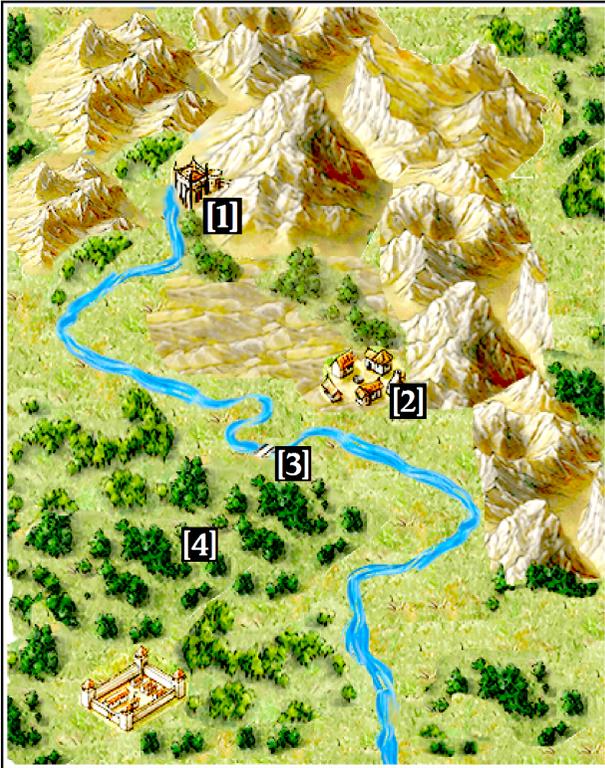


Historias secretas:

Vade Necum

Una aventura para Aquelarre en una hoja
por orthanc (www.persorof.bfogspot.com.es)

Aventura continuación de *Vade Retro* para 2 a 4 jugadores de cualquier profesión. Año 135.. Un noble local ha reconstruido la ermita de San Xuan de Obijo, templo derruido en lo alto de un tramo de la Cordillera Cantábrica (u otra localización montañosa). Durante las obras, éste encontró una tumba y el cuerpo del santo en una cripta subterránea, y ha decidido enviar los restos hasta el monasterio cistercense dedicado a su persona con la intención de ser allí enterrado. Pedirá a los jugadores que los trasladen en un baúl sobre un carro.



[3] El puente del río Miera

Antiguo puente romano apuntalado con más piedra a lo largo de los siglos. En él comienza el bosque del Bocedillo y por él caben dos carretas al mismo tiempo. Si se supera una tirada de **Descubrir** verán restos de sangre resaca en el pretil del puente. Los animales de la comitiva se encabritarán al pasar sobre él, y todos escucharán un alarido lejano y cavernoso procedente del bosque. La posibilidad de que les asalten 1d3+1 bandidos es del 45%.

[1] **El castillo del noble:** Los jugadores partirán de él con los restos de San Xuan. El tiempo de viaje estimado, sin ningún otro evento, es de unas cinco horas. La ruta directa para llegar hasta el destino conlleva descender unas lomas hasta cruzar el río Miera por el puente del Amarrado, no lejos de la aldea de Tabledo. Después tendrán que atravesar el bosque de Bocedillo, en cuyo interior se alza el monasterio cistercense, en lo alto de un cerro.

[2] **Aldea de Tabledo:** propiedad del noble local, cuenta con una veintena de casas y una pequeña iglesia. Al llegar no será muy bien recibidos. Los aldeanos, dedicados en su mayoría al pastoreo, sufren desde hace semanas los reveses de una partida de bandidos que se ocultan en el bosque del Bocedillo. A pesar de sus quejas, su señor el noble no les hace caso. Por ello no les gustan los forasteros (como los jugadores). Mediante una tirada de **Elocuencia**, algún vecino podrá contarles que hace varios días un muchacho de la aldea regresó con su rebaño de la linde del Bocedillo con el rostro desencajado: había visto una silueta destripando a uno de los bandidos entre los árboles, dejando su cuerpo al descubierto. Además, desde ese días los malhechores no han vuelto a molestar a los aldeanos.

[3]: **Bosque del Bocedillo:** Se trata de una densa arboleda de alcornoque y enebros y brezales. Nada más entrar, los jugadores habrán de superar una tirada de **Templanza** para no sentir una extraña angustia en el cuerpo, así como un deseo casi irrefrenable de salir de allí. A medida que se adentran, se hará más espeso y oscuro, completamente asfixiante, hasta el punto de que no se percibirán el sonido de ningún animal o alimaña cercanos. En este punto, comenzará a hacerse de noche, y una densa niebla se levantará entre los árboles, impidiéndoles ver más allá de tres o cuatro varas de distancia.

En el bosque ocurrirán ciertos eventos. **Lanza 1D4** o elige los que mejor te parezcan:

- 1 El grupo llegará a un pequeño claro donde se alza una roca de grandes dimensiones. Sobre ella yace lo que queda del cuerpo de ¿un bandido? Parece que alguien le cortó las extremidades y la cabeza y le sacó las entrañas. Una tirada de **Medicina** hará saber que se efectuó con potentes seccionadores, como grandes garras o algún tipo de utensilio grueso y cortante).
Un total de 1d4+2 bandidos aparecerán entre la niebla y se abalanzará a los jugadores. Se trata de los últimos hostigadores del bosque del Bocedillo. Su única intención es atacar a muerte al grupo para saquearlos. Si los jugadores superan sin problemas esta prueba queda a discreción del Director/a que acudan hasta 1d4 bandidos más.
- 2 Un viajero pedirá auxilio no muy lejos de la posición del grupo. Se trata un arriero de nombre Pascual, el cual está rodeado por una manada de lobos (en concreto, el doble del nº de jugadores). Si logran salvarle, les agradecerá su llegada y actuación, les contará que lleva horas perdido en el bosque y que ha visto varios cuerpos destripados cerca de allí. (Ver Manual: *Animalia*, Pág 381).
- 3 El grupo llegará a una charca en la que una joven se está ahogando, pues lucha por mantenerse a flote. Para ayudarla es necesario superar dos tiradas de **Nadar** (durante los 5 turnos que estará aún a flote). Si no se consigue, morirá y se hundirá (cosa extraña, pues el cuerpo debería flotar). Si logran alcanzarla su rostro tornará a cadavérico, y emitirá una macabra carcajada sin mover su boca. De manera opcional escupirá al PJ un vómito que hace 1d3 puntos de daño a su salvador. Después se deshará como cenizas, ganando 1d10 puntos de IRR si no superan una tirada de IRR.
- 4

Antes o después, se hará de noche y el grupo volverá a sentir la extraña angustia en su cuerpo. Entonces será sorprendido por dos monstruosas bestias que se han dejado caer desde las copas de los árboles, y que intentarán destriparlos. Cuando hayan acabado con ellas aparecerá una figura vestida con túnica roja, y en su rostro y manos hay multitud de cortes de los que brota sangre (y aquello recordará a los esgrafiados de la aventura *Vade Retro*). Los jugadores ganarán una 2d10 puntos de IRR si se falla una tirada de IRR con un penalizador del 50%. Superar una tirada de **Leyendas** les hará saber que se trata del demonio Cruoris, el demonio de la Sangre. La lucha contra éste durará escasos turnos (que el DJ lo estime oportuno), y las armas corrientes no le afectarán. Por ello, tanto si huyen como si confrontan (cuidado con su poder especial *Garras*), el cráneo de San Xuan se elevarán del cajón en donde son transportados, y gritará varias veces contra el demonio la expresión ¡*Vade Retro!* Ello hará que Cruoris, alertado por el prodigio divino, se desvanezca en el aire. La niebla se disipará, y la calavera caerá al suelo de nuevo. Los jugadores ganarán automáticamente 10 puntos de RAC. En menos de una hora llegarán al monasterio cistercense para poder entregar los restos del Santo.

La verdad: Cruoris creyó que los bandidos del Bocedillo habían acabado con su bestia. Por ello los buscó en el bosque con la intención de eliminarlos a todos mediante dos engendros propios.

El demonio Cruoris

FUE 22 **PER** 20
AGI 18 **RR:** 0%
RES 30 **IRR:** 300%
Armas: Garras 85% (1d6+1d6)
Armadura: Inmune a armas
Poder Especial: *Garras:* cada 2D6 asaltos se pierde 1 PV. Se cura lavando con agua bendita y cauterizando la herida (daño 1d3)

Bandidos

FUE 15 **RR:** 70%
AGI 12 **IRR:** 30%
RES 12
PER 15
Armas: Cuchillo 55% (1d6)
Armadura: Carece
Competencias: Correr 50%, Esquivar 15%, Trepar 35%

Las Criaturas de Cruoris

FUE 20 **RR:** 0%
AGI 15 **IRR:** 110%
RES 20
PER 25
Armas: Garras 55% (2d4+1)
Competencias: Saltar 85%