

La guarida de los Desolladores de Arañas

Una aventura de una página de Dyson Logos



Hay una cueva en el Bosque de las Arañas que los exploradores conocen desde hace tiempo. De vez en cuando suele ser el hogar de cualquier tipo de criatura que se atreva a convivir con las arañas gigantes que dan el nombre al bosque, pero la mayoría de las veces los arácnidos llenan el lugar a rebosar.

Sin embargo, actualmente la cueva es el hogar de unas criaturas que no son precisamente amigas de la población insectoide. Los lugareños no saben quién vive ahí ahora, pero los exploradores han encontrado un significativo número de arañas destripadas en telarañas abandonadas entre los árboles. Todo apunta a que el autor o autores viven ahora en la cueva.

Y qué tiene que ver todo esto con los aventureros. Siéntete libre de usar alguno de estos ganchos:

- Alguien de una población cercana ha sido secuestrado. Es el momento de montar una operación de rescate.
- El clérigo del pueblo, la persona capturada, es el único que conoce un hechizo que necesita uno de los personajes. Ahora es algo personal.
- Los augurios indican que algo terrible y maligno está creciendo en la cueva.
- Han visto a una joven merodeando por el bosque, cerca de la guarida. Parece que sus habitantes están hechizando a la gente de la zona para atraparlas en sus garras (la joven es en verdad una de los Desolladoras de Arañas).

Las **arañas zombi** de la cueva tienen las mismas estadísticas como si hubieran sido afectadas por el conjuro Animar a los muertos (úsalas como zombies, pero con un dado de golpe más del tipo de araña que utilices según el nivel del grupo). Una vez que sepan que estén bajo ataque, **Devraux** y **Alyann** trabajarán juntos para expulsar al enemigo.

1. **Entrada a la guarida.** Es amplia pero de techo bajo, y pronto desciende por un angosto pasillo de roca natural hacia la oscuridad. Todo está lleno de viejas telarañas
2. **Alcoba elevada.** En esta zona hay unas escaleras excavadas en la roca que se dirigen hasta la zona 5. Una enorme araña aguarda aquí, destripada y putrefacta. En realidad se trata de una **araña zombi**, pero tiene órdenes de no hacer nada (a no ser que sea atacada), excepto que alguien trate de huir de la guarida trepando desde la zona 5.
3. **Cámara baja.** La zona está cubierta de hojas secas y escombros, y hay una barricada que lo separa de la zona 4. Está hecha de mobiliario muy viejo y una puerta de madera. Parece que fue construido hace tiempo, y está lleno de telarañas.
4. **El último descanso del enano.** En la esquina del oeste de esta cueva hay el cadáver de un **enano**, asesinado por las arañas. Dependiendo del nivel de la aventura, puede tener algo de tesoro útil encima.
5. **Gran cámara.** El techo de esta cámara está a unos diez metros de altura. El pasillo que conduce a la zona 6 está completamente cubierto de densas telarañas. En el suelo de la parte norte de la cámara hay un pasadizo. Dentro, hay una primitiva escalera, excavada en la roca, así como una **trampa** que, al activarse, hará caer escaleras abajo un montón de cacerolas de metal provocando mucho ruido. Además, hay un cable invisible a la altura del tobillo que hará caer por las escaleras a cualquiera que active la trampa con una tirada de 1-2 en un dado de 6.
6. **El cubil de las arañas.** Varias **arañas zombies** ocupan el lugar, además del esqueleto de un **ogro** que posee el tesoro según su nivel.
7. **La cueva de las arañas.** Esta zona está inundada y nunca ha sido explorada por los Desolladores de Arañas. Contiene el cadáver de una araña enorme (más grande que cualquier araña que hayan visto los aventureros antes, pero afortunadamente para ellos está verdaderamente muerta), además de un sencillo altar hecho de piedra dedicado al malvado dios de las arañas. Éste está enfurecido desde que la guarida ha sido tomada por seres que odian a las arañas, y tratará de ayudar a los aventureros para que asesinen a los Desolladores. Cualquier personaje caótico o neutral que lo toque se considerará bajo el conjuro Bendecir cuando se enfrente a los Desolladores. Aquellos aventureros con alineamiento Legal o Bueno podrán usar los efectos de conjuro para las tiradas de salvación, pero no para sus ataques.
8. **Arañas guardianas.** Dos **arañas zombis** se encuentran aquí para proteger a Alyann.
9. **La habitación de Alyann.** Este estudio y dormitorio contiene todos los libros de taumaturgia de **Alyann**, así como su libro de conjuros. Se trata de una de los Desolladores de Arañas, una especie de elfa maligna y caótica que ha ocupado la cueva con la intención de practicar sus artes oscuras. Alyann es una elfa tres niveles superior a los personajes con un talento especial para los conjuros de combate.
10. **El Guardián de Devraux.** En esta zona se encuentra una **Estatua Viviente** con la misma apariencia que **Devraux**, el otro Desollador de Arañas (selecciona un tipo de Estatua Viviente apropiado para el nivel de los aventureros).
11. **La residencia de Devraux.** Detrás de un gran tapiz es donde se encuentra la habitación en donde Devraux practica y estudia magia, aunque su especialidad es la táctica en el combate. Es un elfo con un nivel mayor que el grupo, y aunque está especializado en el combate cuerpo a cuerpo, también tiene conocimiento de conjuros. El pasillo que conecta con la zona 9 contiene un pequeño torrente de agua fresca en donde han construido también una letrina para expulsar los deshechos.