

Historias secretas:

Vade Retro

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

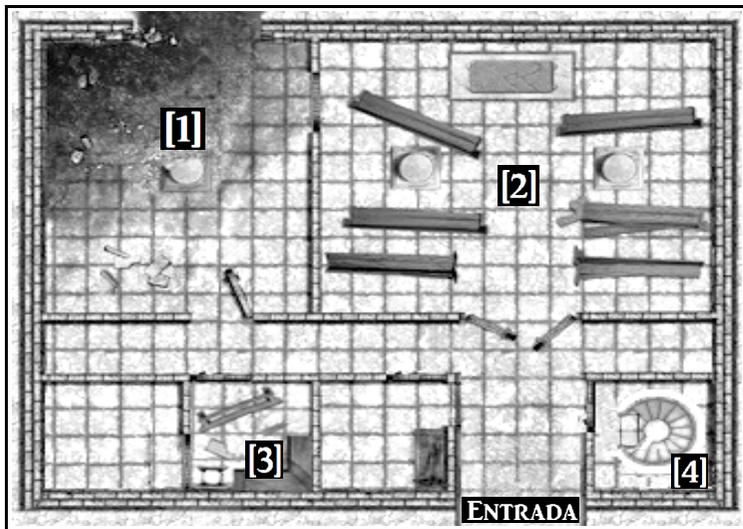
Aventura para 2-4 jugadores de cualquier profesión, ideal para intercalar entre campañas. Año 135... Por las razones que sean, los jugadores atraviesan un tramo de la Cordillera Cantábrica (o la localización montañosa y nevada más oportuna). Una ventisca detendrá su avance, y habrán de refugiarse forzosamente en una extraña ermita aparecida como de la nada. Una vez dentro, cuando empiece a anochecer comenzarán los extraños sucesos dentro del templo.

[1] Sala anegada:

Sala donde había un templete, ahora desaparecido. Es la zona más fría y húmeda, lodazal de agua que aún conserva algunas columnas. Carece de techo en gran parte, por lo que la nieve se cuela en el interior. Una única imagen en uno de los muros carece de cabeza.

[2] Sala de Culto:

Un altar, varias columnas, una pila bautismal y algunos bancos arruinados. En el techo abovedado hay inquietantes rostros antropomórficos toscamente esgrafiados. Hay restos de una hoguera en el centro de la sala. Entre los podridos bancos, los PJ encontrarán mediante una tirada de **Descubrir** un bracamante olvidado por algún visitante anterior (daño 1d6+2).



Huida: Si en algún momento los jugadores deciden de huir de allí, se aplicarán las reglas de Frío (pág. 102 de Manual) debido a la ventisca del exterior. El pueblo más cercano está a una hora de la ermita, aunque caminar bajo la ventisca en plena montaña retrasará la marcha el triple de tiempo. Además, habrá otros peligros: lobos, bandidos o barrancos.

[3] Sacristía:

Pequeña sala de preparación del culto. Hay armarios con dos antorchas en su interior. Con una tirada de **Descubrir** encontrarán algunos objetos sagrados (cruces o rosarios) ocultos bajo ladrillos desprendidos que pueden servir como objetos de bendición.

[4] Campanario:

Está derruido, y se accede a él a través de una escalera de caracol. Carece de campana. En caso de querer subir, los PJ habrán de superar una tirada de **AGIx2** para evitar caer de la maltrecha y resbaladiza escalera (daño de 1D4+1). Desde arriba verán a lo lejos bajo la ventisca una silueta con túnica roja, la cual desaparecerá en pocos segundos (ver "La verdad").

Sucesos nocturnos que ocurrirán durante la noche. **Lanza 1D6** o elige los que mejor te parezcan:

- 1 Si hacen fuego de hoguera para calentarse, al cabo de unos minutos éste creará formas extrañas entre las llamas (rostros sonriendo, siluetas andando, etc.). Si no lo han hecho, comenzará a arder la antigua hoguera espontáneamente, creando las mismas ilusiones. **Ganarán 1d4 puntos de IRR si no pasan una tirada de IRR.**
Debido a la ventisca, se desprenderá parte del muro o tejado del edificio de la *sala anegada*.
- 2 Por el hueco se colará nieve y viento. El grupo deberá tapanlo de alguna manera para no sufrir una pulmonía (riesgo del 20%). Opcionalmente, una tirada de **PERx2** hará ver y evitar que otra parte del muro se desprenda y golpee a los PJ (daño 1d6).
- 3 Los esgrafiados de las paredes sonrerirán por un momento (o eso le parecerá a los PJ). Entonces comenzará a sonar la inexistente campana del derruido campanario. El ruido no cesará hasta que no suban y lo exploren. **Ganarán 2 puntos de IRR automáticamente.**
Algunas baldosas saldrán disparadas hacia los PJ, volando precipitadamente en un evidente caso de *poltergeist*. Una presencia empujará a los PJ, esconderá sus pertenencias o se reirá de ellos. Parece que hostigarles es su diversión. El ritual de *Confrontación* (Secundus Ordo), será suficiente para expulsarlo de la ermita. (IRR del ánimo: 115%).
- 4 Oirán voces pidiendo auxilio desde el exterior y alguien llamará al portón. Se trata de un buhonero perdido que asegura haber visto a un tipo desnudo en medio de la nieve. Tras el susto, encontró la ermita y acudió para refugiarse. Pasará la noche con los PJ.
- 5 Oirán alaridos procedentes del exterior, traídos por el viento de la ventisca. Una tirada de **Descubrir** (+25% de bonus) alertará a los PJ acerca de los dientes de las figuras esgrafiadas: de ellos comienzan a brotar hilos de sangre que caerán hasta el suelo. **Ganarán 1d10 de IRR si no pasan una tirada de IRR.**
- 6

Si alguno de los PJ lleva montura, ésta se encabritará varias veces sin motivo aparente. Además, antes o después los esgrafiados comenzarán a moverse y tomar distintas formas sobre la bóveda donde se encuentran, como si todos ellos danzaran en un extraño ritual. Durante unos minutos la visión les provocará una ganancia automática de 1d20 puntos de IRR. Acto seguido volverán a su forma original. El motivo es que los esgrafiados habrán invocado a la bestia de los sacrificios que se presentará en la ermita en pocos minutos. Al poco rato, el grupo percibirá algo moviéndose en el exterior, dando vueltas a la ermita. Como DJ, dales tiempo suficiente a los PJ para que puedan preparar algún plan de reacción si lo precisan. Se trata de la Bestia de Cruoris (ver *La Verdad*), la cual se marchará cuando acabe con los jugadores y no huirá en ningún caso. Si logran derrotarla, la ventisca terminará y podrán continuar el viaje o pernoctar en el lugar sin más sucesos extraños.

La verdad: el demonio Cruoris (pag. 32 de *Daemonolatreia*), seguidor de Frimost, suele aparecerse vestido con túnica roja, y su único afán es la sed de sangre sin razón. Tiempo atrás invadió la derruida ermita dedicada a San Xuan de Obijo, en plena montaña, convirtiéndolo en su particular altar de sacrificios. Se dedica a desatar ventiscas en la zona para obligar a los viajeros a refugiarse en ella. Sus vigilantes, los esgrafiados de las paredes con dientes afilados, una vez reciben la visita de los infortunados, avisan con su particular danza al verdugo de Cruoris (la *Bestia*) con la intención de acudir al lugar y acabar con ellos satisfaciendo la sed de su amo.

La Bestia de Cruoris:

FUE 20 **Altura:** 2,05m

AGI 15 **Peso:** 105Kg

HAB 10 **RR:** 0%

RES 30 **IRR:** 115%

PER 25

COM 0

CUL 0

Armas: Garras: 50% (2d4+1d6)

Armadura: Pelaje: 2 puntos p.

Competencias: Correr 65%,

Esquivar 40%, Rastrear 70%

Hechizos: Carece