

LA BRUJA Y LOS BANDIDOS

Resumen

Los PJs exploran la guarida de unos bandidos sin saber que una poderosa bruja se ha hecho con el liderato del grupo. Deben investigar la cueva y sobrevivir a las artes oscuras de la bruja.

El bandido moribundo

Los PJs deben estar atravesando alguna región desolada o poco habitada. Durante su viaje, se encuentran con un hombre caído, que pide ayuda. El hombre está muy malherido, pero logra decir:
- *Ella me hizo algo* –dice el hombre entre estertores-.
Ella me hizo algo... Luego se rió, y me llevó fuera de la cueva... Los demás no saben lo que hace... lo que es... ¡Tenéis que ayudarles! –pide, agarrando con desesperación a uno de los PJs-. *Seguid el camino hasta el árbol muerto... Al este, encontraréis la cueva...*
Después de decir esto, el hombre muere.

Si antes de morir, alguno de los PJs logra estabilizar al moribundo (con un uso exitoso Medicina CD 15 o un Curar Heridas Graves o similar), el bandido les explica algo más:

- *Somos un grupo de bandidos, que vivimos en una cueva al norte de aquí. Pero hace unas semanas, una mujer se unió a nosotros. Desde entonces, ella dirige la banda, y creo que ha matado a varios de los nuestros...*
-pero de pronto, un nuevo ataque sacude al hombre, y muere (además de las heridas, estaba envenenado).
Los PJs deben decidir qué hacer, pero claro, el árbol muerto y la cueva de los bandidos están en su camino.

La Bruja de los pantanos

Blairia es una bruja que, gracias a su capacidad innata para alterar su aspecto, se hizo pasar por una mujer atractiva y se ganó la confianza de Bromar, el líder de un grupo de bandidos. Después de instalarse en la cueva, la bruja sojuzgó a Bromar y lo asesinó, enterrando su cadáver entre el musgo que había en un pozo de la cueva. Eso fue hace dos días, y Blairia ha conseguido mantener su engaño. Pero entonces Vinas, otro bandido, descubrió su engaño. La bruja le hirió y lo envenenó, y el hombre sólo logró escapar moribundo de la cueva.

Ahora la bruja dirige a los bandidos, que la protegerán y lucharán por ella (sin saber que es una bruja). En caso de que los bandidos descubran la verdad, no dudarán en cambiar de bando y atacarla.

La cueva de los bandidos

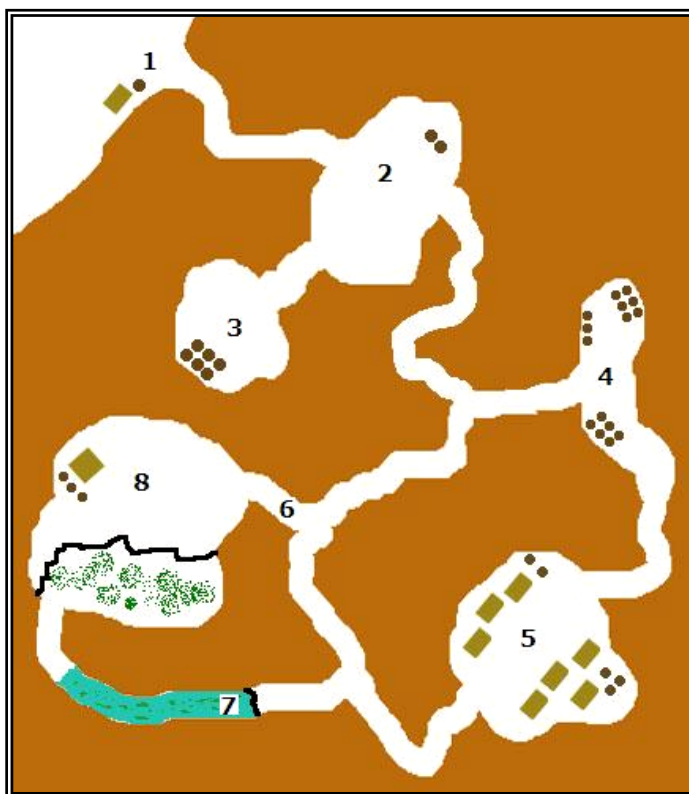
Los PJs se enfrentan a una cueva plagada de bandidos y dirigidos por una poderosa bruja. Los bandidos atacarán a cualquier extraño que entre en la cueva, y sólo si alguien consigue explicarles la verdad, es cuando se volverán contra la bruja. En la cueva hay 10 bandidos, uno que vigila el exterior, 2 en la sala de entrada, otro más que vigila la despensa y uno que está reunido con la bruja. El resto, 7 bandidos, están

descansando en la sala principal, y acudirán al ataque si se produce una lucha muy ruidosa en la cueva.

Por su parte, la bruja está reunida con uno de los bandidos, al que ha seducido y al que piensa devorar.

Bandido

Iniciativa +7, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 13), Armadura (RD 1), Ballesta ligera +5 (1d8, 19-20), Espada +5 (1d6+1), Puñal +5 (1d4+1, 20/x3), Presa +4. Atención +6, Atletismo +5, Averiguar intenciones +7, Buscar +4, Diplomacia +3, Sigilo +8.
Puntos de Resistencia 24, Umbral de herida grave 9.
Armadura de cuero, Ballesta ligera (10 virotes), Espada.



1. Entrada

En una pared rocosa, al este de un esquelético árbol resecado, se adivina la entrada de una cueva. Un bandido está sentado sobre un barril, con aspecto aburrido, y vigila la entrada.

El bandido correrá a la cueva para dar la alarma si alguien se acerca, volviendo al cabo de un momento con sus dos compañeros que están en la sala 2.

2. Sala de entrada

Si no han sido alertados, dos bandidos están hablando, preocupados por la muerte de su líder, y por las verdaderas intenciones de esa extraña mujer que se ha unido a ellos.

- *Te digo que hay algo raro en ella* –dice uno de los bandidos-. *Antes, cuando me miró sonriendo, casi he sentido como si me deseara.*

- *Sí, ya, eso te crees tú* –se burla su compañero.
- *No, no en ese sentido* –niego el otro-. *Me miraba casi relamiéndose, como cuando miras a un jabalí asado.*
Estos bandidos se muestran hostiles ante cualquiera que aparezca, y puede que uno intente huir hacia la sala principal para dar la alarma.

3. Botín

Aquí los bandidos tienen guardado un cargamento de barriles de vino que robaron a una caravana. En total hay 10 barriles (15 mp/barril si los venden en la ciudad).

4. Despensa

En esta galería tienen las provisiones guardadas en cajas y barriles. Un bandido vigila la comida, paseando de un lado a otro, para evitar que alguno coja más comida de la que le toca. En caso de descubrir a un enemigo, el bandido correrá a alertar al resto en la sala principal.

5. Sala común

En esta caverna es donde tienen los sacos los bandidos, y donde duermen y descansan. Si no han sido alertados, hay 7 bandidos durmiendo aquí. En caso de alerta, cogen sus armas y se disponen a luchar. Si los PJs se presentan y les explican quién es en realidad Blairia, deben superar un Diplomacia CD 25, pero sumando +5 si traen algún resto de Bromar u otra prueba similar. En caso de convencerlos, los bandidos se unen a los PJs para acabar con la bruja.

6. Conjuro Alarma

En este pasadizo, Blairia ha lanzado un conjuro de Alarma, para que le alerte de cualquiera que se acerque. Si los PJs activan la alarma, los 7 bandidos de la sala principal aparecen a la carrera en dos asaltos. Un Detectar auras mágicas permite descubrir la alarma antes de activarla.

7. Zona inundada

El pasadizo llega a un desnivel, que baja dos metros hasta una zona de la cueva inundada por aguas estancadas que llegan hasta la cintura. En este pasaje, oculta en el agua, hay unas picas de hierro colocadas como trampa para atravesar al que pase. Un buscar (CD 20) o Atención (CD 25) permite descubrir la trampa. Si no, el primero que pase recibe 2d6 de daño y debe superar un Fortaleza CD 15 o contrae una enfermedad por las aguas estancadas.

8. Caverna de Blairia

Esta gran sala tiene dos niveles, uno superior donde la bruja tiene su catre y unas cajas con sus cosas, y una parte inferior inundada de musgo y otras plantas y donde lanza los restos de los hombres que devora. Si los PJs llegan a la sala sin alertar a la bruja, se encuentran con una mujer atractiva que habla con uno de los bandidos. La mujer se insinúa al hombre, que deja su arma y se acerca para abrazar a la mujer. Mientras la está besando y manoseando, de pronto el rostro de la mujer se transforma en una vieja horrenda, de cuyas ropas salen serpientes, que muerden y en el cuello al hombre. A continuación, la bruja empieza a devorar el cuerpo. Si los PJs han alertado a la bruja, ésta mantiene su imagen de mujer atractiva y pide la ayuda de los

bandidos, que lucharán por ella. Sólo cuando esté arrinconada muestra su verdadera forma.

En la lucha, Blairia utiliza su conjuro de Telaraña para ralentizar al grupo, lanza sus serpientes venenosas contra ellos y luego ataca con alguno de sus ataques, ya sea un conjuro o sus peligrosas garras (tiene 2 ataques por asalto).

Mencionar también que en la zona inferior, la que está llena de musgo y vegetación, está el cadáver de un esqueleto humano, que ha sido devorado, y que aún conserva un broche de plata con forma de perro (2 mp), que es el colgante que llevaba Bromar, y que puede ser una prueba clave para convencer a los bandidos (ya que Blairia dijo que su líder se había ido).

Entre las posesiones de la bruja hay también 20 mp, el tesoro del anterior líder de los bandidos.

Concluyendo la aventura

Según cómo hayan lidiado con los bandidos, el combate contra la bruja puede ser muy duro, o no tanto si consiguen la ayuda de estos. Si descubren a la bruja y avisan a los bandidos, una vez eliminada, los PJs reciben la ayuda y agradecimiento de los bandidos. Quizás sea una oportunidad para estar un tiempo aquí y sacar algo de dinero asaltando las caravanas locales. También puede ser que los PJs decidan llevar los barriles de vino de la sala 3 hasta la ciudad, lo que puede dar lugar a una nueva aventura. Peor puede ser el caso de que las otras brujas, perciban la muerte de su hermana y decidan buscar venganza en los PJs.

BLAIRIA, bruja de los pantanos

Descripción: En su forma verdadera es una mujer de apariencia decrepita, una vieja de pelo mustio y rostro arrugado. Además, lleva una serie de serpientes ocultas entre las raídas ropas que viste. En su forma falsa adopta la imagen de una atractiva mujer de 30 años.



Historia: Después de vivir durante años en zonas desoladas, Blairia descubrió la guarida de los bandidos y se hizo con el poder sobre el grupo.

Personalidad: Solitaria e incapaz de relacionarse normalmente con los demás, la bruja sólo desea encontrar nuevas víctimas que devorar.

Tipo de criatura: Humanoide mediano (70 Puntos).

Características: Fue 14 (+2), Des 16 (+3) Cons 20 (+5), Int 12 (+1), Sab 12 (+1), Car 10 (+0).

Habilidades: Artesanía (alquimia) +5, Atención +3, Atletismo +4, Averiguar intenciones +7, Concentración +3, Diplomacia +2, Engañar +4, Saber (arcano)+7, Supervivencia +3.

BF: Ataque +6, Fortaleza +8, Reflejos +1, Voluntad +5.

Ap sobrenaturales: Aptitud mágica 4, Reserva de esencia 12. **Conjuros:** (Magnitud 0) Hechizar animal, Infligir heridas menores, Leer magia, Resistencia.

(Magnitud 1) Invocar monstruo 1, Niebla de oscurecimiento. (Magnitud 2): Telaraña, Toque necrófago. **Ap sobrenaturales innatas:** Alterar el propio aspecto, Infligir heridas graves, Perdición.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (desprevenido 11), Garras +8/+8 (2d4+2), Presa +8.

Salud: Puntos Resistencia 56, Umbral herida grave 13.

Equipo: Túnica de cuero. **Compañero:** 2 Serpientes venenosas (15 puntos).