del pueblo están aterrorizados.

Como parte de la operación de pacificación, la Ertzaintza ha solicitado la colaboración de Eskubeltz - aunque la mayor parte de los ertzainas lo ignoran, por supuesto - ya que se sospecha que uno de los bandos está compuesto de galtzagorris. El grupo de agentes enviado irá bajo la identidad de un supuesto nuevo grupo de mediación para desescalar la situación.

El objetivo es doble: los agentes deberán asegurarse de que ningún uso de adur queda registrado en modo alguno, además de intentar como sea posible controlar los arrestos realizados - para poder desviar a los arrestados al control de Eskubeltz.

Los hechos

Los Rojinos Kozíos, al igual que buena parte de sus seguidores, son trastolillos (primos cántabros de los galtzagorris). Nadie sabe cómo empezó la pelea, y a estas alturas poco importa. La abundancia de alcohol - y no solo - en las txosnas alimentó la hoguera, y como tanto los galtzagorris como los trastolillos se lo están pasando genial, no parecen tener intención de parar.

El pueblo está acordonado por la Ertzaintza. Los lugareños pueden pasar sin demasiados problemas, pero sólo permiten salir a los demás previo interrogatorio, por lo que todavía quedan buen número de rezagados de las fiestas que se han refugiado donde han podido.

Aunque los grupos iniciales eran de tamaño reducido, menos de media docena de individuos cada uno, desde entonces han llegado más integrantes de ambos bandos, y actualmente hay alrededor de dos docenas de cada uno.

Los trastolillos están liderados por Carlos Crespo, el Ruina, y su lugarteniente Laura Torre. Por el lado galtzagorri hay dos subgrupos, que siguen respectivamente a Amaia Iturria y Mario Zabalza. Amaia es más respetada que Mario, que se resiente un poco por ello.

Notas

Se pueden utilizar las estadísticas de los galtzagorris para los trastolillos. Los líderes y lugartenientes usan las mismas, pero son comodines.





Las brujas y la belagile

Sesión informativa

Se ha profanado una tumba de un recién nacido en el cementerio de Ziritza. El tema está siendo investigado por la policía municipal local y ha salido en los periódicos.

Dado el uso potencial de restos de bebés en rituales prohibidos, Eskubeltz debe investigar el caso y, si se descubre algo turbio, neutralizar la amenaza.

Los hechos

Un grupo de 4 wiccanos de Pamplona acogió hace poco una nueva miembro, Ianire Ormakorri. Ésta les introdujo nuevas prácticas y rituales que decía sacar de un libro editado en Alemania. Estos rituales eran un poco distintos de los habituales, pero como producían efectos evidentes, el resto del grupo los aceptó con gusto. Al principio era todo muy ingenuo, pequeñas sanaciones, encontrar algún objeto perdido, etc. Poco a poco la cosa fue escalando, mala suerte para una ex-pareja, un recuerdo borrado para un jefe, ...

La reciente profanación de la tumba de un recién nacido con el fin de preparar un mairubeso ha sido el punto determinante. Dos de los wiccanos, Itziar Martínez de Unzueta e Ibai Garaikoetxea, se han negado a participar ya que consideran que han llegado demasiado lejos. Ianire está preparando su muerte. Además, el suceso ha aparecido en los periódicos locales, atrayendo la atención de la policía y de Eskubeltz.

Notas

Un mairubeso es una antorcha creada con el brazo de un mairu o de un recién nacido. Se cuenta que estas antorchas permiten obtener control sobre los habitantes de una casa. Para ello hay que encenderlas y dar vueltas alrededor del edificio.

Ola de robos

Sesión informativa

Se han dado una serie de robos en Vitoria las últimas dos semanas. El único punto en común entre todos ellos es que no hay ninguna pista. Alguno de ellos parece completamente imposible, lo que presagia la participación de algún adurdun.

Los hechos

Fermín el Txapas es un ratero de Gasteiz que malvive de pequeños robos y atracos. Ha estado en la cárcel más veces de las que recuerda y tiene un



historial policial tan largo como su pierna.

Sin embargo, su suerte cambió hace dos semanas, cuando entró a robar en un viejo almacén del Abetzuko, propiedad del anticuario José Ramón Martínez de Unzueta. El anticuario guarda allí tanto bienes de poco interés como aquellos que aún no ha terminado de investigar o restaurar. La policía aún no ha enlazado este robo con los siguientes, ya que fue realizado de forma mucho más chapucera.

Entre el botín había una pequeña caja de madera trabajada que le llamó mucho la atención. Poco después descubrió que esa caja, en realidad un alfilerero antiguo, le daba control casi absoluto sobre un grupo de seis galtzagorris.

El Txapas no es un tipo con grandes horizontes, así que inevitablemente ha organizado a los duendes en una pequeña banda criminal, mandándolos a robar por él en casas y empresas de toda la ciudad.

Por el momento y en lo que respecta a la policía y los medios, lo único que une a todos estos robos es que no hay ningún rastro. Semejante éxito ha inflado la ambición del Txapas y haciéndole perder la prudencia. No ha podido dejar caer algunos comentarios en el bar y se está comprando lujos de los que llaman la atención.

Por otro lado, los galtzagorris le están cogiendo gusto a este tipo de trabajos y, las noches que el Txapas los deja tranquilos, han dado algunos golpes por su cuenta. Sin embargo, no buscan el interés económico, sino sembrar un poco de caos, así que sus operaciones tienen un estilo diferente. Por ejemplo, le robaron el peine a una lamia, propietaria de una cadena de peluquerías local, y lo dejaron unas noches más tarde en el dormitorio de un basajaun mientras se llevaban una libreta de contactos de Iluntasuna, que aún no han decidido cómo usar.

Algo pasa con Mari

Sesión informativa

Estamos en agosto y no ha caído ni una gota de agua en toda la jurisdicción desde la primera semana de julio. Bueno, no es del todo cierto: en Pamplona lleva lloviendo sin pausa más o menos desde entonces. De hecho, los Sanfermines de este año han sido un caos.

Todo esto podría ser una casualidad, pero también existe la posibilidad de que le haya pasado algo a Mari. Los agentes deberán viajar a Iruña e intentar esclarecer la situación.

Los hechos

Este año, Mari decidió hacer una locura y bajarse a Sanfermines un par de días



con su par de noches. Desgraciadamente, un grupo de antropistas encocados la reconocieron y la secuestraron. En el estado en que estaba, Mari resultó fácil de controlar.

Una vez pasado el colodón, los antropistas empezaron a preguntarse qué demonios hacer. No es fácil deshacerse de un dios, y soltarla sin más acarrearía consecuencias inmediatas para ellos. Decidieron contactar con la comunidad internacional, que lleva desde entonces discutiendo mil malas ideas y no tomando ninguna decisión real. En este momento, se encuentran en Pamplona muchos más antropistas de lo normal, de todo el globo, y divididos en diversas facciones.

No pasará mucho tiempo antes de que alguien actúe.

Notas

La cuadrilla de antropistas secuestradores son cuatro amigos de Pamplona y la tienen encerrada en un desván en el sótano del edificio de los padres de uno de ellos. Saben que se han metido en un lío que les viene muy grande. Por un lado está la excitación de haber descubierto que tienen razón y que la mitología es real, pero por otro está el miedo por lo mismo. Aunque han llamado a la comunidad internacional, no han desvelado aún su propia identidad.

Los antropistas que han llegado a la ciudad están buscándolos al mismo tiempo que Eskubeltz. Incluyen una mezcla variada de investigadores y matones, con predominancia de estos últimos, divididos en varios grupos. La mayoría de ellos sólo se comunica en mal inglés, ya que provienen de variados países. Algunos grupos prefieren intentar estudiar a Mari, otros quieren obtener pruebas irrefutables de su existencia y difundirla, y algunos prefieren acabar con ella.

La planta abandonada

Sesión informativa

Ibón Basetxea, presidente de GezurEderrak S.A., acaba de empezar una campaña ecológica para limpiar la imagen de su empresa. Como parte de ella, pretende dismantelar una planta química abandonada que tiene en Ataun. El problema es que el primer equipo que ha enviado para ello ha desaparecido.

Nos ha pedido ayuda para asegurar la zona y descubrir lo que ha sucedido.

Los hechos

Un grupo de nueve iratxos tiene una planta de producción de drogas montada. Han contratado media docena de guardas jentiles, armados con porras y pistolas, para proteger la operación.

Los cuatro miembros del equipo de dismantelamiento original están presos en



las instalaciones, ya que los iratxos aún no han decidido qué hacer con ellos.

Notas

En los alrededores del castillo de Jentilbaratza aún viven dos familias de jentiles resistentes. No están muy contentos con la operación de los galtzagorris por la atención que puede atraer sobre su zona y porque dos de los hijos, Aratz y Argia, están trabajando allí como guardas. No será difícil conseguir su ayuda siempre que se garantice la seguridad de estos. Además de un gran conocimiento de la región, conocen a un herensuge que subsiste en los bosques montañosos de la zona.



A la planta química llega una camioneta todos los martes y viernes a mediodía a dejar suministros y recoger mercancías. La camioneta la conducen tres hermanos iratxos armados con escopetas de caza.