



Reto: Medio

Rocavalle
parte 6

EL GUBIL DE LA ARAÑA DE HIELO

Resumen

Una araña de escarcha ataca un pueblo de las montañas. Una vez eliminada, los PJs deben investigar qué ha llevado a esta criatura lejos de su guarida.

El ataque de la araña de hielo

Los PJs se encuentran en el pueblo de Rocavalle (o cualquiera similar en las montañas), cuando un alarido les despierta al amanecer. Al salir, se encuentran con varios aldeanos corriendo entre la bruma matinal. Entonces un estruendo resuena y un hombre cae muerto por una descarga eléctrica. Entonces ven a una gran araña sobre el tejado de una cabaña, desde donde ataca a los aldeanos con sus poderosos rayos.

Los PJs deben abatir a la araña, acercándose hasta ella entre las cabañas, carromatos abandonados en la calle, y evitando los rayos eléctricos. Al continuación, la araña salta sobre ellos y ataca con sus fauces. En función de la evolución de la lucha, varios leñadores se unen a los PJs, algunos para morir de forma horrible, y otros para ayudar si la lucha se vuelve demasiado difícil.

Tras matar a la araña, cuando todo parece volver a la normalidad, su barriga se abre y surgen 10 crías, una de las cuales salta sobre un leñador. Los PJs deben eliminarlas y por fin vuelve la paz al poblado.



Cría de araña de escarcha, *sabandija pequeña*

Rasgos: Infravisión 2, Inmunidad (enajenación y frío), Movimiento especial (Tregar) 2.

Hab: Atención +8, Atletismo +4, Sigilo +8.

Bonif: Ataque +5, Fortaleza +2, Reflejos +8, Volunt +2.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 6 m (Terrestre y trepando), Defensa 18 (Desprevenido 15), Armadura natural (RD 1), Mordisco +5 (1d10+2), Derribar +5.

Salud: Puntos Resistencia 20, Umbral herida grave 7.

La preocupación de los leñadores

Después de la lucha, el alcalde Bornas se muestra muy preocupado por la aparición de la araña, pues no es habitual que estos seres dejen sus cavernas. Un Saber (Naturaleza) CD 20 permite saber que el monstruo es una araña de escarcha, seres que habitan las en cavernas de hielo, así que Bornas tiene razón y algo ha impulsado a la araña fuera de su guarida. Además, si

examinan el cuerpo del monstruo, descubren una quemadura en el lomo de la araña. Un Saber (Arcano) CD 15 indica que es una herida por aliento de fuego, si superan en 10 la tirada, sabe que se trata de un dragón. Hace siglos que no se ha visto un dragón en Valsorth, desde la caída del Rey Dios, así que el descubrimiento de los PJs no acaba de convencer a los leñadores. Sin embargo, Bornas no está tranquilo y pide a los PJs que investiguen las cavernas de Fuente Áurea, al norte del poblado, y de donde seguramente ha salido esta sabandija. Por ello les ofrece una recompensa (10 mp), así como el agradecimiento del pueblo.

El retorno del gran gusano

Por desgracia para Rocavalle, un dragón negro que había permanecido dormido durante 200 años en las cuevas de hielo, ha despertado ante el inminente regreso del Reino de la Sombra. El dragón escapó de su cubil subterráneo, mató a muchas arañas e hizo huir al resto. Después, alcanzó la superficie donde desplegó sus alas y voló en busca de otro refugio.

Los PJs no se enfrentarán con el dragón en esta aventura (eso llegará en el futuro), pero sí encontrarán numerosos indicios de que algo terrible ha resurgido en esas cavernas, así que no estaría mal si mantienen la tensión durante la expedición.

Las cuevas de Fuente Áurea

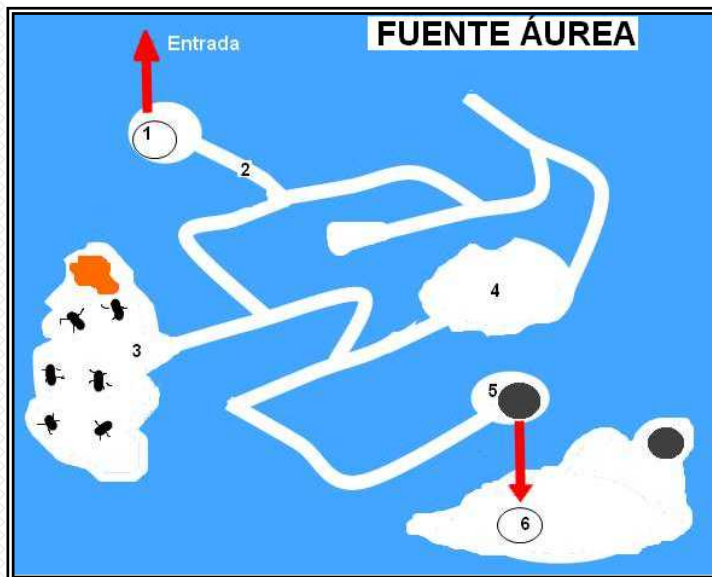
Las cuevas que decía Bornas están a un día de marcha hacia el norte. El DJ es libre de poner algún encuentro en su marcha al norte, tales como un tigre de las nieves o similar. Lo que sí que deben ver los PJs, cuando coronan una elevación ya cerca de las cuevas, vislumbran en el horizonte una densa columna de humo negro se alza en el cielo. Un Saber (naturaleza) CD 15 indica que es un gran incendio forestal, algo muy extraño en pleno invierno y con temperaturas tan frías (ha sido el dragón, que ha arrasado un bosque en su frenesí por estar libre otra vez).

Una vez en las cuevas, ven que se trata de una formación rocosa que se alza en las montañas, con una gruta circular que se abre en la nieve como un pozo y por donde cae una cascada de agua que reluce dorada bajo la luz del sol (de ahí el nombre del lugar).

1. Pozo de entrada: La entrada a las cuevas es un pozo vertical de quince metros de profundidad y cinco de ancho, que cae en picado en la oscuridad junto con un torrente de agua. Las paredes rocosas están recubiertas de hielo, y es una difícil escalada (Atletismo CD 25). Si se usa una cuerda u otro medio, se reduce la dificultad a 10. Un fallo por más de 5 en la prueba, conlleva una caída al lago inferior (y un daño de 2d6 además de quedarse empapado y helado).

2. Los túneles de hielo: El pozo termina en un pequeño lago subterráneo, de paredes cubiertas de hielo que reflejan la luz sumiendo el lugar en un tono

azulado. Un pasadizo se abre hacia el sudeste, perdiéndose en la oscuridad. Si alguien examina la nieve del suelo, un Supervivencia CD 10 indica que hay muchas marcas de patas delgadas, de araña gigante. Tras avanzar unos metros, se ven varias muescas en las paredes de hielo. Un Saber (Arcano) CD 15 indica que es una zarpa muy grande, como podría ser un dragón. A su vez, un Atención CD 15 alerta de que este pasillo está en muy mal estado, y que puede derrumbarse en cualquier momento. Si los PJs hacen un gran ruido, luchan o similar, una parte del techo cede y sepulta a quien se encuentre en este tramo de túnel.



3. El cubil de las arañas: El pasadizo lleva hasta una gran caverna, en que reina un olor a quemado. Los PJs pronto ven el porque, ya que la sala está repleta de cadáveres de araña de escarcha, calcinados.

Éste era el cubil de las arañas y aquí irrumpió el dragón arrasándolo todo con su fuego y dejó muestras por la sala de que algo terrible causó toda esta destrucción.

Al norte, hay una montaña de excrementos. Si alguien Busca (CD 20) aquí, puede encontrar entre restos de orkos y animales, 3 mp y armas de calidad normal.

4. Sabandijas del subsuelo: El subterráneo lleva hasta otra caverna, que aparece vacía, a excepción de varias oquedades en las paredes de hielo. Un Atención CD 15 alerta de los agujeros del techo, pues en ellos se ha instalado una colonia de babosas del subsuelo. Son sanguijuelas que aguardan ocultas, hasta que notan una presencia y entonces caen para atacar. Hay infinidad de estas criaturas (entre 20 y 30), así que puede ser que los PJs opten por huir y dejarlas atrás.

Babosas gigantes. *Sabandija mediana.*

Rasgos: Enfermedad 2, Infravisión 2, Inmunidad (Efectos enajenadores), Olfato animal 1.

Hab: Atención +8, Atletismo +5, Sigilo +4, Superviv. +6.

Bonifi: Ataque +4, Fortaleza +7, Reflejos +4, Volunt. +2.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 6 m, Defensa 14 (Desp. 14), Piel dura (RD 3), Mordisco +4 (1d6+3, Enfermedad Fort CD 14, Daño 1d2 CON), Presa +7.

Salud: Puntos Resistencia 40, Umbral herida grave 11.

5. El gran pozo: Un pasillo termina en una pequeña cámara, en cuyo suelo se abre un nuevo pozo. Se ve que algo abrió este agujero recientemente, pues en el

suelo hay multitud de cascotes y placas de hielo rotas. Por aquí es por donde surgió el dragón al despertar, y rompió la placa de hielo que cerraba este paso. Nuevamente, los PJs se encuentran con un difícil descenso, por un pozo de 50 metros de profundidad y paredes resbaladizas. Por tanto, deben buscar una forma de alcanzar el fondo, sin caerse, pues eso puede significar una muerte segura (20d6 de daño).

6. La gran caverna: El pozo termina más abajo en una impresionante caverna de paredes arcillosas y una quietud y silencio que lo llenan todo. Esta cueva es el antiguo cubil del dragón negro, donde pasó durmiendo los últimos 200 años. Aquí no hay nada de valor, pero los PJs deben encontrar las pruebas para resolver el misterio que hay tras el ataque de la araña. Por ejemplo, en un rincón de la caverna hay una pila de placas negras. Un Saber (Arcano) CD 20 indica que son escamas de dragón. Además, hay múltiples zarpazos en las paredes, algunos muy recientes, y muestran cómo una gran bestia se abrió paso entre la roca y la nieve para alcanzar los túneles superiores.

Acabando la aventura

En el extremo oriental del cubil del dragón hay un nuevo pozo de más de 300 metros de profundidad, que se adentra aún más en la Fuente Áurea, sin embargo, los PJs deben estar más preocupados por lo que ha salido de aquí al exterior, ya que debe quedarles claro que un dragón o similar anda suelto en la zona, con el peligro que conlleva para el pueblo de Rocavalle. Por otro lado, si no tienen cuerdas o medios de regresar a la superficie, puede que no tengan más remedio que buscar otra salida por esos subterráneos.

De cualquier modo, la aventura finaliza cuando regresen a Rocavalle y expliquen lo que han descubierto a los leñadores. Sin duda, sus problemas no han hecho más que empezar.

ARAÑA ESCARCHA, *Sabandija grande (70 Punt).*

Es una araña gigante de aspecto horripilante, cuerpo bulboso y vello cubierto de puntas de hielo. Dotadas de unas fauces cuyo contacto congela los miembros, sus ojos de ébano buscan con ansia a los seres de sangre caliente. Además tienen la capacidad de lanzar una descarga eléctrica con su aguijón. Incluso muerta, esta criatura sigue siendo peligrosa, ya que de su estómago surgen una decena de crías de araña, que atacan lo que haya alrededor.

Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 17 (+3), Constitución 16 (+1), Inteligencia 1 (-5), Sabiduría 10 (+0), Carisma 4 (-3).

Rasgos raciales: Arma natural (rayo relampagueante) 3 con ataque de área (línea) 2, Daño elemental (congelación) 3, Infravisión 2, Inmunidades (Efectos enajenadores, ataques de frío, electricidad o parálisis), Movimiento especial (Tregar) 2, Piel hiriente 2 (puntas de hielo), Telaraña (de hielo) 3.

Habilidades: Atención +8, Atletismo +10, Intimidar +6, Sigilo +7, Supervivencia +5.

Bonifi: Ataque +4, Fortaleza +8, Reflejos +6, Volunt. +2.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 m (Terrestre y trepando), Defensa 15 (Despre. 12), Piel hiriente (RD 3 y daño 1d6), Rayo relampagueante +4 (3d6+3, Reflejos CD 15 mitad de daño), Mordisco +6 (2d6+4; Congelación: Fortaleza CD 14 o paralizado 1d4 turnos), Derribar +11, Presa +10 (2d6+4).

Salud: Puntos Resistencia 58, Umbral herida grave 13.