

# La Maldita Ribadavia

(Anónimo)

*Aventura para 3-5 personajes que se conozcan entre sí. Deberían ser campesinos, de profesión bandido, cazador o soldado. Facilita las cosas tener unos buenos conocimientos mágicos.*

## Introducción

Estamos en Ribadavia (Galicia), en el Año del Señor de 1469. Los PJs acaban de participar en la "Gran Guerra Irmandinha", arrasando más de 130 fortalezas señoriales. Tras perder esta guerra se dirigen a Portugal escapando de la represión de la nobleza.

Es por la mañana, los PJs han dormido en una de las posadas del pueblo y hoy piensan seguir el curso del Miño para vadearlo en cuanto sea frontera. El desayuno se compone de bizcocho y leche fresca. Los PJs están algo impacientes esperando a Xenxo, un componente del grupo que tarda en bajar.

## La Peste

Es de esperar que algún PJ suba a la habitación de Xenxo para ver que le pasa. Si pega la oreja a la puerta una tirada de Escuchar x 3 permite oír gemidos y murmullos dentro de la habitación (un crítico los identificará como gemidos de dolor). Aunque aporreen la puerta no les abrirá nadie. Cuando consigan entrar encontrarán a Xenxo en un charco de sudor, ardiendo, con una mueca de dolor intenso, encogido y murmurando sonidos inconexos.

Una tirada de **Medicina** x 2 o de **Primeros Auxilios** permitirá diagnosticar una peste bubónica. Cualquier intento de curación, mágico o no, fallará.

## La Historia

El posadero o cualquier pueblerino negará que haya cualquier epidemia de peste u otra enfermedad parecida. Una tirada de **Psicología** x 3 permitirá detectar el miedo en los ojos de cualquier persona del pueblo. Un crítico de **Elocuencia** al inicio de la conversación o el ponerse un poco agresivo después de pasar la tirada de **Psicología** bastará para que cualquier pueblerino les cuente la siguiente historia...

"Sabed vuestras mercedes que en lo que llevamos del Año de Nuestro Señor han sucedido acontecimientos de lo más misterioso en nuestra villa.

En la primavera pasada un hijo del barón de la villa desapareció sin dejar rastro alguno. No se encontraron sus restos, ni se recibió noticia alguna de su paradero. Sólo gracias a que la trinidad se apareció ante los ojos de sor Miragres, en el convento de Santo Domingo, y le comunicó que la curandera Xertrude estaba intentando convocar al Maligno para ganar sabiduría y riqueza, se aclaró el misterio. Se encontraron el cinto y la espada del noble en los alrededores de su cabaña, por lo que así dispuesta fue inmolada en un auto de fe. En el momento en que era consumida por las llamas condenó a la villa de Ribadavia a morir por acceder a los designios del maligno. Nadie ha podido adivinar que había detrás de esas palabras.

Lo cierto es que pocos días después la hija del enterrador enloqueció, y desde entonces varias personas, hombres, mujeres y niños indistintamente, han perecido en circunstancias misteriosas. Las patrullas que las autoridades dispusieron aseguran que por las noches las Meigas<sup>101</sup> vuelan y danzan sus malditos bailes sin nadie que las detenga. Hay vecinos que dicen haber sacado sangre de los pozos, y ya varios han sido los que

han parido monstruos en sus establos. Por último sabed que en esta última luna varios vecinos han sufrido procesos horribles muriendo entre terribles dolores sin que la medicina pueda hacer nada. Si bien los médicos aseguran que es la peste, está claro que no se comporta como en otras épocas, pues sólo afecta a un habitante de pazo por vez.

Dios me perdone pero no hay duda de que algo maligno está detrás de esto que os relato. Sin embargo nobles y comerciantes ocultan los hechos y amenazan a aquellos que intentan buscar ayuda fuera de nuestras tierras, pues la vendimia está pronta y si se extendiera la noticia de la maldición tiempos de ruina y pobreza sacudirían nuestra población, pues nadie querría los productos de un lugar maldito.

Ahora excusadme, pues ya he hablado demasiado y no creo que sea sano mentar demasiado el tema, ni para mi salud ni para mi alma. Id con Dios en estos tiempos de oscuridad y oprobio."

A estas alturas los PJs deberían tener dos cosas claras (si no las tienen es faena del DJ proporcionarles las pistas para que así sea): uno, la enfermedad de Xenxo está relacionada con la maldición de la villa; y dos, la supuesta bruja intentaba comunicarse con Guland, por lo que no debía de estar sola en la invocación (es la única en la que se necesita el asesinato de un hijo de un noble).

## La hija del enterrador

Si los PJs van a verla encontrarán a una bonita muchacha de unos 15 años, con la mirada perdida, fría, distante. Su padre explicará que se puso así de repente, una noche. Si los PJs preguntan su padre les dirá que enloqueció a los tres días de la quema de Xertrude. Desde entonces sólo ocasionalmente dice alguna frase inconexa que nadie ha podido comprender. Los médicos no consiguen curarla y las autoridades eclesásticas no han encontrado nada maligno detrás.

Sólo una tirada de **Conocimiento Mágico** revelará que Xisela, así se llama la muchacha, está poseída por un ánima<sup>102</sup>, aunque no de forma completa.

Ninguna forma de comunicación permitirá obtener ninguna información de Xisela. Sólo un hechizo de **Invocación de Animas** permitirá saber que quien posee a Xisela es Xertrude (quien en realidad era una curandera con pocos PC y no demasiado **Conocimiento Mágico**, por lo que ni siquiera como ánima ha conseguido una posesión completa). La interrogación del ánima sólo permitirá obtener tres frases, las tres en clave de enigma...:

- "Pobre nobleza, que padece donde hasta los árboles lloran..."
- "Es el bastardo de Dios quien hace quemar por orden del Maligno..."
- "Aquella que cura lo más bajo de los hombres enferma lo más puro de quien se le acerca..."

## El Primer Enigma

El noble al que hace referencia es el hijo del barón, y los árboles que lloran son sauces llorones. Cualequier PNJ preguntado por la presencia de estos árboles contestará que donde hay más es en las tierras de Auxio Allariz, el comerciante de Ribeiro, en el límite con el pazo de Tiago Cuetos.

Si Anxo es preguntado para que permita a los PJs ir a investigar se negará rotundamente a darles permiso (las tiradas de **Psicología** sólo permitirán adivinar el desprecio que el comerciante siente por las clases sociales inferiores).

<sup>101</sup> Véase pág. 159 del manual de juego.

<sup>102</sup> Véase pág. 129 del manual de juego.

Los PJs deben, pues, actuar con nocturnidad y alevosía para registrar el lugar. Si el DJ quiere puede hacer aparecer a la patrulla que las autoridades disponen, y enfrentarla a los PJs.

Una vez en el lugar una tirada de **Otear** x 3 (x 2 si es de noche) permitirá descubrir una zona de hierba removida. Debajo están los restos del hijo del barón.

## El Segundo Enigma

¿Quien es más bastardo de Dios que un fornecino, hijo de monja? Pues eso es Anxio, a quien se refiere este enigma. En concreto hijo de sor Miragres.

Si los PJs acuden antes de descubrir el cadáver del hijo del barón, Anxio será un perfecto inocente pero despreciable comerciante, aunque intentará eliminar de cualquier forma que el DJ elija a unos PJs que lo están poniendo en peligro (aunque nunca intentará llamar la atención para evitar que revelen sus conclusiones).

Sin embargo, si acuden tras descubrir el cuerpo, será relativamente fácil, basta una tirada de **Tortura** x 3, obtener la siguiente historia...:

"Este año la cosecha no iba a ser buena, por lo que la única forma de sacar beneficios era estropear la de mi principal rival, Tiago Cuetos.

Con este fin conté con la ayuda de Euxea Toralla, la dueña del burdel de la villa, de quien yo ya sabía que tenía ciertos poderes. Fue ella quien me convenció para invocar a Guland y hacer que se paseara por las tierras de Tiago devastándolo todo. Para eso necesitamos al hijo del barón. De todas formas, aunque los torturamos, Guland no apareció, quizás su alcurnia no satisfizo al demonio.

Pensé que todo se atribuiría a los bandidos pero me asusté cuando el Tribunal Eclesiástico empezó las investigaciones. Entonces Euxea y yo planeamos inculpar a Xertrude escondiendo el cinto del hidalgo en las afueras de su cabaña. Para acusarla usamos a sor Miragres. Euxea se convirtió en paloma y apareció ante la senil monja, haciéndose pasar por la Trinidad y acusando a Xertrude. La Iglesia hizo el resto."

Para que la aventura continúe hay que evitar que los PJs lleven el caso ante las autoridades, lo que acabaría con el ajusticiamiento de los culpables pero no solucionaría la maldición.

## El Tercer Enigma

Se refiere, obviamente, a Euxea, la dueña del burdel, quien en realidad es una bruja que vive en los límites del pueblo, al lado del antiguo cementerio pagano.

Si de alguna forma (?) los PJs llegan a ella antes de que Anxio la involucre hará perfectamente su papel de inocente. De cualquier forma sólo será accesible al anochecer y al alba (durante el día duerme y durante la noche está ocupada en sus negocios), en cualquier otro momento será IMPOSIBLE (misión para el DJ) que los PJs entren en su casa.

Lleguen cuando lleguen Euxea les reserva un pequeño ejército de muertos<sup>103</sup>; si es antes de ver a Anxio les atacarán al marcharse, y si es después de verlo les darán la bienvenida (evidentemente los muertos acuden desde el cementerio pagano). Estos muertos lucharán hasta que mueran todos (el número depende de la fuerza de los PJs y la crueldad del Dj). Si los PJs ganan Euxea gastará sus PC en convocar a una Sombra<sup>104</sup> que intentará un hechizo de *Conmoción*. Si aún así quedan PJs en juego intentará teletransportar a Euxea, desapareciendo después. Si la Sombra falla (?) Euxea se defenderá como una histérica con cualquier arma que tenga al alcance, pues ya no le quedarán PC.

## Sor Miragres

La pobre monja anciana nunca ha estado muy lúcida desde que fue violada y parió a Anxio, pero mucho menos desde que se le apareció el "Espíritu Santo". En cualquier caso no aportará ningún tipo de ayuda, a excepción de preguntar cuando vendrá su hijo a visitarla. Si los PJs preguntan por este hijo las monjas les

dirán que siempre llama así a Anxio, quien siempre se ha mostrado cariñoso con ella.

## Conclusión

Si los PJs descubren el pastel Anxio será quemado, con o sin Euxea, y cada uno ganará 50 P.Ap. y 1D10 IRR por enfrentarse a los muertos y a la Sombra (si consiguen eliminar a ésta por medios no mágicos ganan 1D10 RR).

Si los PJs no evitan la teletransportación de Euxea, tendrán que vigilar su camino hacia Portugal.

De cualquiera de las formas la hija del enterrador recuperará la cordura y pedirá a la Superiora del Convento del Santo Domingo que rece a San Telmo, quien hará desaparecer la maldición. Además el barón de Ribadavia les dará 50 monedas a cada uno por encontrar los restos de su hijo y permitir enterrarlo en tierra consagrada.

<sup>103</sup> Véase pág. 162 del manual de juego.

<sup>104</sup> Véase pág. 170 del manual de juego.