

# Bretal Maldito

Por Maria

## Introducción a los PJs

Otoño: este año ha sido muy malo para las cosechas, hay hambre en la región, no hay buenos pastos, el ganado escasea. Cada vez se piden más diezmos para la corona castellana.

La gente se tiene que buscar la vida como puede, la mayoría de los hombres parten hacia la guerra y las aldeas y villas están despobladas de hombres. Hay poco comercio.

Los PJs son hombres cuya situación económica es pobre y se echan a los caminos como bandidos para poder sobrevivir. Los asaltos a los carros y caminantes no dan mucho, ya que la pobreza se ve reflejada en sus bolsillos y pertenencias.

## Historia

Maruxa, una meiga<sup>16</sup> que habita en un bosque cercano del dolmen de Axetos, está interesada en un hijo de mandrágora<sup>17</sup> que se encuentra en el pueblo Bretal criado por una familia de humanos llamada Dopico. Un sátiro<sup>18</sup> dejó a su hijo a cargo de una familia castellana de humanos que se encuentra en el mismo pueblo, los Martínez. Cree que ha pasado suficientemente tiempo y ahora vuelve para recuperarlo.

En este mismo pueblo habita un gul<sup>19</sup> en el cementerio que se alimenta de cadáveres y por las noches, las más cerradas, y apenas la luna se ve en el cielo, hace abortar a las mujeres de Bretal.

## Partida

Los PJs son asaltantes de caminos. Hace tiempo que no tienen buena partida, y que no pasa ningún carro por la zona. Un día aparece uno y los PJs lo asaltan: en el carruaje va una anciana cuyo único legado es un medallón de oro y una bolsa llena de muérdago. En el mismo también va el conductor.

La anciana es una mujer de apariencia demacrada, pelo blanco y largo recogido con un moño y vestida de negro. Parece frágil y no pondrá mucha resistencia a los PJs que intenten atracarle. Esta mujer realmente es una meiga malvada; forcejeará con algunos de los PJs llevándose una muestra de su pelo y utilizándolo para encontrar el refugio de los mismos. Allí es donde tomará las muestras necesarias para echar sobre ellos una maldición y usarlos para conseguir al hijo de mandrágora que se encuentra en Bretal.

El carro, poco ornamentado, es de madera de roble con cortinas para dos personas. El conductor, encapuchado, es un tipo deforme con rasgos arábigos y está bajo la dominación de la meiga. Es mudo. Su desarrollo queda a discreción del narrador.

Los PJs, tras conseguir el botín, no tienen ningún conocimiento de que han robado a una meiga. Cuando vuelvan al refugio lo encontrarán desordenado. Escucharán risas fuera de él. Cuando miren encontrarán a la anciana con una mueca irónica en su cara, mas desaliñada todavía, recordándoles a las leyendas sobre brujas del bosque. Los PJs deben hacer la tirada de IRR correspondiente.

Ella, entre risas malévolas, echará una maldición a los PJs por haberla atentado; si estos opusieran resistencia, la meiga utilizará sus artes oscuras, como por ejemplo rodear a los PJs con un círculo de fuego y cuando éstos intenten acercarse al mismo para salir deberán hacer una tirada de Resistencia. En la conversación la meiga le comentara que les quitara la maldición si le hacen el favor de traerle al niño de la familia Dopico que se

encuentran en Bretal. Tras esto la meiga desaparece diciendo a los PJs que cuando tengan al niño ella irá en su encuentro.

La descripción de la maldición sobre los PJs<sup>20</sup> ha de ser sutil por parte del DJ: se sentirán mas cansados, la piel se les cuarteas, visiones borrosas, etc..., todo esto poco a poco y siempre en aumento (sin pasarse).

Cuando desaparezca la meiga comienza a oscurecer, la niebla del mar se adentra en el bosque de manera mágica, se ven sombras que acechan a los PJs. Tiradas de IRR: a los que no superen esta tirada el DJ puede relatarles historias populares, la Santa Compañía, etc..., para que ellos se den cuenta que no tienen tiempo y que tienen una condena encima.

Una tirada de **Escuchar** les permitirá oír que un carruaje se acerca: para acercarse al camino deberán sacar una tirada de **Rastrear** y si es así ven que un carruaje bastante adornado pasa a toda velocidad.

## Desarrollo

Los PJs tendrán un poco de dificultad para llegar a Bretal: las fuerzas sobrenaturales ponen impedimentos, hace mucho frío y por momentos se debilitan.

El pueblo es una aldea típica gallega: pequeña, precaria y bastante sucia, las calles no están con adoquines, hay unas 30 casas todas de una sola planta hechas de adobe y solo las más importantes tienen hórreos. Hay un hórreo general que se usa para almacenar la harina que se trae de los molinos de otros pueblos. No hay mucho movimiento de transeúntes solo aquellas mujeres que van al pozo a coger agua o lavar. Se ganan la vida con el pastoreo, la mitad de los hombres en la mar. Hay pocos niños, hay mas casas de las que están habitadas y solo unos pocos labran la tierra. Los edificios principales son una posada, una vaquería donde se produce la leche y manteca, el curandero y la iglesia.

La iglesia es románica, con planta de cruz; tiene claustros interiores formando dos filas, y dos sagrarios. No hay imágenes, solo algunos retablos. Hay una talla al fondo de una cruz. La iglesia es de piedra, con un cimborrio (falsa cúpula). La sacristía comunica con el cementerio, no hay campanario, solo la campana de la sacristía.

El cura, Don Isidoro, los acogerá bien; es un hombre de unos 30 años y castellano. Si los PJs preguntan sobre las habladurías del pueblo este les comentara que se oyen voces en el cementerio nada más ponerse el sol y que la tumba de Carmino Dopico esta vacía.

En el cementerio hay unas cien lapidas, y en el centro un gran panteón que pertenecía a una antigua familia gallega rica que vivía allí cuando el pueblo estaba en su esplendor. Aquí es donde habita el gul; se esconde durante el día y solo sale para alimentarse. Hay otros dos panteones de menor importancia: uno es de los curas y otro de la familia Martínez. El panteón principal es una edificación con gárgolas en su decoración, y siempre hay fuego fatuo. Hay varias entradas (arcos ciegos) bloqueadas y solo una es la de acceso.

El gul es la criatura que vive en el panteón principal y se ha quedado allí viviendo debido a que puede alimentarse con el alto índice de mortalidad que hay en la zona. Cada mes se interna en el cementerio y remueve algunas de las tumbas buscando alimentos, la más reciente es la del señor Dopico.

La posada se encuentra en la entrada del pueblo, viniendo desde el interior. Es de una sola planta, en el medio hay un fogón, tres mesas de roble y habitaciones a un lado y a otro del salón principal. Detrás hay un pequeño establo para las gallinas y un cabrito ya que se acerca la Navidad para la cena del alguacil y

<sup>16</sup> Véase pág. 159 del manual de juego.

<sup>17</sup> Véase pág. 157 del manual de juego.

<sup>18</sup> Véase pág. 168 del manual de juego.

<sup>19</sup> Véase pág. 150 del manual de juego.

<sup>20</sup> Véase pág. 92 del manual de juego.

el cura. Hay un alambique donde se fabrica la caimada. El posadero es un tipo mayor, bastante grueso, el típico posadero. Es muy reacio a charlar sobre las leyendas del pueblo ya que esta sometido a su esposa que lo cohibe; sin embargo siempre intenta buscar el momento adecuado para poder charlar de esto. La posadera es una mujer mayor, la típica: de fuerte carácter y dominante con su esposo; siempre tiene ganas de hablar y criticar sobre sus cosas y las del pueblo. Siempre habrá 1D3 hombres en la posada, los parroquianos típicos que no trabajan, se echan a la mala vida y juegan.

## Los Martínez y los Dopico

Los Dopico estaban formados por Carmiño, Asunta y su hijo Antón. Eran campesinos y Carmiño trabajaba las tierras del alguacil, el señor Julián Martínez. Tras la muerte de su esposa llegó la desgracia al pueblo. El se ahorcó, en un roble delante de la casa de los Martínez donde hay un jardín natural, como protesta y enculpamiento a su hijo de 4 años al cual siempre culpó de la enfermedad y muerte de su esposa. Antón Dopico paso a la adopción del señor alguacil que recientemente había perdido a su hijo y debido a que la señora Martínez tenía un gran empeño en criar a Antón, ya que lo conocía.

Los Martínez no se encuentran en el pueblo, no llegan hasta el día siguiente al atardecer: han partido hacia Olveira para ver a un curandero ya que los señores Martínez han enfermado, el niño no.

La leyenda del pueblo cuenta que el señor Dopico es un ánima condenada que acecha las calles por la noche y que no descansará hasta que muera el pequeño Antón. Se oyen gritos desde el cementerio, las mujeres abortan y no habrá nuevos niños hasta que Carmiño Dopico descanse.

Si acuden a la casa de los Martínez, los PJs deberán sacar una tirada de **Otear** y podrán ver huellas de macho cabrío en el barro (es el sátiro). La mansión es una casa hecha de adobe y piedra de dos plantas, la más importante y grande del pueblo. Los PJs deberán sacar una tirada de **Forzar Mecanismos** para poder entrar: en la primera planta esta la cocina, la sala de estar, almacén o despensa, salón de juntas. En la segunda planta, hay dos habitaciones de invitados, la habitación del niño y la de los padres. Hay varios retablos pintados por la casa y en uno de ellos se ve a los señores Martínez con un niño con bastante pelo y muy desarrollado para su edad (el hijo de sátiro); también hay otro retablo en el que se ve a los señores Martínez con otro niño cuyas características principales es que se ve mas sano que el niño anterior y tiene las extremidades bastante largas.

En la sala de juntas, si los PJs sacan una tirada de **Buscar**, hallarán un archivo con un diario el cual esta escrito por el señor

Martínez y donde habla de la perdida de su hijo, el empeño de adopción de su mujer y la similitud de la enfermedad suya y de su esposa con la de la señora Dopico.

En el exterior de la casa hay un establo vacío y con huellas de un carruaje grande que no está (son la huellas del carruaje que los PJs vieron antes de llegar al pueblo). Por la noche llega un vaquero para guardar las vacas que saca a pastar antes del alba.

La casa de los Dopico es un edificio de adobe de una sola planta, deshabitado y pobre.

Si los PJs deciden ir al cementerio, tienen que hacer una tirada de **Escuchar** para llegar hasta el gul, que intentará hacer un ataque contra ellos si estos lo descubren. Los PJs podrán ver que la tierra de la tumba del señor Carmiño Dopico esta removida y vacía. Las otras están arregladas por el cura y el sacristán (ejerce de pregonero de Bretal). Una tirada de **Rastrear** hará que los PJs descubran pisadas del gul.

Los Martínez llegan al día siguiente en el carruaje. Julián Martínez es el alguacil del pueblo y es un hombre amable y justo, que se pasa el día entero en la sala de juntas. Tiene voz y voto para poner a todo el pueblo levantado en armas en contra de los PJs si desaparece Antón y él lo sabe.

Mariña Martínez es la esposa del alguacil, una mujer encantadora y bastante bella, de apariencia enfermiza. Sale de vez en cuando con la nodriza y su hijo a pasear.

Los PJs pueden coger al niño haciendo una emboscada en uno de los paseos o bien intentar llevárselo cuando esté en su casa. El niño opondrá la resistencia típica de un crío asustado.

## Fuga

No es muy difícil; según lo hagan, habrá mas o menos inconvenientes. Cuando se internen en el bosque con el niño el sátiro que los ha estado vigilando activará varias trampas para intentar atraparlos, a discreción del DJ, pero se tiene que tener en cuenta que estas trampas no le causen daño al niño, que no es la intención del sátiro. Los PJs se enfrentarán al sátiro si no consiguen demostrarle que su hijo murió y que el que ellos tienen es otro.

Tras esto la meiga aparecerá sin guardaespaldas (el conductor del carro) e intentará parecer una anciana desvalida aunque realmente no sea así, y les pedirá el niño. Si los PJs lo hacen ella quitará la maldición y les dará el favor de enseñarle un hechizo de nivel 1. Si no le entregan al niño los PJs seguirán con la maldición de por vida.

Y siempre queda un problema moral: entregar a una bruja un niño desvalido.