Un deseo por Navidad

Una Aventura para Corderos de Dios - Desalmados

Ilustraciones, por orden de aparición:

- Rijksmuseum, CCO, via Wikimedia Commons
- C. L. Moore, Public domain, via Wikimedia Commons
- Galería Militar Contemporánea, Public domain, via Wikimedia Commons
- inconnu, Public domain, via Wikimedia Commons
- Nikolai Dmitriyevich Kuznetsov, Public domain, via Wikimedia Commons
- Roberto Fernández
- Roberto Fernández
- Roberto Fernández
- Roberto Fernández
- Roberto Fernández
- Genaro Pérez Villaamil, CCO, via Wikimedia Commons
- Roberto Fernández
- AnonymousUnknown author, Public domain, via Wikimedia Commons
- Roberto Fernández
- Popular Fiction Publishing Co. / Andrew Brosnatch, Public domain, via Wikimedia Commons
- Historie čertů KrampusUploaded by Kohelet, Public domain, via Wikimedia Commons

Una Aventura diseñada y escrita por:

Roberto Fernandez-Regueira

Índice

Un deseo por Navidad **1**
¿Qué ha sucedido? 1
Introducción para los protagonistas 5
Desarrollo de la Aventura 6
Descubrir al secuestrador de niños 6
¿Cuándo lo averiguan? (el secuestro de Ander) 6
Encontrar el Ritual y los componentes 6
Enfrentarse al demonio Olen 7
Secretos familiares 7
Personajes de interés para la Aventura: 9
Los Landetxo: 9
José María 9
Maite 10
Beñat 10
Marisa 11
Los empleados del caserío: 12
Solo **Aitor** 12
Solo **Ane** 13
Solo Iratxe 13
Solo Carlos 13
Los Marqueses: 13
El Marqués, don Andrés. 13
La Marquesa, doña Pilar. 13
Lugares de Interés 15
Landetxo Goikoa: 15
Descripción del edificio 15
Registrando el Caserío: 16
Torrebillela 22
Biblioteca de Torrebillela 22
Mungia 23
Preguntando por los Alrededores. 24
Iglesia de San Pedro y las Ermitas 25
Casas de niños desaparecidos 28
Casa de Peio, el carbonero 32

Estación de Tren Lutxana-Mungia 33
Bilbao: 34
Biblioteca de Bidebarrieta en Bilbao 34
Iglesias, Basílica y Catedral en Bilbao. 35
Otras Fuentes de Información 38
La Guardia Civil 38
Agentes desplazados para investigar en Mungia. 38
Cuartel de la Salve, en Bilbao. 39
Profetas 39
Secuestro de Ander 40
Si los protagonistas no están presentes o no están vigilando la casa. 40
Preguntando a la Guardia Civil: 40
Si los protagonistas están vigilando la casa: 41
Si los protagonistas están dentro de la casa: 42
El Ritual. 43
El conjuro es un Ritual especial con este coste y dificultad. (ver "Magia" en el manual del juego) 43
¿Cómo pudieron hacerlo los hermanos? 43
Olen, el Demonio 45
Olen en un Humano: 45
Poderes 45
Debilidades 45
Combatir contra él. 46
Como Peio 46
Como Guardia del Marqués 46
Olen como proyección mental: 46
Poderes 46
Debilidades: 47
Combatir contra él. 47
Ayudas de juego 0
Calendario: 0
Registros de las Iglesias 0
Instrucciones de Olen para Protagonista Poseído 3

Un deseo por Navidad

Una Aventura para Corderos de Dios - Desalmados, en la que los protagonistas deberán desvelar y solucionar el misterio que rodea los extraños acontecimientos sucedidos en Mungia y en el Caserío de Landetxo Goikoa.

Para jugar esta aventura, sería recomendable que alguno de los protagonistas sea un profeta.

11 de enero del Año 1900 - Mungia (Bizkaia)

¿Qué ha sucedido?

Los Landetxo son una familia noble bizkaina que ha amasado **su fortuna**, primero, directamente con el **tráfico de esclavos** en el nuevo mundo (cuando era legal), y, después, con **inversiones** en el tráfico de esclavos en el nuevo mundo.

La pérdida de las colonias de Cuba, Filipinas y Guam, apenas hace un año, ha dejado muy **maltrecha su economía**. Hoy, más que nunca, es vital que se haga efectivo el acuerdo para **casar a Marisa** (la más joven de la familia) con **Domingo**, hijo mayor de **los marqueses de Cancelada,** la familia noble local más importante.

Mientras tanto, **Beñat de Landetxo** (el hijo mayor de la familia) es **homosexual** y mantiene un tórrido (y secreto) **romance** con **Domingo de Cancelada**, con quien compartió algo más que pelotón en Filipinas.

Marisa de Landetxo, por su parte, **no se quiere casar** con Domingo de Cancelada, **conoce el secreto** de su hermano y tiene sus propias ambiciones (que van más allá de ser la mujer florero de un marqués). Por otro lado, tampoco quiere que su familia pierda su estatus dentro de la sociedad bizkaina, por lo que, gracias a un viejo diario de su bisabuela y a un **ritual que ha encontrado** en él, ha elaborado un plan. **Con ayuda de su hermano**, ha llevado a cabo el **ritual de su abuela** y ha desatado algunas **consecuencias imprevistas**.

La **bisabuela de los Landetxo**, María, aunque pocos lo saben (gracias a que su piel era sorprendentemente clara y a que en su momento se ocuparon muy bien de ocultarlo) era **natural de Cuba** y descendiente de esclavos. Por si no fuera suficiente con eso (ya de por sí comprometido para una familia como los Landetxo), también **practicaba la magia vudú**.

El **ritual** que encontró Marisa (oculto en un viejo diario con el que se había topado, escondido bajo el suelo de su habitación) sirve para **pedir un deseo a un ente mágico** (un demonio). Según su plan, pedirían un **intercambio de cuerpos**. Así, ella **tomaría el cuerpo de su hermano** (y, con él, la herencia del señorío), **mientras que Beñat podría casarse con el hombre al que amaba**. Cuando explicó su idea a su hermano, ambos pensaron que se trataba de **un plan sin fisuras**.

La noche del **21 de diciembre de 1899**, los dos hermanos se escabulleron con todo lo necesario y **llevaron a cabo el ritual en un claro del bosque**, dentro de las tierras del señorío de su padre. Esa misma mañana, **cada uno en el cuerpo del otro,** regresaron a casa, exhaustos pero satisfechos. **El ritual había ido bien**, o eso pensaban ellos.

El ritual, en realidad, es una convocación de un **demonio** llamado **Olen**, y la exigencia de la concesión de un deseo. El problema está en que se trata de un **deseo limitado, con consecuencias**. Si Marisa se hubiera molestado en **leer el resto del diario de su bisabuela**, habría sabido que no era buena idea. Afortunadamente, **el conjuro es reversible**, pero precisa de **todos y cada uno de los componentes** empleados en su ejecución.

Olen, por su parte, sorprendido por la llamada, tardó un instante en darse cuenta de que, si bien el conjuro era capaz de contener su carcasa inmóvil, los jóvenes no habían puesto ningún círculo de contención que detuviera su proyección mental. No obstante (como le resultaba muy divertido conceder ese tipo de deseos), **cumplió el deseo** a los jóvenes y **huyo** (abandonando su carcasa). No muy lejos de allí, antes de completarse la 10ª respiración, **tomó el cuerpo del primer humano con el que se tropezó**, un **carbonero** llamado **Peio**.

No era la primera vez que alguien convocaba a Olen en esas tierras, ya había sucedido muchos años atrás, y más de una vez. Desde la primera habrían pasado unos **9 siglos**, calculó el demonio mentalmente, de la otra **hacía** mucho menos tiempo, **menos de un siglo**. Esa última vez sí que había logrado pasárselo bien, incluso pudo disfrutar de ser el señor de las tierras por una temporada —¡Maldita bruja! —

*El caso es que, **el demonio** ya era una **leyenda local** (como en todas las regiones en las que había tenido la ocasión de actuar), una muy oscura y terrible. Olen disfrutaba **secuestrando y devorando niños**, y lo hacía cada vez que se le presentaba la ocasión, sin pensar demasiado en las consecuencias.*

Esta vez **pensaba tener un poco más de cuidado**, quizá, así, pudiera divertirse durante más tiempo. Tras leer la mente de su anfitrión, supo que, por el momento, había dado con un cuerpo bastante práctico para sus intereses. En cualquier caso, **debía asegurarse** de que los jóvenes **no pudieran expulsarlo**, debía **recuperar los componentes del conjuro** de convocación y ponerlos a buen recaudo. Como ya conocía la zona, también **sabía dónde buscar ayuda con ese asunto**. No debería ser muy complicado, para un demonio como él, someter a un par de esos estúpidos **gnomos de pantalones rojos** que vivían cerca de allí.

*Los **Galtzagorris** (esos pequeños gnomos de pantalones rojos), incluso bajo el control del Olen, no dejan de ser unas criaturas terriblemente **caóticas y dispersas**, por lo que, **en lugar de llevar los objetos** a Olen, los han **movido dentro de la casa** o los han **perdido por el camino**, exasperando al demonio. Sus carcajadas, que los habitantes de la casa no pueden escuchar, han hecho pensar a los vecinos que hay **niños en el caserío**.*

Mientras tanto, Olen tampoco pierde el tiempo, y ya **ha secuestrado y devorado a 4 niños**, tantos como los que había podido devorar la última vez que estuvo (antes de que aquella bruja que lo convocó

consiguiera deshacer el conjuro y enviarlo de vuelta a casa), solo que entonces lo hizo en 4 días.

Los hermanos, por otro lado, han descubierto que la idea quizá no ha sido tan buena y que el plan tenía alguna que otra fisura:

- Ya con el cuerpo de su hermana, **Beñat había contado todo a Domingo**, que, horrorizado, se había recluido en el palacio de sus padres (Torrebillela) y no había vuelto a salir. Solo **el miedo a reconocer su homosexualidad lo disuade** de acudir a la iglesia o a las autoridades, pero **ha pedido** a su padre **que anule el matrimonio con Marisa**. Beñat está desolada y se pasa el día llorando **en su habitación**, o **en el bosque**.
- **Marisa**, por su parte, aunque **se encuentra muy a gusto en su nuevo cuerpo** y con sus nuevas responsabilidades, **sufre una terrible faringitis** que lo ha privado de su voz, quedando completamente **mudo** desde apenas 4 días después del ritual.

Introducción para los protagonistas

11 de enero del Año 1900 (jueves) - Bilbao (Bizkaia)

Los protagonistas asisten a una **conferencia ocultista en Bilbao** cuando un hombre se acerca a ellos para pedirles ayuda. Por supuesto, pagará lo que sea necesario. Este hombre es José María de Landetxo, un noble rural de la zona de Mungia.

- Algunos **objetos de su casa** han cambiado de lugar, o **desaparecido**.
- **Su hijo ha perdido la voz**.
- **Su hija**, prometida de un Marqués se ha encerrado en su habitación. **Su prometido ha pedido que anulen el matrimonio**.
    - José Mari intenta apaciguar los ánimos con el Marqués, que tampoco parece dispuesto a anular el enlace, y espera que todo se arregle. Pero lo que está sucediendo alrededor de su casa puede acabar frustrándolo todo.
- **Han desaparecido 4 niños en el pueblo** y los vecinos dicen que por las noches se escuchan **risas infantiles** en el caserío familiar, Landetxo Goikoa.
    - Ellos, **los Landetxo**, no han escuchado nada.

- La **guardia civil** ha registrado la casa buscando a los niños, por petición de los propios Landetxo, y no ha encontrado nada.
- Algunos vecinos siguen sospechando de ellos.

Desarrollo de la Aventura

A lo largo de esta aventura, los protagonistas buscarán pistas que los conduzcan a descubrir todo lo que ha sucedido en el caserío, en función del orden en el que vayan encontrando esas pistas, irán reconstruyendo la historia de una forma u otra.

Descubrir al secuestrador de niños

Por un lado, tienen que **descubrir que el secuestrador de niños es Peio, el carbonero**, y **enfrentarse a él o avisar a las autoridades**.

Para averiguar **quién es el secuestrador de niños**, antes del secuestro de Ander, pueden:

- Investigar en las casas de los niños desaparecidos
  - Ver Mungia
- Preguntar a la gente del pueblo
  - Ver Mungia.

¿Cuándo lo averiguan? (el secuestro de Ander)

- Si esto sucede **antes** del **secuestro de Ander** (Ver "Secuestro de Ander") (que ocurrirá **dos días después del comienzo de la aventura**) y derrotan a Peio, o es reducido por la policía, el secuestro tendrá lugar igual, pero Olen utilizará el cuerpo de otro aldeano o de uno de los PJ. (*puedes divertirte haciendo pensar a los jugadores que uno de ellos tiene bicho*)
- **Si no** lo averiguan antes del secuestro, o no hacen nada, el **secuestro transcurrirá tal y como se describe en Secuestro de Ander.**

Encontrar el Ritual y los componentes

Por otro lado, deben descubrir las andanzas de **los dos hermanos**, descubrir **el ritual** y averiguar cómo revertirlo o cómo **derrotar a Olen**.

- Preguntando por los alrededores.
  - Ver Mungia
- Registrando Landetxo Goikoa.
  - Ver Landetxo Goikoa

- Hablando con los Landetxo o con sus empleados
    - Ver Landetxo Goikoa
- Hablando con los Marqueses
    - Ver Torrebillela
- Visitando las Iglesias y bibliotecas de Mungia o Bilbao
    - Ver Otras fuentes de información

Enfrentarse al demonio Olen

Si los protagonistas **se enfrentan a Olen** **antes de estar preparados,** puede que sean derrotados, pero **en ningún caso morirán**. (Si quieres, como escarmiento, puedes liquidar a algún PNJ que esté presente.)

- **Olen escapará** tras dejarlos fuera de combate (o hacer que huyan) y se esconderá en el bosque o cambiará de cuerpo (si lo hace, **encontrarán el cadáver de Peio al día siguiente**).
- **Si lo derrotan, buscará otro cuerpo, puede que el de uno de los protagonistas.** (Ver Olen, el Demonio)

Las únicas formas de **derrotar definitivamente** a Olen son:

- El **Ritual**
- **Expulsar al demonio de su Anfitrión** y que el demonio no logre ocupar otro cuerpo en 10 respiraciones (49 segundos).
    - ¿Cómo?
        - Con el Ritual **Exorcismo**.
        - **Matando al anfitrión** humano.
    - ¡Ojo! Si se logra, es necesario contenerlo durante 10 respiraciones, o podría utilizar **el cuerpo de un PNJ, un Protagonista o un animal**.
        - El cuerpo de un animal no podrá abandonarlo hasta que muera ni tendrá control alguno sobre él (por lo que, quizá, en unos meses o años, el demonio vuelva a estar operativo por la zona).
        - **Si se mete en el cuerpo de un PNJ o Protagonista**, en 1 o 2 días tendrá lugar un nuevo secuestro.

Secretos familiares

Paralelamente, pueden averiguar cosas sobre la **economía familiar de los Landetxo** y sobre **sus secretos**, secretos que los han llevado a esta

situación y que pueden ayudar a los PJ a **comprender la situación e incluso a hilar las pistas que conducen a Olen y al Ritual**.

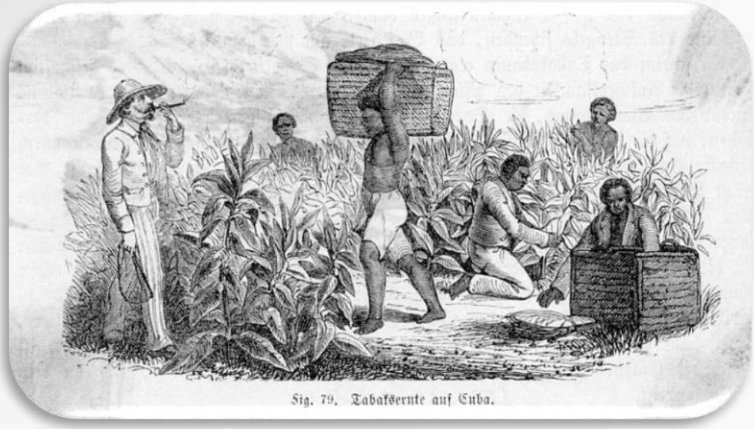


Fig. 79. Tabakserntc auf Cuba.

Personajes de interés para la Aventura:

Salvo que se indique lo contrario, la mayor parte de la información que tienen los PNJs la darán solo con hacer las preguntas adecuadas.

La **información comprometida** podría requerir de una prueba de intimidación (Cuerpo o Mente) o de negociación (Mente). Si no se indica nada, no hay ventajas ni desventajas.

Otorga ventajas y desventajas extra para estas pruebas en función de cómo actúen los protagonistas.

Los Landetxo:

José María

Es un noble rural cuya mayor fuente de riqueza eran sus inversiones en el mercado de esclavos en Cuba. Ahora busca desesperadamente unir su familia con la de los Marqueses con la esperanza de poder salir del agujero económico en el que se ha metido.

- **Desconoce el origen de su abuela**, que piensa que era de Mungia, como toda la familia.
- **No sabe nada** de **magia** ni de **lo que ocurrió en la casa hace 75 años**.
- **No sabe nada de la homosexualidad de Beñat**.
- Respecto a las **desapariciones de niños, no sabe nada**, pero le preocupa mucho que los rumores infundados manchen el nombre de su familia.

Información comprometida:

- **Sus inversiones en Cuba van mal y la familia está arruinada, necesita que Marisa se case con Domingo.**

Maite

La madre es una mujer muy robusta, la que realmente lleva todos los asuntos del caserío y a quien realmente más respetan todos los trabajadores de la casa.

- **No le gusta ese Domingo para su hija**, pero comprende que sea necesario para no perder todo lo que tanto trabajo la ha llevado construir.

Información comprometida (1 desventaja):

- **Sabe que su hijo es homosexual**, pero no lo dirá más que bajo **Tortura** o si se le **convence** de que el asunto jamás llegará a oídos de la iglesia.
- También **sabe que en la casa ocurrió algo terrible hace muchos años**, cavando una zanja para colocar un abrevadero encontró el esqueleto de un niño enterrado en una de las esquinas de la casa, un esqueleto muy antiguo, **no le contó nada a nadie y seguirá sin hacerlo a menos que vea peligrar a sus hijos**.
- **Las desapariciones de niños la tienen muy preocupada**, teme que, si alguien averigua lo del esqueleto, la familia se vea en apuros.

Beñat

Que en realidad es Marisa, **no puede hablar**, se ha quedado mudo. No pondrá ningún inconveniente en que los protagonistas registren su habitación, pero **vigilará nervioso desde su puerta**, **cuando registren la de su hermana**.

- **Si alguien se fija**, verá que las notas que utiliza para comunicarse tienen una caligrafía apretada pero bonita, muy femenina.
    - Si alguien consigue algún texto escrito por él antes del ritual, algún trabajo del colegio, su libreta del ejército…, verá que la letra es muy diferente.
- **Tras el secuestro de Ander**, suceda como suceda, se pondrá nerviosa y contará a los protagonistas, mediante una nota

que uno de ellos encontrará en un bolsillo de su chaqueta, lo que sucedió (ver "Sobre el Ritual" en información comprometida).

Información comprometida (2 desventajas):

Antes del secuestro de Ander no dirá nada a los protagonistas a menos que lo intimiden.

- No es Beñat, es Marisa.
- Su hermano es homosexual y ama a Domingo.
- Sabe que su padre pasa apuros económicos y que la boda es vital para la familia, pero no sabe el origen de esos apuros.
- Sobre el ritual:
    - Ella **encontró el ritual** y se lo contó a su hermano, entre los dos lo ejecutaron y pidieron intercambiar sus cuerpos.
        - El demonio que apareció al lanzar el conjuro les pidió que trajeran una serie de objetos, y tuvieron que volver a la casa a buscarlos.
            - Tras el ritual, dejaron todo en su lugar.
        - El demonio, al cumplirse el deseo, se desplomó, muerto, y su cuerpo se convirtió en ceniza.
    - El texto del ritual, de puño y letra de su bisabuela, María, y la lista con los componentes, escritos con su propia apretada caligrafía, están **escondidos dentro de un tarro de vidrio tras las botellas de vino de la despensa**. (Marisa cree que el tarro sigue donde ella lo dejó)
    - **Recuerda la lista de objetos** del Ritual.

Marisa

Que en realidad es Beñat, **intentará evitar** por todos los medios que los protagonistas **registren su habitación**, pero **no le quedará más remedio** cuando su padre se lo ordene. Mientras lo hacen, irá a la habitación de su hermana y juntos vigilarán desde la puerta.

Se negará en redondo a hablar con los protagonistas y sus padres no permitirán que la presionen.

Información comprometida (1 desventaja):

- Si a los protagonistas se les ocurre alguna forma de hacerle hablar, sabe lo mismo que su hermana, excepto donde guardó el ritual, pero incluyendo la lista de objetos.

Prestando atención, prueba de **Sentidos**:

- **Si alguno dice que se fija en ella**, le llamarán la atención sus **torpes movimientos**, muy masculinos. Se sienta con las piernas muy abiertas y camina con los brazos muy separados del tronco.

Los empleados del caserío:

(Aitor, 24 años, cuida vacas; Ane, 32 años, cuida las huertas; Iratxe, 44 años, ayuda a la señora en la casa; Carlos, 53 años, se ocupa del taller y de las reparaciones) (Todos Esbirros) (Voluntad 1, perspicacia 1)

Si se le pregunta al respecto, ninguno tendrá inconveniente en contar que:

- La señora los hace trabajar duro, pero es justa con ellos.
- José María y Marisa evitan tratar con ellos.
- Beñat solía dar paseos por el bosque a menudo, desde que empezó todo, no ha vuelto a hacerlo.
- Ellos sí escuchan las carcajadas infantiles por la noche.
- Los cuervos están especialmente molestos últimamente, particularmente en las huertas.
- El carbonero vive en el Bosque más allá de Torrebillela, dirección Butrón.

Información comprometida:

Solo **Aitor**

- **Los dos hermanos llegaron a casa exhaustos** y caminando con torpeza la mañana del **día 22 de diciembre**, Beñat llevaba el **Espejo de la Estancia** común a cuestas.
- **Si se le pregunta por las botellas de vino**: Hace unos días encontró un par de botellas de vino vacías en el gallinero, las ha enterrado para que no le acusen de robarlas, pero asegura que él no ha sido.

Solo **Ane**

- Hay **algo brillante en el fondo del pozo**.
- No quiere ser una chivata, pero **vio a Aitor enterrar algo en el linde del bosque**, si se lo preguntan les dirá el lugar y encontrarán dos botellas de vino vacías. Desde entonces vigila a Aitor con desconfianza, pero no le ha visto hacer ninguna otra cosa extraña.

Solo Iratxe

- El Señor esconde **documentos en un fondo falso de uno de los baúles** de la estancia común.

Solo Carlos

- **Uno de los cuchillos del Ahumadero**, el tercero en tamaño, apareció una mañana totalmente **desafilado sobre la mesa del taller**, y nadie recuerda haberlo usado o llevado allí (sigue sin afilar).

Los Marqueses:

El Marqués, don Andrés.

No tendrá inconveniente en contar todo lo que sabe a los Protagonistas, pero **no permitirá que molesten a Domingo**.

- **No quiere oír nada** acerca **de brujería** en sus tierras.
- **Desconoce la orientación sexual de su hijo**.
- Tiene un **buen trato con los Landetxo**, ayudará en todo lo necesario para que las aguas vuelvan a su cauce y la boda llegue a buen término.
- Respecto a las **desapariciones de niños**, está **muy preocupado**. Su hija, Ainhoa, tiene un niño de 3 años, Ander, y **ha ordenado que lo vigilen día y noche**, además **ha reforzado la guardia de la mansión**.

La Marquesa, doña Pilar.

- Tiene mucho aprecio por Marisa.
- Es muy devota y no falta a una misa en la iglesia de San Pedro.
- Es horrible lo que está sucediendo con los niños del pueblo, reza cada día por ellos.

Información comprometida (1 desventaja):

- Sospecha la orientación sexual de su hijo, pero teme interrogarlo al respecto y espera que la boda lo convierta en un hombre.

Lugares de Interés

Landetxo Goikoa:

Descripción del edificio

El caserío consta de 2 plantas, estructura de piedra y tejado de dos aguas sobre vigas de madera.

Puertas:

Tiene una entrada principal (un portón de roble de doble hoja) (Sur), una puerta de madera en la fachada derecha (Este) y una puerta de madera en la parte de atrás (Norte).

A la altura de la segunda planta, hay una abertura en la pared de la derecha por la que asoma el Heno.

Ventanas:

En la planta de abajo hay dos ventanas pequeñas en la parte frontal (Sur) del edificio, una a cada lado del soportal de madera en el que está la puerta principal. En cada lado, 3 ventanas, también de pequeño tamaño, iluminan el Comedor (Oeste), el Cobertizo y la Despensa/taller (Este). En la parte de atrás no hay ventanas.

En la planta de arriba, sobre el soportal (Sur), se intuye un mirador, oculto tras 10 contraventanas de madera. A derecha e izquierda del mirador, en la misma fachada principal, hay dos dobles ventanas

arqueadas, como las de una iglesia. En las fachadas laterales no hay ventanas, en la fachada trasera (Norte) hay dos pequeñas ventanas.

Registrando el Caserío:

Para registrar las diferentes estancias o zonas no siempre es necesaria una prueba, pero si es así, generalmente se efectúan **pruebas de Sentidos**.

Si no se indica, no hay nada de interés.

En **cada Objeto o Pista escondido** se indica si es necesario hacer una prueba para encontrarlo en función de si se tiene información de que está ahí o si no se tiene esa información (**Con información/Sin información**).

Se tarda unos **30 minutos en registrar en cada lugar**.

En la primera planta:

Estancia común:

Al entrar por la puerta principal, se accede directamente a la estancia común, en el centro de esta se sitúa una enorme piedra circular que hace de Hogar y sobre la que el fuego de leña se mantiene vivo durante todo el día y toda la noche en invierno. Esta estancia se utiliza como núcleo de convivencia y como cocina.

El mobiliario, todo de madera ennegrecida, consiste en:

- Un par de **Arcones** apoyados en la pared del fondo, entre **dos puertas de madera**.
- Un **armario vitrina** con baldas que cubre toda la **pared izquierda,** exceptuando **una puerta**, y que está repleto de utensilios de cocina.
- A la **derecha del Hogar** hay una **enorme mesa de madera** de roble **con 8 sillas** a su alrededor.
- **6 peroles** de diferentes tamaños **cuelgan del techo** sobre los arcones, **un perol** cuelga de **una grúa de madera** sobre las llamas del hogar a las horas en las que se prepara la comida.
- En la **pared de la derecha** hay una **puerta al fondo**, un **antiguo espejo** del tamaño de una persona con el marco de bronce y unas **escaleras que suben**, en dirección a la puerta de entrada, a la planta de arriba.

Objetos y Pistas encondidos (Con información/Sin información):
(Sin prueba/No llama la atención) **Un Relicario** (en las estanterías)
(Sin prueba/ Sentidos, 1 desventaja) **Documentos con las cuentas** de los negocios en Cuba de José María. (en el baúl). Con una prueba de Mente se darán cuenta de que la familia está arruinada.

Cobertizo:

La **puerta de la pared de la derecha** lleva directamente al cobertizo, una estancia que, justo **en la zona de la entrada, tiene el doble de la altura** de la estancia principal, mientras que el resto está ocupado por **un pajar lleno de heno**.

- **Bajo el pajar**, **4 vacas lecheras** comen el heno, recogido en verano, con las patas hundidas en un palmo de estiércol.
- **Al fondo**, en la misma pared del edificio que en la habitación contigua tiene la entrada principal, hay un **pequeño corral donde dos pequeños cerdos** pasan la mayor parte de las horas durmiendo. En la pared que corresponde con la fachada exterior derecha (Este), hay **dos pequeñas ventanas** y **una puerta de madera**.

Objetos y Pistas encondidos (Con información/Sin información):
(Sin desventaja / Sentidos, 1 desventaja) Se darán cuenta de que la **Cadena de hierro** que sujeta a "Bonita" hace poco que ha sido incrustada en la pared, la masa es reciente.

Despensa/Taller:

La puerta **a la derecha de la pared del fondo** (Norte) conduce a una estancia en la que se acumulan **sacos de grano**, **embutidos** colgando, **un enorme arcón** de madera lleno de **sal** y carne enterrada en ella, **botellas y barriles con vino y aceite**...

En el **otro extremo de la habitación**, junto a **una puerta que lleva al exterior**, hay una **mesa de carpintero** e innumerables **herramientas** de carpintería, para el campo o para afilar.

Objetos y Pistas encondidos (Con información/Sin información):

(Sin prueba/Sin prueba) **Verán dos corchos de botella**, con olor a vino, tirados en el suelo (llama la atención por lo pulcro y ordenado que está todo lo demás)

(Sin prueba/ Sentidos) En el estante de delante **faltan dos botellas**, si preguntan a alguien del servicio (Iratxe o Carlos), les dirá que, efectivamente, esas botellas no deberían faltar.

Comedor:

La **puerta de la izquierda** (Oeste) conduce a un amplio comedor con una **gran mesa de madera** y sillas para 20 comensales, no parece que se utilice muy a menudo. Sobre las paredes descansan **retratos de algunos miembros prominentes de la familia**, el más reciente es una fotografía del propio José María de Landetxo, actual señor de la casa.

Segunda planta:

Subiendo por la escalera de la pared de la derecha se accede directamente al mirador, una estancia de unos 3 metros de ancho y más de 10 de largo. En uno de los lados (Sur) están las **10 ventanas cerradas con contraventanas de madera** que se deslizan arriba y abajo por carriles, **en cada una de las otras tres paredes hay una puerta**.

Ahumadero:

Por la **puerta que se sitúa en la pared de en frente a las ventanas** (Norte). Es una amplia estancia (del mismo tamaño que la estancia común de la planta baja) en la que destaca:

- La **estructura piramidal de madera** que hace de **salida de humos** para el hogar, abajo, y que llega hasta el techo.
- Sobre la madera de la pirámide hay numerosas **piezas de carne sometidas a un proceso de curación.**
- En una esquina, **al fondo a la izquierda**, se apilan una docena de **cestos de mimbre**.
- Sobre una **mesita**, **a la izquierda de la puerta**, hay una **tabla de corte** y **4 cuchillos** de diferentes tamaños.

- A **la derecha**, unas oscuras y estrechas **escaleras llevan a la planta de abajo**, a la **puerta de la izquierda de la pared del fondo,** en la estancia principal.

> **Objetos y Pistas encondidos** (Con información/Sin información):
> (Sin prueba/Sin prueba) Verán los **4 cuchillos sobre la mesa**. Con éxito,
> (Sin prueba/Sentidos) Se darán cuenta de que uno (el tercero) está muy **desafilado**.
> (Sentidos/Sentidos, 1 desventaja) Encontrarán **un trozo de carne**, mordisqueado por unos diminutos dientes bajo los cestos.

Habitaciones del ala izquierda (Oeste):

La puerta de la izquierda (Oeste) lleva por un **pasillo** hacia la derecha en el que hay **tres puertas equidistantes**, cada una de ellas lleva a una habitación:

Habitación de Beñat:

La **primera**, con **doble ventana** en la fachada principal, es la habitación de **Beñat**, el hijo.

> **Objetos y Pistas encondidos** (Con información/Sin información):
> (Sin prueba/Sentidos) Encontrarán **Cartas de amor** tras una falsa pared de madera, firmadas por D, en algunas hablan de Filipinas y de la Guerra.

Habitación vacía

La **segunda**, **sin ventanas**, está desocupada.

> **Objetos y Pistas encondidos** (Con información/Sin información):
> (Sin prueba/Sentidos, 1 desventaja) El suelo tiene **marcas muy antiguas y casi borradas**, que trazan **un círculo que contiene un pentáculo**. Parece que fueron lijadas a conciencia para intentar borrarlas hace muchos, muchos años. (75 años, por si a los protagonistas se les ocurre una buena forma de averiguarlo)

Habitación de Marisa

La **tercera**, con **una ventana** en la fachada trasera, es la habitación de **Marisa**, la hija.

Objetos y Pistas encondidos (Con información/Sin información):

(Sin prueba/Sin prueba) Encontrarán un **colgante de oro** bajo la almohada, Maite lo reconocerá como uno de los que pertenecían a la abuela de su marido.

(Sin prueba/Sentidos, 1 desventaja) Encontrarán el **Diario de la bisabuela,** María, **bajo unas tablas**, cubiertas por una alfombra.

1. En él, cuenta la vida de una muchacha corriente de campo, pero entre pasajes, aparecen referencias a su hogar, más allá del mar, y a sus cálidas playas y selvas. también aparece alguna referencia a la **magia vudú**.
2. Al final del diario habla de un ritual que salió mal, de un demonio que se metió en su marido y de cómo revirtió el conjuro para expulsarlo al infierno. **Lo leyó al revés colocando todos los componentes dentro de un círculo de sal**. (ver El Ritual)
3. El **forro interior está despegado por una esquina**, si lo abren, se darán cuenta de que ahí había algo escondido, pero ya no está.

Habitación del ala derecha (Este):

Al cruzar la puerta, un **pasillo** avanza unos metros hacia la izquierda, evitando el pajar, y llega a la **habitación** más grande de la casa, la **del Señor y la Señora**.

Terrenos colindantes:

El caserío, el pozo y el establo se sitúan **en lo alto de una pequeña colina**, con el caserío en el centro.

Al sur del caserío

Hay un **frondoso y pequeño bosque**,

Al Este del Caserío (lado derecho)

Hay un **enorme establo**, más moderno que la casa principal:

- Durante las horas de **sol** está **vacío**, por la **noche**, está lleno de **vacas marrones**.

- En la segunda planta hay un **pajar**, rebosante de heno.
- **Fuera**, apoyado **en su lateral derecho**, mirando al sur, hay un enorme **gallinero** en el que **un amenazante Gallo** pasea pavoneándose entre las **más de 20 gallinas**.

> **Objetos y Pistas encondidos** (Con información/Sin información):
> (Sentidos/Sentidos, 1 desventaja) En el gallinero, enterrado bajo un montón de excrementos de gallina, está el **bote de cristal** con **el ritual y la lista de objetos**.

Al Oeste del caserío (lado izquierdo)

Hay un enorme **pozo**, con un arco de acero del que cuelga una polea para levantar el cubo, que está atado a una cuerda.

> **Objetos y Pistas encondidos** (Con información/Sin información):
> (Sin prueba/Sentidos) En el fondo, un metro bajo la superficie, está el **peine de plata**.

El resto de los terrenos

Se divide en zonas de labranza y pasto:

- Hay **4 huertas** atendidas por **empleados** y vigiladas (sin demasiado éxito) por **espantapájaros**.
- Hay **terrenos de pasto** en los que se pueden ver algunas **vacas de color marrón** y grandes cuernos, además de **ovejas y cabras**.

Los graznidos de los **cuervos**, grandes como un gato, son una constante, y no es difícil ver alguno apoyado en un espantapájaros, una rama, el pozo, directamente sobre un tejado o caminando por el suelo.

> **Objetos y Pistas encondidos** (Con información/Sin información):
> (Sin prueba/Sentidos) Una cantidad anormal de cuervos se arremolina alrededor de uno de los espantapájaros, dentro de un bolsillo de este, se esconde una **copa de peltre**.

Torrebillela

La mansión/castillo de los **Marqueses de Cancelada** es una imponente **casa-torre de piedra** con numerosas y **amplias ventanas** en sus fachadas.

- **Gran Hall** con escaleras que conducen a las **habitaciones de la familia** y al **despacho del señor**, en la segunda planta.
- En la **planta de abajo** están las **estancias del servicio, la cocina**, el enorme **comedor** y la **sala de trofeos**, en la que destaca un billar y las estanterías llenas de libros.

Biblioteca de Torrebillela

Aunque los Marqueses cuentan con una buena biblioteca, la mayor parte de su contenido es novela de ficción o de política.

Buscando libros en la biblioteca

Dependiendo de cómo busquen los protagonistas, da las ventajas o desventajas que consideres.

Por ejemplo: Se puede usar Sentidos, con 1 desventaja (al buscar a ver si hay algo que llame la atención), o Mente, sin desventajas (moviéndose por el catálogo para buscar cosas concretas).

Cada información llevará una hora de búsqueda y lectura.

- Si buscan algo que **sucediera en Mungia** similar a lo que está ocurriendo, encontrarán alguna referencia a la desaparición de 4 niños de 3 años hace algo menos de un siglo. No se detuvo a nadie, pero las desapariciones empezaron el 24 de diciembre y cesaron el día 28 de diciembre de 1824 y no se investigó más.
- Si buscan sobre **los Landetxo**, descubrirán que la familia desciende del primer campesino adinerado convertido en noble y señor de Bizkaia. Los Landetxo prosperaron mucho económicamente a partir del siglo XVII, gracias al comercio de esclavos en el nuevo mundo.
- Si buscan algo sobre **devoradores de niños**, encontrarán leyendas sobre el Olentzero, un demonio que, a cambio de deseos, se lleva a los niños en el País Vasco, y sobre el Krampus, una leyenda muy similar por la zona de los Alpes.

Mungia

El pueblo y la anteiglesia comparten servicios comunes, este mismo año se dará la fusión que lo convertirá en uno solo.

- Unos **4000 habitantes**, incluyendo el núcleo urbano y caseríos de la zona.
- Iglesias:
    - **Iglesia de San Pedro**, la iglesia principal, junto a Torrebillela. (15 min a pie desde Landetxo Goikoa)
    - **Ermita de San Martin**, pequeña iglesia en los terrenos de los Landetxo, al sur del caserío. (10 min a pie desde Landetxo Goikoa)
    - **Ermita de Santa Marina y San Ignacio**, en el alto, camino de Bermeo. (40 min a pie desde Landetxo Goikoa)

- **Ermitas de San Bartolomé y San Miguel**, en el Alto, camino de Bilbao. (1 hora a pie desde Landetxo Goikoa)
- **Ermita de María Magdalena**, camino de Gernika. (40 min a pie desde Landetxo Goikoa)

- **Estación de tren** Mungia-Lutxana (unos 50 minutos de viaje hasta Bilbao tres veces al día, a las 8:00, a las 14:00 y a las 20:00).
- **Plaza de la iglesia de San Pedro**, centro neurálgico del pueblo.

Preguntando por los Alrededores.

La gente del pueblo no tendrá inconveniente en contar que:

- Han desaparecido varios niños en la región. Ander (3 años), Jose Mari (3 años), Ágata (3 años), luisa (3 años).
- Por la noche se escuchan **carcajadas infantiles en el caserío** de los Landetxo.
- Muchos piensan que **esa familia está maldita**.
- **Si preguntan por él**, el **carbonero** tiene una **casa en el bosque**, más allá de Torrebillela, dirección Butrón.
- Si preguntan, **hay otros 3 niños de 3 años en Mungia**.
    - Ander Guzmán, Nieto de los Marqueses. (Ver secuestro de Ander)
    - Pilar Arrieta (Usar casa de Ander Zarraonaindía como referencia) (Padre Vicente, Madre Francisca, tío (hermano de Jacinta) Luciano).
    - Ignacio Zarate (Usar casa de Ágata Azkue como referencia) (Padre Ganix, Madre Jacinta)

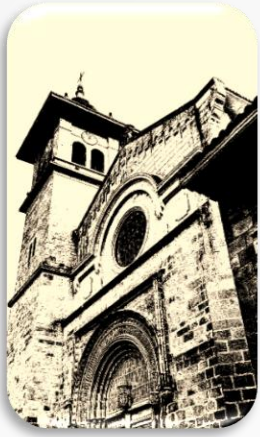
Información comprometida: (se pueden ir haciendo algunas pruebas de **Mente** hablando con los vecinos).

Cada éxito supondrá 1 o 2 informaciones por este orden.

1. Todo el pueblo sospecha que **a Beñat no le gustan las mujeres**.
2. Algunos sospechan que **a Jose Mari no le va bien económicamente**.
3. Los más ancianos dicen que **hace menos un siglo, unos 75 años, también desaparecieron 4 niños** en Mungia.

4. **Alguien vio a los dos hermanos salir del bosque la noche del 21** de diciembre cargando con algunos bultos.
5. **Jose Mari Landetxo** tienen **negocios** relacionados con la **trata de esclavos** en América.
6. **Una mujer vio**, mientras recogía setas, **a Beñat y a Domingo cogiéndose la mano** en el bosque.
7. **La bisabuela de los Landetxo no era de Mungia**, ni siquiera era europea.

Iglesia de San Pedro y las Ermitas



Salvo que acudan a partir de las 8 de la noche, o en horario de misa, cada día de 7:00 a 8:00, o el domingo, entre las 7:00 y las 12:00, uno de los jugadores lanzará un d6 para determinar conde está en ese momento el padre Julio.

1. **Iglesia de San Pedro**, la iglesia principal, junto a Torrebilela.
2. **Ermita de San Martin**, pequeña iglesia en los terrenos de los Landetxo, al sur del caserío.
3. **Ermita de Santa Marina y San Ignacio**, en el alto, camino de Bermeo.
4. **Ermitas de San Bartolomé y San Miguel**, en el Alto, camino de Bilbao.
5. **Ermita de María Magdalena**, camino de Gernika.
6. **Iglesia de San Pedro**, la iglesia principal, junto a Torrebilela.

Si no está en San Pedro, un joven monaguillo los informará de su ausencia, y de su ubicación.

El padre Julio es un hombre piadoso, pero también pragmático y muy conservador.

- No cree que el demonio ande suelto por el pueblo, más bien será algún sarasa, o algún anarquista o comunista de esos. Lo que hace falta es que la Guardia civil se instale en el pueblo.
    - Si demuestran con pruebas tangibles que hay un demonio implicado, les podrá ayudar con el Ritual.

- Es profeta (Sagrado), su dado de Alma es d12 y su Irracionalidad 2.

- Le han contado que hay algún homosexual en el pueblo. — Si dan con él, tendrán a su secuestrador. — les dice.
- Si lo desean, les permitirá estudiar los registros de la iglesia, para ver los de las ermitas, tendrán que acompañarlo.

Registros de las iglesias

A continuación, se muestran los registros de bautizos, matrimonios y enterramientos de interés que los protagonistas podrán encontrar en cada templo de Mungia.

- Lo más interesante está en la **Ermita de San Martín**, la Ermita particular de los Landetxo.
- La información que se facilita para los **otros templos solo despertará el interés** de los protagonistas **si ya conocen los nombres y apellidos de las esposas** de los Landetxo de las últimas generaciones (Maitane Iturbe, María Etxebarría (la bisabuela), María Gartzía y la actual, Maite Zearra).
- No hay información relevante acerca de los Marqueses en las iglesias de Mungia.

En la Iglesia de San Pedro

Iglesia de San Pedro

Bautizos

Fecha	*Nombre*	*Padres*
4-diciembre-1829	María Gartzía	Miguel Gartzía y Antonia Jauregui

Matrimonios

Fecha	*Contrayentes*
1-octubre-1828	Miguel Gartzía y Antonia Jauregui

Entierros

Fallecimiento	*Entierro*	*Nombre*
13-abril-1879	15-abril-1879	Miguel Gartzía
28-noviembre-1899	1-diciembre-1899	Antonia Jauregui

En la Ermita de San Martín:

Ermita de San Martín

Bautizos

Fecha	*Nombre*	*Padres*
2-febrero-1795	Joseba Landetxo	Ramón Landetxo y Maitane Iturbe
4-marzo-1796	Inés Landetxo	Ramón Landetxo y Maitane Iturbe
6-enero-1799	magín Landetxo	Ramón Landetxo y Maitane Iturbe
16-julio-1802	Carmen Landetxo	Ramón Landetxo y Maitane Iturbe
6-mayo-1820	María Etxebarria	No hay datos
8-septiembre-1821	Ane Landetxo	Joseba Landetxo y María Etxebarria
14-junio-1823	José Antonio Landetxo	Joseba Landetxo y María Etxebarria
10-junio-1824	Maddalen Landetxo	Joseba Landetxo y María Etxebarria
13-mayo-1860	José María Landetxo	José Antonio Landetxo y María Gartzia
21-diciembre-1867	Rocío Landetxo	José Antonio Landetxo y María Gartzia
25-octubre-1879	Beñat Landetxo	José María Landetxo y Maite Zearra
2-abril-1882	Marisa Landetxo	José María Landetxo y Maite Zearra

Matrimonios

Fecha	*Contrayentes*
6-mayo-1794	Ramon Landetxo y Maitane Iturbe
20-agosto-1820	Joseba Landetxo y María Etxebarria
3-junio-1859	Jose Antonio Landetxo y María Gartzia
23-agosto-1878	Jose María Landetxo y Maite Zearra
25-julio-1886	Vicente Otaegi y Rocío Landetxo

Entierros

Fallecimiento	*Entierro*	*Nombre*
5-enero-1822	8-enero-1822	Ramón Landetxo
28-diciembre-1824	29-diciembre-1824	María Etxebarria
10-mayo-1836	14-mayo-1836	Maitane Iturbe
22-enero-1857	26-enero-1857	Joseba Landetxo
4-Octubre-1873	9-Octubre-1873	José Antonio Landetxo
20-diciembre-1897	23-diciembre-1897	María Gartzía

En la Ermita de María Magdalena

Ermita de María Magdalena

Bautizos

Fecha	*Nombre*	*Padres*
12-enero-1861	Maite Zearra	Javier Zearra y Ana María Ikuza

Matrimonios

Fecha	*Contrayentes*
3-julio-1860	Javier Zearra y Ana María Ikuza

Entierros

Fallecimiento	*Entierro*	*Nombre*
5-febrero-1881	9-febrero-1881	Javier Zearra
6-abril-1897	8-abril-1897	Ana María Ikuza

Casas de niños desaparecidos

Casa de Ander Zarraonandia. (Niño desaparecido el 25 de diciembre)

Casa corriente pobre, de una sola planta y una sola estancia en la que está el hogar y los jergones en los que duerme la familia.

- El niño **desapareció por la noche**, mientras dormían todos, sus padres y sus 4 hermanos, en la misma estancia.
- La Guardia Civil registró el lugar y no encontró ninguna prueba.
- Los Zarra no entienden cómo puedo ocurrir, se agarran a la hipótesis de que **los Landetxo han secuestrado a su hijo,** pero no se atreven a hacer nada.
- Si los investigadores **informan de que trabajan para José Mari**, **los echarán de casa** sin contemplaciones, si es preciso a golpes y con la ayuda de los vecinos.
    - **Enfrentamiento con aldeanos**:
        - Son el doble que los protagonistas y llevan Herramientas como armas.
        - Son Esbirros.

Una **prueba de Sentidos** exitosa permitirá que una **mancha de hollín en el jergón del pequeño Ander llame la atención** de los protagonistas.

Casa de José Mari Urrutia. (Niño desaparecido el 30 de diciembre.)

Viven en una pequeña vivienda de una planta con dos estancias, una de ellas es el hogar, donde se cocina, se vive y se duerme y otra un cobertizo en el que conviven una oveja y dos gatos.

- El padre de Jose Mari, Andoni, **es viudo**, su mujer murió en el parto de su único hijo, Jose Mari, y está hundido.
- **Trabaja en la estación como revisor**, y mantiene una oveja que le regalaron los Landetxo al morir su mujer, que trabajaba para ellos.
- **No cree que los Landetxo tengan nada que ver** con la desaparición de su hijo.
- El niño **desapareció por la tarde noche, a eso de las 21:00**:
    - Tras regresar a casa del trabajo, recogió al niño en casa de su prima, que le hacía de niñera.
    - Mientras ordeñaba a "Maritxu", la oveja, los dos gatos, que estaban durmiendo, se erizaron, bufaron y salieron corriendo en dirección a la estancia principal, cuando Andoni cruzó la puerta, el niño ya no estaba.
    - Uno de los gatos, "Txomin", se acurrucaba tembloroso en una esquina, la más alejada de la puerta, mientras que la otra, "Gala", se lamía una pata aún encima del jergón de José Mari.
    - **Si los Protagonistas insisten**, Andoni recordará que **Gala tenía hollín en la pata que se lamía**.
- La Guardia Civil no encontró nada, les dirá, pero tampoco se esforzaron mucho.

Mientras los protagonistas están en la casa, los **dos gatos empezarán a chillar** y entrarán corriendo al cobertizo completamente erizados.

Si alguien sale a fuera a ver si ocurre algo, verán:

- Una mujer cargando con dos cubos de agua.
- Un par de niños tirando piedras a un perro esquelético que ni se inmuta.

- Un hombre empujando una carretilla llena de carbón camino de Torrebillela.

Casa de Ágata Azkue. (Niño desaparecido el 4 de enero.)

Los Azkue son una familia de clase media baja, ambos tienen un oficio que les permite vivir sin aprietos en una bonita **casa de dos plantas**, con una **Estancia común**, con el Hogar característico, **dos habitaciones, arriba**, y una **despensa**.

- Jokin Azkue es el **sastre del pueblo**, y no le suele faltar trabajo, principalmente en Torrebillela, para los Marqueses.
- Ane Azkue es **maestra en el colegio**, no conoce a los otros niños porque aún son pequeños para acudir a clase.
- **No sospechan de los Landetxo**, **confían en la Guardia Civil**, de quienes dicen hicieron un registro pormenorizado.
- La **niña desapareció por la noche**, de la **habitación de sus padres** (Jokin y Ane) y mientras ellos dormían.
- En la **habitación de al lado** vive, ciega y postrada en la cama, la **madre de Ane**, que, si la preguntan, afirmará que **escuchó pasos en el tejado aquella noche**.
    - **Si lo comprueban**, verán que **es imposible que nadie podría caminar por un tejado tan inclinado sin el material adecuado**, pero también **verán una claraboya** que no vieron desde la habitación.
        - Jokin y Ane les informarán que **la claraboya lleva sellada desde dentro más de 4 años**.
        - Los protagonistas podrán comprobar que **el sellado**, que es básicamente una tabla, **parece haberse deslizado hace poco tiempo**. Enroscado en una punta que sobresale, encontrarán un retorcido **hilo de lana azul**.

Casa de Luisa Aurrekoetxea. (Niño desaparecido el 9 de enero, 3 días antes de la llegada de los protagonistas.)

Josu Jon Aurrekoetxea

Es un **próspero empresario**, propietario de varios negocios de importación y exportación de Vinos y artículos de lujo en Bilbao. Viven en Mungia (por la tranquilidad del campo) en un enorme caserío,

reformado como una vivienda de lujo, que está camino de Fruiz y Gernika, el caserío Burgozahar.

Si se le interroga o intimida (Mente o Cuerpo con 1 desventaja).

- **Cuando Luisa desapareció**, la primera en darse cuenta fue **Gladis,** una mujer filipina que trabaja como niñera en la casa. Gladis **también fue la primera en ser acusada de ser la responsable** del secuestro y, de momento, la única **detenida**.
    - **Gladis está en una celda** en el cuartel de la **guardia civil de la Salve**, en Bilbao. **Nadie del pueblo sabe nada de esto**, ni siquiera los padres de los demás niños.
    - La Guardia Civil **no dio con ninguna pista que exculpara a la pobre criada**, por lo que la arrestó y ya lleva 3 días tratando de sonsacarle, a golpes, donde está la criatura.
    - **No quiere que lo sepa nadie en el pueblo.**

Leticia

Su mujer y madre de Luisa. **No es de la zona** (Josu Jon la conoció en Madrid) y se dedica a la vida contemplativa en los fastuosos jardines de la casa mientras los criados se hacen cargo de los niños.

Está terriblemente **triste y no deja de llorar**. Entre sollozos (si es interrogada por los protagonistas y su marido lo permite), contará lo siguiente:

- La **Guardia civil registró la casa** y sus alrededores esa misma mañana.
- **Gladis** (la criada filipina) fue quien **se dio cuenta de que faltaba Luisa**. Leticia no sabe que Gladis está arrestada.

Los niños

- **Luisa**, la desaparecida, es la más pequeña de dos hermanos. Le gustaba jugar en el jardín.
- **Peru**, el mayor, tiene 5 años y su principal ocupación es cazar pájaros y ardillas en el robledal que hay al lado de la casa.

Registrar la casa

Para poder registrar la casa tendrán hacer una prueba de Mente (1 desventaja), para convencer o engañar a **Josu**, o, simplemente, **colarse**

cuando él no esté (**cualquier día entre las 8 de la mañana y las 8 de la noche**).

Si lo consiguen prueba de Sentidos (con 1 desventaja) para buscar:

- Encontrarán **la huella, marcada con hollín, de una carretilla** bajo la alfombra de la **habitación de la pequeña Luisa** (en la primera planta).

Casa de Peio, el carbonero

En lo más profundo del bosque, más allá de Torrebillela, está la casa del carbonero.

Olen, en su papel de Peio, sigue con los quehaceres habituales del carbonero hasta que llega la noche.

La casa consta de dos edificaciones:

- Casa de piedra y tejado de pizarra
- Carbonera

¿Qué encontrarán si van a la casa?

Antes de las 2:00 del 13 de enero

- **Entre las 7:00 y las 18:00** no hay **nadie en la casa**.
    - Pueden registrar la casa:
    - Prueba de Sentidos (2 desventajas) para percatarse de que están siendo observados por una especie de duende de pantalones rojos.
        - Tan pronto como lo vean desaparecerá.
    - En 1 hora, aparecerá Peio. Si los pilla, indignado, amenazará con llamar a la Guardia Civil.
- **Entre las 18:00 y las 22:00**, **Peio está** en la **carbonera**, haciendo carbón.
    - Hablar con Peio: Fingirá ser un inocente carbonero y les invitará a registrar la casa. Si no se fían, Mente (2 desventajas) para darse cuenta del engaño.
- **Entre las 22:00 y las 7 de la mañana**, **Peio** está **dentro de la casa**.
    - Hablar con Peio: Fingirá ser un inocente carbonero y les invitará a registrar la casa. Si no se fían, Mente (2 desventajas) para darse cuenta del engaño.

Entre las 2:00 y las 3:00 del 13 de enero.

- Ven a Peio marcharse en dirección a Torrebillela.

Entre las 3:00 y las 6:00 del 13 de enero.

- A las 4 de la mañana llega uno de los guardias del marqués con un niño en brazos.
- A las 4:30, junto a la carbonera, el guardia rompe la caja torácica del niño, que aúlla de dolor, y se come su corazón antes de empezar a avivar el fuego.
- Entre las 4:30 y las 6:00, intenta deshacerse del cadáver, quemándolo y enterrándolo bajo el carbón.
- A las 6:00, se marcha por el lugar por el que vino. (en dirección a Torrebillela, donde da la alarma a las 7:00)

Registro de la casa:

Nada llama la atención de los protagonistas, un hogar con una olla sobre el fuego, un jergón, una mesa llena de herramientas de carpintería, un hacha afilada. Una **prueba de Sentidos para buscar** no encontrará nada más.

Registro de la carbonera:

Prueba de Sentidos para buscar (1 desventaja) para encontrar los restos, semicalcinados y enterrados bajo una pila de carbón, de los 4 niños desaparecidos.

Estación de Tren Lutxana-Mungia

El tren Mungia-Lutxana (unos 50 minutos de viaje hasta Bilbao tres veces al día, a las 8:00, a las 14:00 y a las 20:00).

La pequeña estación se encuentra a unos 10 minutos a pie del caserío Landetxo-Goikoa. En ella, además de poder coger el tren a Bilbao, los protagonistas encontrarán, en ventanilla o haciendo tareas de mantenimiento, a Andoni Urrutia (ver Casa de José Mari Urrutia).

Bilbao:

Biblioteca de Bidebarrieta en Bilbao

Dependiendo de lo que estén buscando, quizá tengan que hacer algunas pruebas para encontrarlo en la biblioteca más grande de la capital bizkaina.

Para buscar en una biblioteca, lo más rápido y sencillo es usar Mente (sabiendo cómo buscar), pero es posible usar Sentidos (al tanteo), aunque con una desventaja.

Si buscan sucesos en Mungia similares a lo que está ocurriendo

(Sin necesidad de hacer una prueba) Encontrarán alguna referencia a la desaparición de 4 niños de 3 años hace algo menos de un siglo. No se detuvo a nadie, pero las desapariciones empezaron el 24 de diciembre y cesaron el día 28 de diciembre de 1824 y no se investigó más.

Si buscan información sobre los Landetxo.

(Prueba de Mente) Descubrirán que la familia desciende del primer campesino adinerado convertido en noble y señor de Bizkaia. Que

prosperaron mucho económicamente a partir del siglo XVII gracias al comercio de esclavos en el nuevo mundo.

Si buscan algo sobre devoradores de niños, en la mitología.

(Prueba de Mente) Encontrarán leyendas sobre el Olentzero, un demonio que, a cambio de deseos, se lleva a los niños en el País Vasco, y sobre el Krampus, una leyenda muy similar de la zona de los Alpes.

Si buscan algo sobre demonios

(Prueba de Mente, con 1 desventaja).

- Los demonios **pueden poseer a las personas** y manejar sus cuerpos a su antojo.
- Existen **Rituales de Exorcismo** capaces de expulsar a un demonio de un cuerpo.
- Los **cuerpos de los poseídos** por un demonio tienen la capacidad de **regenerarse**, a no ser que sean heridos con un arma de **hierro frío**.
- Los demonios suelen tener poderes que les permiten **manipular mentalmente** a las personas.
- Algunos demonios pueden ser **expulsados revirtiendo el conjuro de convocación**, para lo cual, son necesarios todos los componentes originales utilizados.

Iglesias, Basílica y Catedral en Bilbao.

Si los protagonistas deciden buscar en los registros y bibliotecas de las numerosas iglesias de la capital, deberán dedicar un día entero a la búsqueda, pero encontrarán toda esta información.

Registros

La información que hallarán en **los registros no será** demasiado **relevante** para la aventura, pero esto es lo que podría llamar su atención.

Sobre los Marqueses:

- Ella, Pilar, no es de Mungia ni de Bizkaia.
- Se casaron en la basílica de Begoña, en Bilbao. 12-agosto-1877
- Están todos bautizados en la basílica de Begoña, en Bilbao.
    - Andrés, 15-noviembre-1856
    - Ainhoa, 16-febrero-1879
    - Domingo, 20-febrero-1880
    - Ander, 26-noviembre-1897

Sobre los Landetxo

Solo si se conocen los nombres de los familiares tras haber revisado el registro de la Ermita de San Martín.

Bilbao (sobre los Landetxo)

Bautizos:

Fecha	*Nombre*	*Padres*	*Lugar*
19-agosto-1862	Alicia Guzmán	Francisco Guzmán y Ane Landetxo	Iglesia de San Vicente Mártir
15-noviembre-1867	Jaime Guzmán	Francisco Guzmán y Ane Landetxo	Iglesia de San Vicente Mártir
16-septiembre-1887	Luis Otaegi	Vicente Otaegi y Rocío Landetxo	Iglesia de San Antón

Matrimonios:

Fecha	*Contrayentes*	*Lugar*
23-abril-1862	Francisco Guzmán y Ane Landetxo	Iglesia de San Vicente Mártir
25-julio-1886	Vicente Otaegi y Rocío Landetxo	Iglesia de San Antón

Entierros:

Entierro	*Nombre*	*Lugar*
29-julio-1889	Francisco Guzmán	Iglesia de San Vicente Mártir
27-mayo-1891	Ane Landetxo	Iglesia de San Vicente Mártir

Bibliotecas eclesiásticas

La diócesis bilbaína no guarda otros libros más allá de la Biblia, los evangelios o los salmos en sus iglesias, pero una prueba exitosa de **Mente de un miembro del clero** o de un militar, o **gastar un punto de suerte** (en forma de generosa donación), permitirá a los protagonistas revisar la **biblioteca sacra** que está en el edificio contiguo a la catedral de Santiago de Bilbao.

Otra opción es **colarse por la noche**:

- Las ventanas están enrejadas.
- Forzar las puertas en silencio **es una prueba de Mente.**
- Para no despertar al obispo o a algún sacerdote necesitarán superar **una prueba** de **Cuerpo** para entrar, y otra al salir.

Si buscan algo sobre devoradores de niños.

Sin prueba.

Encontrarán leyendas sobre el Olentzero, un demonio que, a cambio de deseos, se lleva a los niños en el País Vasco, y sobre el Krampus, una leyenda muy similar por la zona de los Alpes.

Si buscan algo sobre demonios

Prueba de Mente.

- Los demonios **pueden poseer a las personas** y manejar sus cuerpos a su antojo.
- Existen **Rituales de Exorcismo** capaces de expulsar a un demonio de un cuerpo.
- Los **cuerpos de los poseídos** por un demonio tienen la capacidad de **regenerarse**, a no ser que sean heridos con un arma de **hierro frío**.
- Los demonios suelen tener poderes que les permiten **manipular mentalmente** a las personas.
- Algunos demonios pueden ser **expulsados revirtiendo el conjuro de convocación**, para lo cual, son necesarios todos los componentes originales utilizados.

Si buscan rituales contra demonios

Prueba de Sentidos, 2 desventajas (no está catalogado, con Mente no encuentran nada).

- Ritual **Exorcismo**.

Otras Fuentes de Información

La Guardia Civil

Para obtener información de la Guardia civil, los protagonistas deberán **ser Policías o Militares** y superar una **prueba de Mente** para convencer a la policía. Si no lo son, también pueden **gastar un punto de suerte** para **sobornar** a alguien.

Agentes desplazados para investigar en Mungia.

- **Antes del secuestro de Ander**:
  - La hipótesis en la que trabajan es que Gladis (la sirvienta filipina de los Aurrekoetxea) secuestró y asesinó a los pequeños por simple odio a España.
  - Su labor en Mungia, ahora mismo, se centra en encontrar las pruebas necesarias para que la criada sea condenada. Aún no tienen nada, pero pronto encontrarán algo.
  - Desde que está bajo arresto, no ha desaparecido ningún otro niño.
- **Tras el secuestro de Ander**:
  - La criada no trabaja sola, seguramente forme parte de algún comando anarquista, pronto hablará y podrán detener a toda esa chusma.

Cuartel de la Salve, en Bilbao.

- Manejan las mismas hipótesis que les pueden contar los agentes en Mungia
- Para conseguir hablar con Gladis, un **Policía o Militar** debe **superar una prueba de Mente** con **1 desventaja** (no sirve de nada la Suerte). En cualquier caso, tras el secuestro de Ander, seguramente **pasarán a ser vigilados como sospechosos**.
    - Gladis insiste en que ella no sabe nada y suplica que la liberen.
    - Si la preguntan por aquella noche, les dirá que:
        - A eso de las 4 de la mañana la despertó un fuerte olor a humo en la habitación de los niños, pensó que había un incendio.
        - Cuando entró, lo único que vio fue la alfombra movida de sitio y arrugada, como si alguien la hubiera arrastrado, y la colocó como debía de estar.
        - Peru se despertó llorando y, entonces, se dio cuenta de que la niña no estaba y empezó a llamarla a gritos.

Profetas

Si alguno de los protagonistas es un Profeta de la **escuela Adivinación** y utiliza su poder en el caserío Landetxo, descubrirá que hay 4 espíritus muy pequeños, su aspecto es casi el de una esfera alargada con 5 protuberancias donde deberían estar la cabeza y las extremidades.

- Estos espíritus no hablan, solo palabras sueltas, como papá, mamá o daño, que dicen una y otra vez sin que parezca que realmente quieran comunicarse.
- No son agresivos y solo se los podrá dañar con hierro frío, que los hará desaparecer un día.
- Llevarán al Adivino, uno a uno, a la ubicación de sus pequeños cadáveres, enterrados uno en cada esquina del caserío.

Aquí puedes montar un numerito espectacular de Espiritismo para hacer aparecer los espíritus, uno a uno, ante todos los protagonistas presentes (No olvides la prueba de “Encuentro con lo paranormal”).

Si los protagonistas están muy perdidos, uno, o varios, de estos fantasmas, **podrían aparecérsele a un adivino** y guiarlo hasta el diario de la Bisabuela, en la habitación de Marisa, o el Ritual, en el gallinero.

Secuestro de Ander

Dos días después de la llegada de los protagonistas, el día 13 de enero, tendrá lugar el secuestro de Ander, el pequeño nieto de los Marqueses. Sucederá a las 3:00 de la madrugada en **Torrebillela**.

Si los protagonistas no están presentes o no están vigilando la casa.

A primera hora de la mañana llegará la Guardia Civil y se extenderá como la pólvora la noticia del secuestro del niño.

Preguntando a la Guardia Civil:

Sin prueba:

- Se han llevado al niño de los brazos de su madre mientras dormían, el padre, Jaime Guzmán, un banquero, no estaba esta noche en casa.

Con una Prueba de Mente.

- Uno de los guardias que había puesto el abuelo, el marqués, y un civil han aparecido muertos.
- Las muertes han sido muy extrañas
- El guardia, que vigilaba el tejado, ha aparecido **empalado en la valla de hierro que rodea el palacio**, como si lo hubieran arrojado desde su puesto. Lo extraño es que nadie ha escuchado nada por la noche. El cuerpo estaba en la parte del palacio que da a la arboleda, y la Guardia Civil no permite el acceso.
- El civil es Peio, el carbonero, que no debería estar ahí, tenía un boquete en el pecho, como si lo hubieran atravesado con una lanza, o una espada.
- Consiguen permiso para examinar las escenas y acceso al informe del forense, que se les hará llegar al día siguiente, por la mañana.
- El guardia ya estaba muerto antes de caer de la torre, tiene el cuello roto, pero no presenta ninguna otra herida o

señal. Tiene marcas de hollín en las mejillas y en las orejas.

- El carbonero ha muerto cuando una lanza ha atravesado su corazón. El cuerpo estaba mucho más frío de lo que cabría esperar, como si llevara muerto mucho más tiempo.

Si los protagonistas están vigilando la casa:

*A las 3 de la mañana, **Prueba de Sentidos.***

- **Éxito total**: ven una sombra trepar muy silenciosamente y como si fuera una araña por un lateral de la torre.
    - Si dan la voz de Alarma, Peio saltará desde la pared sobre ellos:
        - Combate.
        - Si aguantan, en un turno, aparecerán dos guardias para ayudarlos.
    - Si no hacen nada, al de unos instantes verán caer a un guardia y empalarse en la valla sin soltar ni un leve gemido.
- **Éxito parcial**: Escuchan algo, pero no son capaces de ubicarlo.
    - Si dan la voz de Alarma, Peio saltará desde la pared sobre ellos:
        - Combate con 1 desventaja en el primer turno.
        - Si aguantan, en un turno, aparecerán dos guardias para ayudarlos.
    - Si no hacen nada, al de unos instantes verán caer a un guardia y empalarse en la valla sin soltar ni un leve gemido.
- **Fracaso**:
    - Al de unos instantes verán caer a un guardia y empalarse en la valla sin soltar ni un leve gemido.

*Si no actúan, a las 3:15, **Prueba de Sentidos.***

- **Éxito total**: Un guardia sale de la mansión por la parte de atrás, con un bulto en brazos y se pierde en el bosque.
- **Éxito parcial**: Escuchan un ruido en el bosque.
- **Fracaso**: No se enteran de nada.

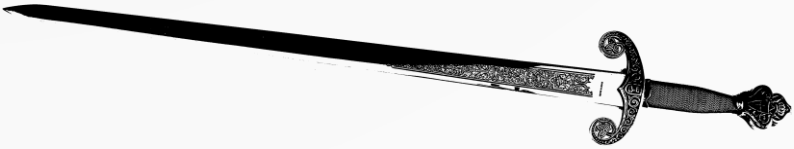
Si continúan sin haberse enterado de nada o no han actuado, a las 6:25, ***Prueba de Sentidos.***

- **Éxito**: Un guardia sale del bosque y entra en la mansión por la parte de atrás.
- **Éxito parcial**: Escuchan un ruido en el jardín, por la parte de atrás de la casa (un guardia).
- **Fracaso**: No se enteran de nada.

Si los protagonistas están dentro de la casa:

A las 3:05 de la mañana, ***Prueba de Sentidos (1 desventaja)***

- **Éxito**: Peio aparece de entre las sombras y, aunque sorprendido, ataca a los protagonistas.
    - Si los protagonistas están escondidos con una prueba de Perspicacia, Ocultarse, mayor que 5, **Combate con ventaja** para los protagonistas.
    - Si los protagonistas no están escondidos **Combate normal.**
    - Un Guardia está con ellos.
- **Éxito parcial**: Peio sorprende a los protagonistas, Combate en desventaja.
- **Fracaso:** Los protagonistas se han quedado dormidos y un guardia los despierta a las 6:30, encuentran el cadáver de Peio, en la planta de arriba y junto a las escaleras.



El Ritual.

Para llevar a cabo el Ritual, los jóvenes Landetxo utilizaron los siguientes **objetos**, **que** también **son necesarios** (útiles) para deshacerlo.

1. **El espejo** de la estancia común del Caserío.
2. **Uno de los cuchillos** de la mesa del Ahumadero, **el tercero** en tamaño.
3. El **hueso de un niño asesinado** hace 100 años por Olen, está en **un relicario** entre los trastos del armario de la Estancia común. La familia cree que es un dedo de San Martín.
4. Un **peine de plata**, está en el fondo del pozo.
5. Una **copa de peltre**, está en un bolsillo de uno de los espantapájaros.
6. Una **cadena de hierro**, está en el establo, sujetando a "Bonita", una de las vacas.
7. Un **colgante de Oro**, lo tiene Beñat (en el cuerpo de Marisa), escondido bajo el colchón.
8. El **texto del ritual** está escrito en un papel y escondido en un bote de cristal enterrado bajo los excrementos del gallinero.

El conjuro es un Ritual especial con este coste y dificultad. (ver "Magia" en el manual del juego)

- 1 punto de suerte.
- Coste en Irracionalidad: 2
- Prueba de Alma: (3 desventajas)

¿Cómo pudieron hacerlo los hermanos?

- Tener todos los Objetos otorga **2 ventajas** a la prueba de Superchería, especialidad Rituales.
    - Si **falta un objeto**, el resto dan **1 ventaja**.
    - Si falta más de 1, no dan ninguna ventaja.
- El **Solsticio de Invierno** proporcionó **1 ventaja**.
- El **pequeño bosque** que hay en los terrenos es un lugar encantado, **1 ventaja**.

Si a los Protagonistas no se les da bien la magia (Alma) siempre pueden tirar de contactos o del Padre Julio.

El cuerpo del Anfitrión, vivo y con Olen dentro, **debe de estar presente** para revertir el Ritual.

Cualquiera de las **iglesias o ermitas** proporciona **1 ventaja** a la prueba.

Olen, el Demonio

Olen es un demonio muy puñetero, se le conoce en muchos lugares con diferentes nombres, Krampus en Centroeuropa, Olentzero, el hombre del saco, el coco, el sacamantecas, tanuki... A la derecha se muestra su Símbolo.

Cuando un demonio posee a un humano, además de los atributos físicos del humano, y sus Recursos, gana algunos poderes del demonio que lo convierten en un desafío más complicado.

Olen en un Humano:

Poderes

Caminar por las paredes: Puede caminar por paredes y techos como si fuera por el suelo.

Deseo limitado: Puede conceder un Deseo, solo uno por persona, cualquier Deseo, siempre que no cause Daño a nadie, pero el cumplimiento del Deseo desatará a su vez consecuencias no deseadas para el Objetivo. Las consecuencias, a elección del Pastor de Almas, podrían ir desde la pérdida de algún ser querido a una racha de muy mala fortuna en forma de Mal de ojo, pasando por la pérdida de algo muy valioso o de la propia libertad.

Manipulador: Es capaz de meterse en tu cabeza y convencerte de cualquier cosa (sustituir por 1 herida, si alguien fracasa en un turno de combate).

Olfato de sabueso: La criatura es capaz de percibir los olores a gran distancia.

Rápido: Mueve al doble de velocidad.

Resistente: Aguanta muy bien el daño con armas convencionales.

Sigiloso: Es difícil de detectar (1 desventaja para descubrirlo).

Visión en la Oscuridad: Puede ver en la oscuridad a 30 metros.

Debilidades

El Hierro Frío es su debilidad. (1 ventaja y baja un nivel su desafío).

Combatir contra él.

Sin hierro frío

- **Desventajas**: 2
- **Niveles de desafío**: 2

Con hierro frío

- **Desventajas**: 1
- **Niveles de desafío**: 1 (Esbirro)

Como Peio

Peio utiliza un Bastón como Arma CC (+0) y tiene todos los poderes de Olen como un Humano, usa sus descripciones para adornar sus acciones.

La marca con el símbolo de Olen está en el pulgar de su pie izquierdo.

Como Guardia del Marqués

José, el guardia, utiliza una escopeta como Arma de fuego y lleva una espada de adorno (con Hierro fío) y tiene todos los poderes de Olen como un Humano, usa sus descripciones para adornar sus acciones.

Añade 1 desventaja en combate si los protagonistas no llevan armas de fuego.

La marca con el símbolo de Olen está en su nalga derecha.

Olen como proyección mental:

Poderes

Aterrador:

Deseo limitado: Puede conceder un Deseo, solo uno por persona, cualquier Deseo, siempre que no cause daño a nadie, pero el cumplimiento del Deseo desatará a su vez consecuencias no deseadas para el Objetivo. Las consecuencias, a elección del Pastor de Almas, podrían ir desde la pérdida de algún ser querido a una racha de muy mala fortuna en forma de Mal de ojo, pasando por la pérdida de algo muy valioso o de la propia libertad.

Fantasmal: Es intangible, no puede interactuar físicamente con el mundo físico, pero solo se le puede dañar con un material específico.

Manipulador: Es capaz de meterse en tu cabeza y convencerte de cualquier cosa (sustituir por 1 herida, si alguien fracasa en un turno de combate).

Posesión: Puede poseer a un Humano y controlarlo. Lo atacará en un "combate" en el que la humana debe jugar una **prueba de Alma** (ver "Posesión de un Protagonista" en el manual del juego).

Sigiloso: Es difícil de detectar (1 desventaja para descubrirlo).

Telequinesis: Puede mover objetos con la mente e, incluso, lanzarlos contra sus que tienen algunos espíritus (como tener un arma de fuego).

Visión en la Oscuridad: Puede ver en la oscuridad a 30 metros.

Debilidades:

Círculo de Sal (puede contenerlo).

Combatir contra él.

No se puede combatir con una criatura intangible, pero hay que "Combatir" para evitar ser Poseídos por él.

Cuando Olen deba abandonar un cuerpo porque su anfitrión ha muerto, intentará entrar en otro personaje usando Posesión, en 49 segundos (diez respiraciones) **podrá intentarlo hasta 4 veces** (una menos por cada 100 metros que tenga que desplazarse) (ver "Posesión de un Protagonista" en el manual del juego).

Un círculo de sal puede contenerlo atrapado o evitar que llegue a los protagonistas dentro de él.

Prueba de Alma

- **Con luz**: 1 Ventaja
- **Sin Luz**: sin ventajas ni desventajas

Lo más sencillo para la Aventura sería que tuviera preferencia por entrar en otro PNJ, pero, **según en que grupos de jugadores, podría ser muy divertido que posea a uno de los Protagonistas**. Si lo consigue, **haz que cada jugador hable contigo en privado** y da las siguientes instrucciones **al que sea poseído**, la idea es no necesitar comunicarte

con el jugador para darle indicaciones, para ello **necesitaras de su complicidad**, no todos los jugadores están dispuestos a algo así.

Sitúa la marca con el símbolo de Olen donde quieras, que sea más o menos visible, según consideres oportuno.

Instrucciones para Protagonista poseido

Ahora eres Olen, **tu personaje ya no existe** hasta que Olen pierda la partida, y tienes los siguientes poderes y Atributos.

Los Poderes de Olen como Humano

Caminar por las paredes, Deseo limitado, Manipulador, Olfato de sabueso, Rápido, Resistente, Sigiloso, Visión en la Oscuridad.

Atributos de Olen

- Mente d12
- Alma d12
- Cuerpo: uno más alto que el del personaje.
- Sentidos: d10.

Tu objetivo es que no descubran quién eres, **boicoteando la investigación**.

Al menos una vez, cada 5 días, **deberás secuestrar y devorar el corazón de un niño**, **busca la forma de escabullirte del grupo**, de lo que ocurra y encuentre la familia o la policía al día siguiente me ocupo yo.

Ayudas de juego

Calendario:

Diciembre 1899

sm	l	m	m	j	v	s	d
48					1	2	3
49	4	5	6	7	8	9	10
50	11	12	13	14	15	16	17
51	18	19	20	21	22	23	24
52	25	26	27	28	29	30	31

Enero 1900

sm	l	m	m	j	v	s	d
1	1	2	3	4	5	6	7
2	8	9	10	11	12	13	14
3	15	16	17	18	19	20	21
4	22	23	24	25	26	27	28
5	29	30	31				

Registros de las Iglesias

Iglesia de San Pedro

Bautizos

Fecha	*Nombre*	*Padres*
4-diciembre-1829	María Gartzía	Miguel Gartzía y Antonia Jauregui

Matrimonios

Fecha	*Contrayentes*
1-octubre-1828	Miguel Gartzía y Antonia Jauregui

Entierros

Fallecimiento	*Entierro*	*Nombre*
13-abril-1879	15-abril-1879	Miguel Gartzía
28-noviembre-1899	1-diciembre-1899	Antonia Jauregui

Ermita de San Martín

Bautizos

Fecha	*Nombre*	*Padres*
2-febrero-1795	Joseba Landetxo	Ramón Landetxo y Maitane Iturbe
4-marzo-1796	Inés Landetxo	Ramón Landetxo y Maitane Iturbe
6-enero-1799	magín Landetxo	Ramón Landetxo y Maitane Iturbe
16-julio-1802	Carmen Landetxo	Ramón Landetxo y Maitane Iturbe
6-mayo-1820	María Etxebarria	No hay datos
8-septiembre-1821	Ane Landetxo	Joseba Landetxo y María Etxebarria
14-junio-1823	José Antonio Landetxo	Joseba Landetxo y María Etxebarria
10-junio-1824	Maddalen Landetxo	Joseba Landetxo y María Etxebarria
13-mayo-1860	José María Landetxo	José Antonio Landetxo y María Gartzia
21-diciembre-1867	Rocío Landetxo	José Antonio Landetxo y María Gartzia
25-octubre-1879	Beñat Landetxo	José María Landetxo y Maite Zearra
2-abril-1882	Marisa Landetxo	José María Landetxo y Maite Zearra

Matrimonios

Fecha	*Contrayentes*
6-mayo-1794	Ramon Landetxo y Maitane Iturbe
20-agosto-1820	Joseba Landetxo y María Etxebarria
3-junio-1859	Jose Antonio Landetxo y María Gartzia
23-agosto-1878	Jose María Landetxo y Maite Zearra
25-julio-1886	Vicente Otaegi y Rocío Landetxo

Entierros

Fallecimiento	*Entierro*	*Nombre*
5-enero-1822	8-enero-1822	Ramón Landetxo
28-diciembre-1824	29-diciembre-1824	María Etxebarria
10-mayo-1836	14-mayo-1836	Maitane Iturbe
22-enero-1857	26-enero-1857	Joseba Landetxo
4-Octubre-1873	9-Octubre-1873	José Antonio Landetxo
20-diciembre-1897	23-diciembre-1897	María Gartzía

Ermita de María Magdalena

Bautizos

Fecha	*Nombre*	*Padres*
12-enero-1861	Maite Zearra	Javier Zearra y Ana María Ikuza

Matrimonios

Fecha	*Contrayentes*
3-julio-1860	Javier Zearra y Ana María Ikuza

Entierros

Fallecimiento	*Entierro*	*Nombre*
5-febrero-1881	9-febrero-1881	Javier Zearra
6-abril-1897	8-abril-1897	Ana María Ikuza

Bilbao (sobre los Landetxo)

Bautizos:

Fecha	*Nombre*	*Padres*	*Lugar*
19-agosto-1862	Alicia Guzmán	Francisco Guzmán y Ane Landetxo	Iglesia de San Vicente Mártir
15-noviembre-1867	Jaime Guzmán	Francisco Guzmán y Ane Landetxo	Iglesia de San Vicente Mártir
16-septiembre-1887	Luis Otaegi	Vicente Otaegi y Rocío Landetxo	Iglesia de San Antón

Matrimonios:

Fecha	*Contrayentes*	*Lugar*
23-abril-1862	Francisco Guzmán y Ane Landetxo	Iglesia de San Vicente Mártir
25-julio-1886	Vicente Otaegi y Rocío Landetxo	Iglesia de San Antón

Entierros:

Entierro	*Nombre*	*Lugar*
29-julio-1889	Francisco Guzmán	Iglesia de San Vicente Mártir
27-mayo-1891	Ane Landetxo	Iglesia de San Vicente Mártir

Bilbao (sobre los Marqueses)

- Ella, Pilar, no es de Mungia ni de Bizkaia.
- Se casaron en la basílica de Begoña, en Bilbao. 12-agosto-1877
- Están todos bautizados en la basílica de Begoña, en Bilbao.
    - Andrés, 15-Noviembre-1856
    - Ainhoa, 16-febrero-1879
    - Domingo, 20-febrero-1880
    - Ander, 26-noviembre-1897

Instrucciones de Olen para Protagonista Poseído

Instrucciones para Protagonista poseido

Ahora eres Olen, **tu personaje ya no existe** hasta que Olen pierda la partida, y tienes los siguientes poderes y Atributos.

Los Poderes de Olen como Humano

Caminar por las paredes, Deseo limitado, Manipulador, Olfato de sabueso, Rápido, Resistente, Sigiloso, Visión en la Oscuridad.

Atributos de Olen

- Mente d12
- Alma d12
- Cuerpo: uno más alto que el del personaje.
- Sentidos: d10.

Tu objetivo es que no descubran quién eres, **boicoteando la investigación**.

Al menos una vez, cada 5 días, **deberás secuestrar y devorar el corazón de un niño**, **busca la forma de escabullirte del grupo**, de lo que ocurra y encuentre la familia o la policía al día siguiente me ocupo yo.

A Bermeo
Landeburu Goikoa
Estación
Cementerio
San Pedro
A Bilbao
Vía férrea
A Gernika
A Bilbao
100 m

A Bermeo
A Bilbao
Vía férrea
A Bilbao
A Gernika
100 m
1. Iglesia de San Pedro
2. Landetxo Goikoa
3. Ermita de San Martin
4. Torrebillela
5. Ermita de Santa Marina y San Ignacio
6. Ermita de María Magdalena
7. Casa de Luisa Aurrekoetxea
8. Casa de Ágata Azkue
9. Casa de José Mari Urrutia
10. Casa de Ander Zarraonandia
11. Casa de Peio
12. Estación de Tren
13. Cementerio
14. Frontón
15. Ayuntamiento
16. Plaza San Pedro