

LA SEÑORA DE LA MONTAÑA DE LA ARAÑA

UNA AVENTURA PARA DUNGEONSLAYERS POR CHRISTIAN KENNIG PARA NIVELES 1-4

TRADUCCIÓN DE ANDREAS BÜSCHE, ELEAZAR, JOSEPH C. WOLF Y SANA D.

TRADUCCIÓN AL CASTELLANO POR SERGIO "TERRAX" DE LA CRUZ MAQUETACIÓN SANTIAGO "RECKILA" VILAR



Una partida de Goblins están causando destrozos en la zona: "Al menos hay una docena de esas bestias. Sospechamos que su campamento debe estar en algún lugar en los alrededores de la Montaña de la Araña. Hay una recompensa de 200 Oros por sus cabezas."

Los incursores Goblins han situado su campamento en una cueva a los pies de la Montaña de la Araña, de 400m de alto. Esta montaña se ve rodeada por 2km de bosque denso (llamado el Bosque de la Araña).

1. ENTRADA A LA CUEVA Se requiere un Chequeo de Percepción para descubrirla desde la distancia. Aquí los PJs encuentran la entrada a un viejo sistema de cuevas. Se pueden encontrar numerosos rastros de goblins en el exterior de las cuevas.

2. GUARDIAS Dos guardias **Goblin** discuten a voces entre sí por ver quién debe hacer guardia.

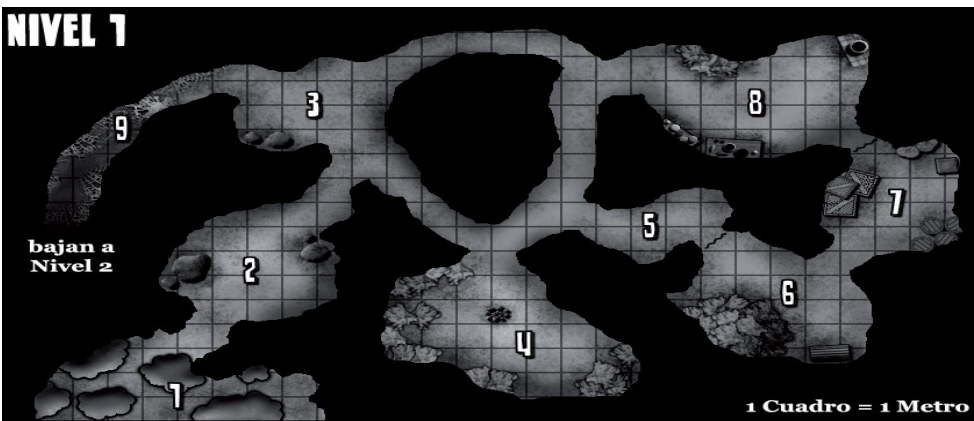
3. PASADIZO DE CAVERNA Esta cueva polvorienta no tiene rastros. El túnel (9) está cubierto de telarañas gruesas y duras.

4. CUBIL GOBLIN 2+1/PJ **Goblins** están descansando aquí sobre harapientas pieles de animales.

5. ANTESALA Desde detrás de una sucia cortina que conduce a (6) se pueden escuchar quejidos y lloriqueos en voz alta. La cabeza de una estatua élfica del tamaño de un puño se encuentra tirada en el suelo.

6. CAUDILLO El **Caudillo Goblin** se encuentra sentando sobre una pila de pieles y pellejos reprendiendo a dos de sus subordinados. Lleva una llave alrededor de su cuello que abre su cofre del tesoro (Trampa de Aguja Venenosa 15). Dentro hay 118PO, 276PP, 412PC, 2 Pociones de Curación rojas, 1 Poción de Cambio de Hechizo azul, un carcaj élfico (otorga Ataque a Distancia mágico +1 para la flecha que se coja de su interior durante un asalto), un Anillo de Protección mágico +1, una Espada Larga mágica +1 y un Casco con Cuernos mágico +1. Todas las armas y armaduras son demasiado grandes como para que los Goblins puedan usarlas con efectividad.

7. ALMACÉN Hay 12 sacos de grano (5PO cada uno), 28 rollos de telas de colores (D20PP cada uno), un botellero de vino Élfico (12 botellas, cada una valorada en 1PO), 8 toneles de 20l de cerveza (15PP cada uno), 20+D20 tarros y cacerolas (D20PC cada uno), 14 cuchillos, 2 Espadas Cortas, 4 Cascos de Placas abollados y una estatua de 1m de alto de un elfo decapitado.



8. CHAMÁN Estas son las estancias del chamán de la tribu. En los estantes hay 2 Pociones de Curación rojas, 2 Pociones de Levitación verdes, 2 Pociones de Pausa violetas así como un cofrecito de madera ricamente decorado (1PO) que contiene los pergaminos de hechizo: *Protección contra Veneno*, *Identificar Magia*, *Flecha de Luz* y *Exorcismo*. Entre los cuencos sucios de la mesa, hay una pequeña bandeja de metal con seis píldoras negras de sabor amargo (otorgan +1 a todo durante un combate). El caldero burbujea despidiendo un repugnante olor a estofado de insecto.

9. TÚNEL Lleno de telarañas polvorientas.

10. CUBIL DE LA ARAÑA Una apesosa caverna llena de telas de araña. Una **Araña Monstruosa** acecha en las sombras desde el techo de 3m de alto (dejarse caer sobre sus víctimas: Ataque Melé +12).

11. DESPENSA Un goblin marchito (tiene D20PC) y cuatro ratas almizcleras se encuentran cuidadosamente envueltos en seda de araña entre incontables huesos (alimañas y enanos).

12. PASADIZOS POCO CURVADOS Agua helada (1m profundidad)

13. ARAÑAS Dos **Arañas Monstruosas** atacan en cuanto advierten la presencia de un PJ. Si detectan a los PJs cuando están saliendo del área, les buscarán a través del techo de la cueva (un metro sobre el nivel del agua).

14. ESTATUAS Estatuas de arcilla de híbridos hombres lobo. En el interior de cada una de ellas hay un **esqueleto** humano con casco mohoso con forma de un cráneo de lobo. Los ocho atacarán (surgiendo de entre la arcilla) si la estatua recibe daño o la "Señora" despierta.

15. SALA DEL POZO DE PIEDRA Un pozo de piedra con un bajorrelieve en el que se ve representada una bruja cabalgando una araña, que es seguida por una horda de hombres lobo en un bosque, con una sola montaña de fondo. La puerta a **16** está mágicamente sellada y se puede leer "Aquí descansa la Señora. Sólo bajo su orden se podrá entrar". La puerta se abre si alguien presiona el relieve de la jinete.

16. TUMBA DE LA SEÑORA Si alguien abre el ataúd de piedra, una mujer **esqueleto** de largos cabellos ataca (los esqueletos de **14** irán en su ayuda si aún no ha sido destruida). Dentro del ataúd hay: 298PO, 814PP, una Daga mágica +1, un Collar de Perla Negra (AU+1), un Bastón mágico (Rayo de Fuego), un Collar de Oro mágico (PG+4) y un Anillo de Protección +2.

Caudillo: Heroico; Ataque Melé 14 (Espada Corta), Defensa 10 (Cota de Mallas), PG 45, 144PE

Chamán: Hechizos Dirigidos 12, PG 9, Rayo de Fuego, 33PE

WWW.DUNGEONSLAYERS.COM

