

Historias secretas:

Vade in Pace

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

Aventura continuación de *Vade Mecum* para 2 a 4 jugadores de cualquier profesión. Año 135.. Los jugadores están en el castillo del noble local y llegará un fraile que querrá hablar con éste. Es fray Lázaro, novicio del monasterio de San Xuan de Obijo. La noticia que trae es terrible: el prior fray Zenón enloqueció de la noche a la mañana y con la ayuda de unos seres de piel oscura eliminó a todos los frailes del monasterio. Fray Lázaro fingió su muerte y pudo ocultarse en el bosque del Bocado. Horas después regresó, pero no había ningún fraile con vida. Además, encontró la tumba de san Xuan saqueada y sus restos desaparecidos. Una tirada de **Empatía** hará saber que dice la verdad, pero que se guarda algo para sí; el fraile acabará confesando que cree que el prior actuaba bajo la influencia de algún espíritu o demonio que había irrumpido en su cuerpo. Añadirá finalmente que ambos mencionaron la cueva del valle del Tomedo, y cree que se dirigieron hacia allí. Si no lo hacen los jugadores, el noble local propondrá ir a recuperar los restos de San Xuan. De camino al valle sucederán alguno de los siguientes eventos. Lanza 1d4 o elige el que mejor te parezca:

- 1 Durante un descanso, los jugadores serán atacados por una manada de 1d4+2 lobos (ver Manual: *Animalia*, pag. 381). Con un éxito en **Conocimiento Animal** sabrán que su ferocidad es mayor de lo normal. Además, notarán que su pelaje es muy áspero, sus ojos son más grandes de lo normal. Y todo ello es extraño en estos animales (es la influencia de Cruoris en el valle, ver *La Verdad*).
El grupo encontrará en una hondonada una cabaña de madera con el mobiliario destrozado. Allí hay frascos, enjuagues y potingues con extraño olor, dispersos por el suelo y los rincones. Superar una tirada de **Descubrir** les hará encontrarse un trozo de tela ensangrentado, similar al del hábito de fray Lázaro (como si hubiera sido arrancado). Es la casa de Uxía (ver *La Verdad*).
Aparecerá ante ellos un cementerio amurallado con un muro de piedra de casi dos varas de altura.
- 2 La puerta de madera está abierta y hay huesos humanos esparcidos por Si el grupo lo explora, encontrará tierra removida y numerosas tumbas abiertas, en cuyo interior no hay cadáveres. Una tirada de **Descubrir** les hará ver extrañas pisadas saliendo del lugar.
Durante la noche, el Jugador/a que esté de guardia (o cualquiera si todos están dormidos) notará que fray Lázaro no está. Al buscarlo por los alrededores verán que se acerca a un arroyo atraído por un dulce cántico procedente del agua. Una vez en la orilla, una ondina (Pág.303 del Manual) agarrará al novicio y lo hundirá en el agua. Esperemos que los jugadores se lancen para salvarle.
- 3
- 4

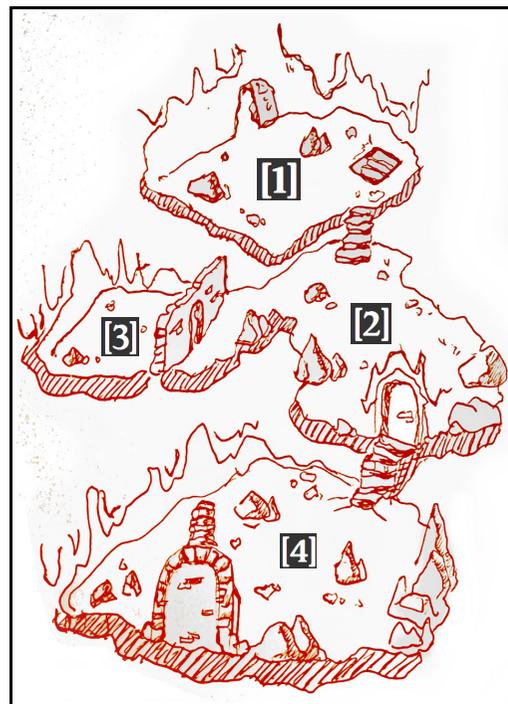
Una vez se adentren en el valle del Tomedo verán la entrada de una cueva en la falda de un monte rocoso. Antes o después, mientras estén subiendo hasta el lugar, percibirán un fuerte hedor (una tirada de **Cultura x3** les hará saber que es azufre). Seguir el olor es tarea fácil, y enseguida sabrán que procede del interior de la cueva:

[1] Entrada: cuenta con unas escaleras descendentes e irregulares abiertas en la roca y ennegrecidas por el fuego. Parecen haber sido excavadas a golpe de fuego, como derritiendo la propia piedra. Debido a su exagerada inclinación, una tirada de **Suerte x3** evitará que se resbalen por ellas y pierdan 1 p. de vida.

[2] Planta inferior: El hedor a azufre es más intenso. El grupo verá los huesos esparcidos de un cadáver, al cual le falta el cráneo. Sorprendentemente, parecen huesos incorruptos, muy bien conservados (Son los huesos de San Xuan de Obijo). En el fondo se alza un arco de piedra irregular, al que preceden otras escaleras descendentes. Superar una tirada de **Escuchar** les hará percibir un terrible alarido procedente de tales profundidades. En un lateral hay un muro de piedra con acceso otra sala contigua (sin puerta).

[3] Sala contigua: se trata de una sala vacía donde dos seres terribles devoran los restos de una mujer. A su lado, un tipo yace en el suelo aún con vida. Las criaturas dejarán su manjar y atacarán al grupo. Una vez vencidas, los jugadores notarán que el hombre aún vive. Es fray Zenón, prior del Monasterio de San Xuan. Sumido en un trance y con la mirada perdida, es incapaz de hablar (tras presenciar los horrores de ese sitio.)

[4] La fragua del mal: tras bajar las escaleras los jugadores verán una sala abovedada, iluminada por el fuego de una especie de forja. En su interior una forma humanoide que aúlla está siendo creada por un tipo envuelto en una túnica roja. Se trata de Cruoris, ultimando una nueva bestia. Los jugadores ganarán 1d20 puntos de IRR por presenciar la escena. Al percatarse de la visita del grupo, Cruoris les maldecirá, asegurando que serán el primer sacrificio de su nueva creación. Antes o después verán ver el cráneo de San Xuan junto a la forja. Luego hará levantar a la bestia (aún sin acabar), para lanzarla contra el grupo.



Una vez la venzan, Cruoris se enfrentará a los Jugadores utilizando contra alguno de ellos sus *Garras* (85%, (1d6+1d6)). Después aparecerá una figura desprendiendo luz blanca y materializándose en la cueva. Se interpondrá entre el demonio y el grupo para interceder por ellos. Una tirada de **Teología** hará comprender que se trata de una figura divina (tal vez San Xuan de Obijo), la cual luchará contra Cruoris. Al mismo tiempo, un total de 8 cuerpos cadavéricos, cuyas únicas prendas son harapos ruinosos y pútrido pellejo invadirán la sala a través de la entrada para atacar a los jugadores. Al acabar con ellos, los jugadores verán que la figura de luz reduce al demonio y su luz invade el cuerpo maligno. Después estallará en un fogonazo blanquecino y cegador que destruirá a Cruoris para siempre. Si hablan con la figura, ésta les agradecerá la búsqueda de sus restos, confirmando así que es el santo. Después tomará entre sus manos su propia calavera y la reducirá a polvo, pues asegura que es el fruto de los males de Cruoris en esas tierras. Si Fray Zenón se encuentra en el lugar, recuperará su entereza y, al igual que fray Lázaro, se arrodillará ante la aparición justo antes de que ésta desaparezca. El grupo ganará 10 p. de RAC. Una vez de vuelta, el noble local se enterará de lo sucedido y perdonará al prior Zenón, recompensando a los jugadores con 100 maravedíes para cada uno. Si alguno de ellos sobrevivió a las tres aventuras les entregará tierras o algún castillo en las que poder asentarse.

La Verdad: Cruoris necesitaba crear otra bestia de sacrificios, pero esta vez quería imbuirla de un poder aún mayor. Y la calavera de un hombre santo sería el mejor catalizador. Por ello sedujo al prior fray Zenón y lo poseyó, utilizándole (con ayuda de sus criaturas) para acabar con el resto de frailes y robar los restos sagrados. Después partieron al valle del Tomedo, donde el demonio poseía una fragua en el corazón de la montaña. De camino, fray Zenón (Cruoris aún dentro de él) obligó a Uxía, una vieja curandera conocedora de la magia, a reanimar unos cadáveres de un antiguo cementerio con la intención de alejar curiosos de las inmediaciones de la fragua diabólica. Cuando Fray Zenón y Uxía terminaron su trabajo, Cruoris los presentó como platos para sus criaturas.

Muertos
FUE 12 RR: 0%
AGI 8 IRR: 100%
RES 12
PER 6
Armas: Cuchillo 42% (1d6)
Armadura: Carece

Nueva Bestia de Cruoris
FUE 15 RR: 0%
AGI 16 IRR: 115%
RES 35
PER 15
Armas: Garras 65% (3d4+1)
Armadura: Piel dura (3 p.)
Competencias: Esquivar 45%