

# Historias secretas: A Cova da Serpe

Una aventura para Aquelarre – por orthanc ([www.persorof.blogspot.com.es](http://www.persorof.blogspot.com.es))

Aventura para 1-2 jugadores para efectuar una batida rural, en el que no hay un excesivo combate de por medio, y donde las creencias serán una base importante (tal vez decisiva) en el recorrido de los PJ por tierras gallegas.

## I. El extraño caso

### Año de 146...

Vila Baixa, frontera entre A Coruña y Lugo.

Por las razones y aventuras que sean, los PJ, inmersos en un duro viaje, llegarán a media tarde a la pequeña aldea de Vila Baixa, al oeste de la ciudad de Lugo. Se trata de una veintena de casas esparcidas por un claro en la base de un monte. Posee un pequeña iglesia y un campanario bastante alto. Los PJ oirán enseguida un jolgorio muy concreto procedente de una de las viviendas: una posada en uno de los extremos de la aldea (único lugar donde poder alejarse ese día bajo techo). Si se acercan allí y entran verán mucha gente congregada en el interior, todos ellos debatiendo a voz limpia sobre algún tema.

Ya sea preguntando directamente a alguno de los presentes o atendiendo unos minutos a lo que se dice, se darán cuenta que todos son vecinos de la aldea y discuten con gran preocupación. En cualquier momento referirán lo siguiente:

*-Si es que esto no puede ser, ¡debemos hacer algo! -dice un vecino-*

*-Hacer una batida y no más -propone otro-: ¿qué será lo siguiente que aparecerá muerto? ¿Nuestro ganado?*

*-O alguno de nosotros. Los nobles de Lugo nos ahogan con los impuestos... ¿no habrán sido ellos?*

*-No creo -dice el cura, allí presente-, suficiente tienen con la lucha contra el obispo, con el que están enemistados, como para buscar bronca con nosotros... No creo que les apetezca mucho capturar lobos y... bueno, dejarlos ahí como los han dejado...*

*-Ahí fuera hay una alimaña... y hay que hacerse con ella antes de que llegue a nuestra aldea -añade un tercero-. ¿Pero quién de nosotros lo hará? -tras lo cual se miran todos, bajando la mirada, como evitando pronunciarse-*

Es un buen momento para que los PJ se ofrezcan a indagar o buscar esa alimaña. De no ser así, algunos de los vecinos de Vila Baixa notarán su presencia y se lo propondrán. Podrían cobrar hasta 20 maravedíes por cabeza tras una colecta de todos. Es de suponer que acepten el encargo. Antes o después, los Pj pueden preguntar qué ha sucedido realmente. En ese caso, hablará Camiño, vecino cazador de la aldea:

*Hace una semana salí a cazar por la sierra, como de costumbre. Tras atrapar varias piezas, me encontré en medio del camino con un lobo muerto, abierto en canal, como si lo hubieran devorado por dentro... Me pareció extraño, aunque no le dí mayor importancia. Hace tres días volví a salir de caza...Alrededor de esa misma zona encontré hasta siete lobos muertos en las mismas circunstancias... Aquello no era normal, y asustado, salí corriendo hacia la aldea. No sé quien o qué ha podido hacer eso.*

Una vez aceptado el encargo, Camiño se ofrecerá a guiarles a la mañana siguiente hasta el lugar donde encontró a los lobos. Esa noche podrán dormir en la posada sin coste alguno a modo de agradecimiento.

## II. La búsqueda

Al día siguiente los PJ podrán desayunar en la posada. Cuando salgan al exterior verán a Camiño charlando con varios vecinos, y les estará esperando para la búsqueda. El cazador va provisto de su arco, un carcaj a rebosar de flechas y un cuchillo en su cinturón. Cuando se acerquen los saludarán y les preguntarán si están listos para partir. Una vez se pongan en marcha se dirigirán hacia el oeste, directamente, según Camiño “hacia la sierra de la Serpe”. Una tirada de **Legendas** les hará recordar la famosa leyenda gallega de la cueva de la serpiente (Apéndices).

Tras diez minutos avanzando en fila, verán que aparece entre la vegetación, a un lado del camino, una cabaña, y en su puerta una anciana barriendo la entrada. Al ver al grupo, les hace una señal con la mano para que se acerquen. Camiño les dirá que no la hagan caso, pues se trata de Tareixa, una vieja loca conocida en Vila Baixa y en las aldeas de alrededor. Los PJ pueden pasar de largo o acercarse a ella.

Si deciden acercarse, Camiño se quedará en el camino, pues no quiere ningún trato con ella: les dirá que es su madre fue una meiga, una bruja gallega, y que es mejor no confiar mucho en ella. La anciana, entonces, arrancará una rama de un olivo que hay junto a su cabaña y se las dará a los PJ. La verdad es que no parece estar en sus cabales. La mujer no dirá más ni responderá pregunta alguna, sino que seguirá barriendo su puerta como si nada. Cuando se vayan alejando, añadirá algo a los PJ, sin dejar de barrer ni mirar para el suelo:

*Si los oís llegar, y vuestra alma queréis salvar, dibujad con la rama un círculo en el suelo; rezad, ¡metéos en él, y tumbáos bocabajo! Y no escuchéis su voz ni miréis a sus ojos. Necesitan a un vivo para llevar la muerte a quien les pueda ver...*

La anciana, entonces, se meterá en la casa. Si los PJ la insisten nada contará de lo dicho, pues se comportará como si de nuevo no estuviera en sus cabales. Si se detienen mucho en este punto, Camiño les instará a continuar la marcha cuanto antes. **Nota:** la anciana se refiere a la Santa Compañía (Ver *Dramatis Personae*). La siguiente hora irán ascendiendo los pequeños montes de la sierra Da Cova da Serpe, y finalmente llegarán a un claro rocoso y empinado donde el cazador se parará y les mostrará lo que les contó. Allí los PJ verán que hay esparcidos muchos cuerpos de lobos en las condiciones que dijo Camiño. Un diagnóstico de los cuerpos (tirada de **Medicina**) revelará que las incisiones son bastante limpias y alargadas, probablemente hechas con un cuchillo (y no dientes de animal, por ejemplo).

## III. El interior de la cueva

Si los PJ deciden **Rastrear** huellas en el terreno (malus del 25% por la dificultad del lugar) encontrarán pisadas de botas que ascienden hasta la cúspide del monte, donde se encuentran afiladas rocas en forma casi de aguja. Tras quince minutos de duro ascenso llegarán a la entrada de una cueva. Entonces verán a Camiño visiblemente nervioso, pues dice que “teme que ahí dentro haya una sierpe, como en la leyenda...”. Nada más entrar descenderán por una rampa natural y habrán de explorar la cueva. Es húmeda y parece profunda.

Tras llegar a una primera sala notarán que allí dentro hay una pequeña hoguera recién apagada en mitad de la cueva. Si siguen más adelante accederán a otra sala natural donde un tipo con un aspecto muy sucio se encuentra de espaldas afilando un gran cuchillo con una piedra. A su lado hay un improvisado jergón y alrededor numerosas pieles de lobos y utensilios de cazas, tales como arcos, trampas, cuerdas y redes. A no ser que se acerquen con **Sigilo** el tipo se dará cuenta, se girará y cogerá sus armas, comportándose hostilmente contra los PJ. Luchará con ellos hasta que pierda la mitad de puntos de vida. Si logran sorprenderle por detrás no tendrá tiempo de hacer nada y podrá ser reducido sin dificultad. Sólo con una tirada de **Elocuencia** y un buen discurso, o bien “apretándole las tuercas” de algún modo con **Tormento**, contará qué hace allí:

*Me llamo André y soy alimañero... Maté unos cuantos lobos en esta sierra ¡me dedico a eso!, y los esparcí por el monte... Quería hacer ver a los vecinos de las aldeas cercanas que alguna bestia acechaba muy cerca y que necesitaban a alguien para eliminarla, y así ganarme unos dineros... No me hagan nada... Juro que me iré de este sitio ahora mismo...*

Tras la confesión, Camiño, tremendamente enfadado por tal engaño, querrá llevarlo cuanto antes a Vila Baixa y darle allí un escarmiento. Los PJ son libres de dejarlo huir o no. Cuando salgan de la cueva será mediodía, y verán que unos densos nubarrones han aparecido en el cielo, haciendo caer una intensa lluvia. Bajar por la afilada cúspide de la colina es muy peligroso, (Daños de 2d3 si no superan dos tiradas de **Suerte** en el descenso). Si no se arriesgan, estarán un par de horas allí dentro, momento en el que dejará de llover. Camiño insta a bajar, ahora más molesto si cabe. Para ello, si no lo hacen los PJ, ata las manos del tipo a la espalda.

## IV. Olor a cera, ruido de cadenas

Bajar con cuidado les supondrá una hora más o menos. Es invierno y anochece pronto, por lo que parece estar oscureciendo. Habrán de darse prisa. Además, la lluvia ha embarrado el camino por el que han subido y ha hecho caer una gran roca, por lo que Camiño propondrá un pequeño rodeo en el descenso. Tras un rato caminando, André el alimañero señalará que cree haber visto alguna luz no muy lejos, por el flanco del monte que están descendiendo. Todo está muy oscuro, pero el DJ hará tiradas de **Escuchar** a cada PJ, Camiño y André. Si las superan oirán a alguien que se acerca desde detrás de un montículo rocosos, como un murmullo generalizado, como de rezos, y unas cadenas arrastrando...

Es posible que los PJ sospechen de algún mal irracional (y harán bien), o incluso recuerden las palabras de la anciana Tareixa (tirada de **Memoria**) y se pongan a dibujar un círculo con la rama de olivo para meterse en él y rezar... Harán bien en hacer ésto, pues enseguida saldrá un séquito de figuras espectrales detrás de las rocas, avanzando a paso veloz (más que el que lleva el grupo de PJs), provistos en fila de a dos, trayendo olor a cera, ataviados con capuchas y portando un ataúd con rosas y varios cirios entre sus manos. Pero lo más sorprendente es que quien abre la marcha con una gran cruz entre sus manos es nada más y nada menos que... la anciana Tareixa. Sus ojos están completamente blancos y también viste de negro... (no es ella, es el presagio de su muerte).

Los PJ ganarán inmediatamente +1D10 IRR si se falla una tirada de IRR. **Nota:** *Aparte de los consejos de Tareixa, la manera de librarse de la Santa Compañía se explica en el Dramatis Personae (Poderes Especiales).* Una tirada de **Leyendas** (bonus del 25% por ser una leyenda muy extendida) les hará confirmar que se trata de la Compañía.

Si por el contrario salen corriendo habrán de tener cuidado de no tropezar con un barrizal o tierra húmeda, una raíz de árbol salida de la tierra o con alguna roca caída de la montaña por la lluvia (tirada de **Correr** con un malus del 50%). En este caso la Santa Compañía les alcanzará igualmente a aquellos que no logren pasar la tirada. De una u otra forma, André quedará petrificado de miedo y el séquito le ofrecerá uno de sus grandes cirios. Con los ojos muy abiertos, el alimañero aceptará sin saber muy bien qué hacer el regalo y Camiño (si sigue vivo) instará a correr a los PJ, dejándole atrás...

Durante casi una hora descenderán de la sierra alcanzarán el último tramo hacia a Vila Baixa. Es ya de noche y durante ese tiempo pueden preguntar al cazador, y les relatará (si no lo saben ya) que se trata de la Santa Compañía, y que aceptando ese cirio, el alimañero ha firmado su sentencia de muerte. Si los PJ preguntan porqué estaba allí la anciana, Camiño les dirá *“que no era ella sino un aviso de su muerte, por que la Huestia son los fantasmas de los vivos”*. Estando ya bastante cerca de la aldea, pasarán delante de la casa de Tareixa.

La cabaña, vista de noche, parece más solitaria aún y algo tenebrosa. Si llaman a la puerta o acceden al interior no encontrarán a la anciana, sino toda la casa revuelta (como si hubiera pasado por allí un tornado o hubiera habido un robo). Si entran y la registran, una tirada de Descubrir permitirá ver encima de sus cabezas, en el techo, un bulto oscuro que se lanzará contra ellos. Es la anciana, agazapada en el techo. **Nota:** se trata de una

meiga xuxona, que querrá acabar con el grupo antes de que se cumpla el presagio de su muerte que anunciaba la Santa Compañía (Ver Apéndices). Si la eliminan, será mejor que corran de allí y vuelvan a la aldea... cuanto antes, pues la Huestia volverá a ser visible y avanzará hasta casa de Tareixa, donde desaparecerá por completo.

El grupo, finalmente, logrará adentrarse en la aldea de Vila Baixa. La noche dibuja nubarrones de nuevo y hace caer la lluvia muy intensamente. Las únicas luces visibles son las que sobresalen de la posada, y el cazador propondrá descansar allí. Nada más entrar, notarán el calor de la chimenea y la sorpresa del tabernero, el cual saldrá de detrás de la barra, mirará con extrañeza a los PJ y les preguntará: “¿Qué ha pasado? ¿Ha... Habéis encontrado al responsable?”. Antes de que respondan, Camiño mirará a los PJ, dejando que respondan. Si le cuentan el episodio de la Santa Compañía se limitarán a quedarse indiferente, agachando su cabeza y tomando aquello como normal, pues saben de sobra de su existencia... Apoyados por la palabra del cazador, los PJ supervivientes serán recompensados con los 20 maravedíes por cabeza.

**Nota:** En el caso de haber acabado con Tareixa (o haber huido de ella), y contar el episodio, el propio tabernero propondrá a los habitantes del pueblo ir a quemar su casa, dada su condición de meiga.

Si los PJ no llegaron a ver de nuevo a Tareixa, esa noche podrán quedarse descansando en la posada. A la mañana siguiente, cuando salgan de la posada, oirán la nueva que ha llegado a la aldea de boca de algunos campesinos: la vieja Tareixa ha aparecido delante de su en su casa, tumbada dentro de un círculo dibujado en la tierra. Ni la Huestia perdona a las meigas.

## Apéndices

### Leyenda de la Cova de la Serpe:

Tiene lugar en la Fortaleza de San Paio de Narla situada a unos 15 kilómetros de “a Cova da Serpe” en ella vivía una doncella llamada Berta, un día paseando a caballo por las cercanías, el caballo comenzó a correr sin control asustado hasta que un muchacho tranquilizó al animal rescatando a la doncella. Desde ese día la doncella se escapaba para encontrarse con el muchacho de familia más modesta. El padre de Berta se enteró de la relación y la prohibió. La doncella y el muchacho escaparon y refugiaron en una cueva de la sierra, pero dentro ya había un morador: una terrible serpiente. El valeroso muchacho luchó contra el reptil pero murió en el intento. Los vasallos del padre encontraron a la doncella llevándola de nuevo a la Fortaleza de San paio de Narla.

### La meiga Tareixa:

Tareixa era la hija de una meiga bruxa procedente del oeste del reino Gallego, en la meseta de Vimianzo. Ella siguió los mismos pasos que su madre un tiempo, aunque abandonó todo estigma de magia y brujería. Afincada en varios lugares durante su vida, vivió durante muchos años en la una cabaña entre la sierra de la Cova de la Serve y Vila Baixa. Era huraña y solitaria, y las malas lenguas decían que era una bruja (a lo cual era a medias cierto). Por las noches salía a cazar a viajeros solitarios para beber su sangre. Una vez logró ver a la Santa Compañía, y dado su pasado brujo supo deshacerse de ella sin problema. Por eso conoce la manera de sortearla sin problemas.

# Dramatis Personae

<p><b>Camíño, el cazador</b></p> <p><b>FUE:</b> 12 <b>Altura:</b> 1,70 m. <b>AGI:</b> 15 <b>Peso:</b> 70 kg. <b>HAB:</b> 15 <b>RR:</b> 40% <b>RES:</b> 15 <b>IRR:</b> 60% <b>PER:</b> 20 <b>COM:</b> 10 <b>CUL:</b> 10 <b>Protección:</b> Ropas Gruesas (1 punto protecc.) <b>Armas:</b> Arco 65%, Cuchillo 40% <b>Competencias:</b> Descubrir 60%, Escuchar 50% Rastrear 55% Conoc. De Área (Sierra da Cova da Serpe) 70%, Conoc. Animal 45% <b>Rituales de Fe:</b> Carece <b>Hechizos:</b> Carece.</p>	<p><b>André, el alimañero</b></p> <p><b>FUE:</b> 15 <b>Altura:</b> 1,68 m. <b>AGI:</b> 15 <b>Peso:</b> 73 kg. <b>HAB:</b> 20 <b>RR:</b> 65% <b>RES:</b> 15 <b>IRR:</b> 35% <b>PER:</b> 20 <b>COM:</b> 5 <b>CUL:</b> 10 <b>Protección:</b> Brazales (1 punto protecc.), Grebas (1 punto protecc.), Casco de Cuero (2 puntos). <b>Armas:</b> Bracamante 70%, Arco: 40% <b>Competencias:</b> Descubrir 60%, Tregar 40%, Conoc. Animal 60%, Rastrear 50% <b>Rituales de Fe:</b> Carece <b>Hechizos:</b> Carece.</p>
<p><b>Santa Compañía (Pág. 352)</b></p> <p>La Santa Compañía carece de características físicas. <b>RR:</b> 0% <b>IRR:</b> 150% <b>Protección:</b> Los miembros de la Santa Compañía son totalmente invulnerables al daño, ya sea mágico o físico, y ni siquiera se verán afectados por los hechizos de Expulsión o el ritual de Exorcismo. <b>Competencias:</b> Carece. <b>Hechizos:</b> Carece. <b>Poderes Especiales:</b> <u>Guía:</u> Todo aquél que se tope con la Santa Compañía estará obligado a acompañarla como su guía hasta que la procesión se encuentre a otro humano. La única manera de librarse es teniendo éxito en una tirada de RR, aunque si el personaje cierra los puños o cruza los brazos negándose a coger la cruz, o si dibuja en la tierra un círculo con una cruz en el centro utilizando una rama de olivo, podrá sumar +25% a su RR para realizar la tirada.</p>	<p><b>Tareixa, la meiga xuxona</b></p> <p><b>FUE:</b> 18 <b>Altura:</b> 1,50 varas <b>AGI:</b> 12 <b>Peso:</b> 110 libras <b>HAB:</b> 12 <b>RR:</b> 0% <b>RES:</b> 20 <b>IRR:</b> 110% <b>PER:</b> 7 <b>COM:</b> 10 <b>CUL:</b> 15 <b>Protección:</b> Carecen. <b>Armas:</b> Mordisco 45% (1D4+1D8 por succión). <b>Competencias:</b> Disfrazarse 75%, Elocuencia 80%, Sigilo 75%, Rastrear 60%. <b>Hechizos:</b> Polvos de Seducción, Maldición, Atadura del Deseo, Discordia, Medalla de Virilidad, Manto de Sombras, Cadena de Silcharde y Dominación. <b>Poderes Especiales:</b> <u>Mordisco:</u> Una meiga xuxona que consiga morder a su oponente podrá comenzar a succionar su sangre, provocándole la pérdida de 1D8 PV por cada acción de combate (no por asalto) de forma automática, hasta que la víctima desfallezca.</p>