

LA CIÉNAGA DE LAS BRUJAS

UNA AVENTURA PARA DUNGEON WORLD

POR SEREGRAS

INTRODUCCIÓN

Aventura para cuatro o cinco jugadores de niveles 1-2. Los personajes de los jugadores (**PJ**), deben no ser naturales de la región en donde se desarrolla la aventura, el Valle de Titanes.

EL VALLE DE TITANES

Su nombre proviene de las antiguas leyendas, que lo relacionan con una importante comunidad de gigantes que fundaron un asentamiento en el lugar, Gorganthia. Este enclave fue un importante centro de comercio entre los gigantes y los humanos que tiempo después se establecieron a orillas del río Titán. Esta villa humana fue llamada, Casas Altas. Poco se recuerda de aquellos tiempos, y actualmente nadie cree en la existencia de dichas criaturas o de las ciudades. De hecho, Casas Altas ya no existe, y sólo su antigua posada, “El Gigante Borracho”, sobrevive al fluir del tiempo como un aislado local de paso para los viajeros.

LA LLEGADA DE LAS BRUJAS

Tres ambiciosas hermanas, procedentes de remotos reinos, llegaron a Casas Altas hace 300 años, en busca de un lugar de poder para amplificar sus crueles experimentos. Convencidas de que el valle era un sumidero de poder, decidieron asentarse en la aldea y comenzar a dominar a la población con sus artes oscuras. Poco a poco, fueron corrompiéndose debido a las almas de los aldeanos que acababan en sus redes, aunque su poder se acrecentaba con el paso de los años. Los aldeanos, hartos de su presencia, y de la sequía que comenzaban a sufrir y que relacionaban con ellas, expulsaron a las brujas de la aldea. Las malévolas hermanas huyeron a su fortaleza, un lugar en el que llevaban años trabajando en secreto empleando su hueste de no-muertos, oscuras

abominaciones que crearon a partir de los aldeanos a los que torturaban. Una vez allí, todo tipo de maldiciones, pestes y enfermedades asolaron Casas Altas.

LA GUERRA DE LOS GIGANTES

Los habitantes de Casas Altas, reunieron todo el oro que pudieron, y acudieron a los gigantes en busca de ayuda. Los antiguos vecinos de los humanos, aceptaron el oro y prometieron librarse de las brujas. El clan de gigantes marchó a través del valle, destruyendo todo a su paso y convirtiendo el lugar en un lodazal, que años más tarde pasaría a ser la ciénaga. La batalla entre las brujas y los gigantes fue encarnizada, tanto que los gritos de la lucha se oían a decenas de kilómetros a la redonda. La mayor parte de gigantes murió en el asalto, y dos de las brujas perecieron bajo las mazas de sus capitanes. Sin embargo, cuando la fortaleza estaba a punto de ser derruida por completo, los gigantes lamentaron su participación en los asuntos humanos, pues su oro no compensaba la pérdida de una generación entera de su raza. Enloquecidos por el resultado, la docena de gigantes supervivientes, abandonó el hogar de las brujas y se dirigió a Casas Altas para destruirla. Exterminaron a todos sus habitantes, y sólo dejaron en pie la posada central, lugar en el que después de la masacre, se emborracharon y juraron no volver nunca más al valle.

ESCENA INICIAL

La partida empieza con uno de los jugadores despertándose en la cama, en una de las habitaciones de la posada del Gigante Borracho, contento por haber conquistado a una hermosa pelirroja la noche anterior. No recuerda nada de la noche una vez que entró en la habitación con su conquista. La habitación dispone de una ventana entreabierta, de la que cuelga una

cuerda, y no hay rastro de la chica. Una vez se aclaren sus memorias, se dará cuenta de que está atado a la cama, y de que hay una ballesta sobre la lámpara de la habitación, apuntándole al pecho, y cuyo gatillo está conectado mediante hilo de alambre al manillar de la puerta. Cualquiera que abra la puerta activará la trampa, y uno de los PJ se acerca con impaciencia a levantarlo...

Consejos: En esta escena es fundamental crear tensión, de forma que en todo momento surjan peligros para los PJs. Por ejemplo:

- El servicio de habitaciones quiere abrir la puerta para hacer las camas.
- El posadero quiere desalojar la habitación para el siguiente huésped.
- Unos niños que juegan en el patio de la posada, pierden su pelota, que tras un fuerte puntapié acaba entrando por la ventana de la habitación, y golpeando a la ballesta.
- Un gato entra por la ventana, y comienza a jugar con el hilo de alambre que engancha el gatillo de la ballesta.

¿Y MI RIÑÓN?

Una vez la trampa esté desactivada y los PJs reunidos, el PJ de la habitación se dará cuenta de que le duele mucho el costado. Al descubrirlo, se dará cuenta de que tiene un corte y varios puntos de sutura.

Cualquier Clérigo puede reconocer la herida como un procedimiento quirúrgico para extraer riñones, algo muy avanzado y que requiere magia.

Si no disponen de un Clérigo, o si el posadero es consciente de la herida, se les hará saber que hay un médico hospedándose en el local. El

doctor Watsky, les confirmará que ha sido una operación mágica para extraer el riñón.

El Clérigo o el Mago pueden reconocerlo como un instrumento para maldecir al dueño del riñón mediante un ritual. Un conocimiento vago de la zona del valle, o preguntando a los aldeanos puede darles la pista para relacionar a las brujas con este hecho.

Consejos: En esta escena se debe mantener la incertidumbre acerca de la herida del PJ, y para ello puede ayudar lo siguiente:

- El posadero irrumpe en la habitación de sorpresa mientras los PJ están analizando la herida, e insiste en llamar al médico.
- El doctor Watsky se muestra intrigado, pero no sorprendido, ya que ha visto varias heridas de este estilo últimamente, y todas relacionadas con hombres seducidos por una pelirroja. Todos murieron a las 24 horas del suceso.
- Un grupo de mujeres apedrea las ventanas de la habitación de los PJ, o les grita “demonios”. Si se les preguntará responderán que los PJs están malditos por las brujas, y que cuando mueran, sus cadáveres desaparecerán de su tumba e irán a servir a las brujas de la ciénaga.

VIAJE A LA CIÉNAGA

No es difícil para los PJ encontrar información sobre el lugar legendario que se supone es la fortaleza de las brujas. Pueden incluso contratar a un guía para ello.

Consejos: el viaje no es muy importante en sí, pero si se quiere jugar un encuentro, se puede presentar a un *lince titánico* hembra y a sus crías, cruzándose en el camino de los PJs. La

hembra será muy protectora con sus crías. Si alguno de los PJs realiza un exhibir conocimientos sobre la criatura con éxito, sabrá que se tratan de extraños animales que suelen servir de monturas a los gigantes, una raza ya perdida en el continente. Es un animal que se creía mitológico.

LA FORTALEZA DE LAS BRUJAS

La fortaleza se encuentra en la cima de la colina más alta de la ciénaga. A su alrededor, el valle es un lodazal en el que es bastante fácil quedar atascado. Unas extrañas nieblas se materializan constantemente en diversas zonas del paisaje, desapareciendo instantes después y materializándose en otro lado. El viento transporta sombríos gemidos guturales, imposibles de entender. Sólo la luz de la luna alumbra el lugar, y un silencio sepulcral inunda el gélido ambiente.

La fortaleza está casi derruida en su totalidad, y solo sobreviven una torre hexagonal, y una torre circular inclinada, debido al cuerpo ya descompuesto de un gigante que yace sobre la muralla que soporta un lado de la torre circular

Hay 3 zonas en la fortaleza: la torre inclinada, la muralla, y la torre hexagonal. Sólo la torre inclinada parece tener una puerta de entrada.



LA TORRE INCLINADA: PLANTA BAJA

La torre inclinada tiene un arco de entrada en cuyo interior alberga una puerta improvisada realizada con varios tablones claveteados. En su interior, la mitad de la sala está inclinada debida a la posición de la torre, y cualquier actividad física se verá penalizada con un -1. La otra mitad es tierra que se ha ido introduciendo con el

tiempo en la habitación. En el extremo de la habitación hay unas escaleras que suben. La sala está cubierta de lanzas, esqueletos, picas, estandartes, y armas y armaduras oxidados y viejos. Hay un cofre en el centro de la habitación (contiene un pergamino con instrucciones sobre cómo crear un tipo de humanoides guerreros a través de riñones). Cuando los PJs lleguen a él se verán emboscados por 5 criaturas con aspecto humanoide, de piel amarillenta, semidesnudos, armados con garrotes y arcos, y que huelen a orín.

Consejos: es conveniente dar pistas sobre la emboscada. Recordar el olor a orín puede alertar a los PJs sobre las criaturas. Los esqueletos están allí para despistar, y no son en absoluto no muertos. El principal peligro de la sala es su mitad inclinada, desde la que dispararán varios de los atacantes. Para crear tensión, es también útil jugar con la inclinación y el peligro de caer sobre lanzas o estandartes.

LA TORRE INCLINADA: PLANTA PRIMERA

Esta planta está inclinada. Tiene una puerta que da al adarve sobre la muralla inclinada, y que lleva hacia la torre hexagonal. La sala tiene un armario en un lado de la pared inclinada (contiene una poción curativa). Para llegar a ella hay que atravesar el centro de la sala, donde hay una trampa: una soga de cuerda invisible cuelga del techo, y cualquiera que la toque será apresado por ella y alzado en el aire. Resbalarse es bastante fácil en esta sala, y en caso de caer, el personaje deslizará hasta el muro opuesto... que es una ilusión, y la atravesará para caer al suelo del exterior si no consigue agarrarse a algo.

Consejos: la tensión en esta sala la mantiene la trampa central, la inclinación, y la ilusión trampa.

LA MURALLA

La muralla está inclinada debido al peso del gigante, ahora un esqueleto. Cualquier intento de hablar con su espíritu conseguirá que los PJs conozcan la historia del lugar. A mitad de muralla hay un poco de aceite invisible vertido en el suelo, que puede causar resbalones y una caída al suelo.

LA TORRE HEXAGONAL: PLANTA PRIMERA

Nada más entrar, los PJs escucharán un grito proveniente de la planta de arriba: “¡Ya están aquí, a vuestros puestos!”. Esta planta contiene estanterías, divanes, cofres, y varias mesas con diversos ingredientes de alquimia para la confección de pócimas y ejecución de rituales. Hay un frasco que contiene un riñón, y no es posible saber a simple vista si es del PJ. Hay una escalera de subida a la siguiente planta.

Cuando los PJs se dispongan a abandonar la sala, una multitud de fantasmas se manifestará, rodeándolos. Se presentarán como los torturados de las brujas, y ofrecerán a los PJs una manera de detenerlas: un cuchillo espectral, que traen desde el inframundo capaz de absorber el alma de las brujas con un solo toque. A cambio, pedirán “el alma de su portador”.

Consejos: en función de la historia de los PJs, el encuentro puede ser con fantasmas de su pasado, pero es importante mantener el “precio”. Ayudarán con algo importante para detener a las brujas, pero a cambio de un alma.

LA TORRE HEXAGONAL: PLANTA SEGUNDA

Al subir las escaleras a la última planta, los PJs se encontrarán con la habitación de las brujas. Verán una enorme alfombra, con cojines por

doquier, una cama con dosel de telas rosas, que ocultan una figura femenina en su interior. Al lado de la cama, dos engendros de la misma naturaleza que los que se encontraban en la planta baja de la torre inclinada.

La bruja confundirá a los PJs con los humanos de hace 400 años, temerosa de un nuevo ataque del pueblo de Casas Altas, y atacará junto con sus esbirros sin pensarlo. Luchará hasta el final...

Consejos: en este encuentro, los PJs descubren la razón de la extirpación del riñón, pero es algo que el DJ debe decidir en función de sus jugadores y la historia de sus personajes. Estas son algunas ideas:

- La bruja lleva 400 años sin robar riñones u órganos a los aldeanos. El responsable es en realidad alguien que forma parte de la vida de uno de los PJs.
- La responsable es una aprendiz de bruja interesada en el lugar de poder, y se presenta a los PJs una vez que el lugar está vacante.
- La bruja es la responsable de extraerle el riñón al PJ, ya que es descendiente de los humanos que la atacaron.
- Uno de los PJs es el responsable de toda la trama, ya que interesado en el lugar de poder, urde un plan para convencer al grupo de aventureros de atacarlas. Se requiere que el jugador esté enterado desde el principio del objetivo.