

Historias Secretas:

El rito de paso

Una aventura para Aquelarre – por orthanc
(www.persorof.blogspot.com.es)

Aventura corta para 1-3 Jugadores de cualquier pueblo o profesión, fácilmente intercalable en una campaña.

Los tres acongojados

Por distintas razones los Jugadores viajan hasta Riveras, una pequeña aldea junto a un viejo castillo cerca de Ávila (o hasta cualquier otra localización). La noche les ha sorprendido en un hayedo, y de madrugada serán despertados por algunos ruidos cercanos (pisadas o cuchicheos). Si buscan por la zona (Tirada de **Descubrir**) verán unas figuras desapareciendo entre los árboles bajo la única luz de un candil, a las cuáles podrán seguir con un éxito en **Rastrear**.

En caso de éxito, los Jugadores podrán alcanzarlas (incluso sorprenderlas por la espalda): se trata de Ramón, Guillén y Xurio, campesinos de Riveras cubiertos con capucha. Éstos, asustados al ver a los PJ, podrán confesar que se dirigen al arroyo del Cascarejo, situado en mitad del bosque, para “dejar unas prendas a la bruja” (uno de ellos transporta un saco con varias liebres despellejadas). Por lo visto, es tradición en Riveras que el novio de unas nupcias, antes de casarse, lleve en plena noche despojos de alimañas a un claro junto a la orilla de ese arroyo, a modo de ofrenda para doña Bárbara (la bruja, según los viejos de la aldea). Resulta que Guillén se casará en unos días.

Por supuesto, nadie en Riveras cree de veras en ello, pero es una curiosa tradición arraigada entre los vecinos (que parece servir para reirse de los muchachos más cobardes y más valentones al mismo tiempo).

Acompañantes del rito

Los tres jóvenes pedirán a los Jugadores que los acompañen; incluso les prometerán cobijo en Rivera, alguna moneda (tampoco es que sean ricos) o la devolución del favor en la localidad de destino. En tal caso, de camino hasta el arroyo ocurrirán algunos eventos.

En primer lugar, encontrarán un árbol alto con cuatro perros ahorcados en sus altas ramas. Los jóvenes los reconocerán como los lebreles de Gurén, un cazador que vive en el pueblo, el cual ha desaparecido hace ya casi un mes. Si los bajan y los examinan, un éxito en **Medicina** o **CUL x2** (lo que más tengan), revelará que murieron envenenados.

Por otro lado, cuando el arroyo ya se escuche, pasarán junto a una cabaña abandonada con el techo hundido sobre sí. Es sobrecogedora. El grupo podrá advertir los restos de un muro bajo a su alrededor, ya que sin duda antaño tuvo mejores días. Si entran en la cabaña, no encontrarán más que tierra, arbustos silvestres, humedad, cascotes o heces de alguna alimaña. Mediante un éxito en **Descubrir** verán huellas bastante extrañas (una tirada de **Con. Animal** les indicará que no son de animales comunes), así como varios huesos medio enterrados, apenas visibles, entre la maleza, la tierra y el matorral. Cuando los Jugadores lleguen al claro, lugar sin árboles y de cierta inclinación junto al arroyo Cascarejo, advertirán

también una figura en medio del mismo. Permanece estática, de pie y cabizbaja (sin mover un músculo), la cual viste con prendas de piel. En ese momento comenzará a llover precipitadamente. Hablarle o gritarle no surtirá efecto. Si se acercan, éste exhalará un alarido y se abalanzará contra los Jugadores en un combate a muerte. Los jóvenes, antes o después, lo reconocerán como Gurén, quien ahora parece un hombre muy violento. Superados estos momentos, los jóvenes dejará el saco de ofrendas sobre el claro y habrán superado el rito de pasaje.

Evitando a los jóvenes

Si desde un principio los Jugadores no vieron a los jóvenes (o simplemente no quisieron acompañarles en su periplo nocturno), podrán continuar su noche en el bosque o adelantar camino hasta Riveras. En cualquier caso, el grupo se encontrará con la escena de los lebreles colgados o la cabaña arruinada (o incluso ambas, lo cual es recomendable para crear sugestión en ellos). Después se toparán con la criatura que vive en dicha cabaña (la de las huellas): un *gul* (pag 373) . Una tirada en **Leyendas** podrá hacerles saber algún detalle más de su naturaleza.

Una vez continúen la marcha, aún sin haber salido del hayedo, los Jugadores harán una tirada de **Astrología** para guiarse por las estrellas o ubicarse por la posición del sol. Si la superan, lograrán salir del bosque y llegar a la aldea, pero en caso contrario se perderán, y sus pasos les llevarán al claro de las ofrendas, lugar donde verán una escena dantesca: una anciana de ropas desgastadas estará devorando las liebres crudas junto al cuerpo sin vida de los tres jóvenes de Riveras. Al ver al grupo, sonreirá y se transformará en una bandada de murciélagos alzando el vuelo y perdiéndose por encima de los árboles. Salir del hayedo ahora no les costará demasiado, excepto una buena ganancia de Irracionalidad.

Recompensas

- Por sobrevivir a la aventura, 20 p.Ap.
- Por ayudar a los jóvenes, +15 p. Ap.

Dramatis Personae

Gul (pag. 373 del manual)

Gurén (siervo de doña Bárbara)

FUE: 15 **Altura:** 1,87 varas

AGI: 18 **Peso:** 89 libras

HAB: 15 **RR:** 0%

RES: 14 **IRR:** 100%

PER: 16

COM: 5 Protección: Pelliza (1 punto en el cuerpo).

CUL: 5 Armas: Mordisco 35% (1D6), Cuchillo 42% (1d6)

Competencias: Descubrir 50%, Correr 40%, Rastrear 55%.

La verdad

Claro que doña Bárbara existe. Su verdadera nombre es Ameztia, aunque desde tiempos remoto sólo es capaz de materializarse ciertas noches cerca del arroyo Cascarejo. Hace un mes, la bruja embrujó a Gurén, el cazador, y ahora éste y su fiel mascota (un gul que devora alimañas en una cabaña del bosque) la sirven dando caza a todo lo que se mueva en el hayedo. Resulta que el rito de paso era más peligroso de lo que parecía.