

LA MARCA DEL ESTE COMUNIDAD

El valle de los UNICORNÍOS

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 3 - 4



Tras la cascada conocida como el Salto del Pardo, se esconde un portal a un valle secreto, en el que reina la paz y la magia, pero pronto eso esta a punto de acabar.

Podran los Aj detener los malvados planes de un mago ambicioso y restaurar la paz del valle....





El valle de los Unicornios

Adaptacion del episodio del mismo nombre de la serie de dibujos animados
DRAGONES Y MAZMORRAS

Créditos

Autor: Miguel Rodríguez

Maquetación: Anonimo

Ilustración de portada: Bing IA

Ilustraciones interiores: Bing IA

Dedicatoria: Agradecido a todos aquellos con los que jugue y juntos descubrimos los juegos de rol.



ANTECEDENTES PARA EL NARRADOR:

Oculto a los ojos del mundo, perdido en lo más profundo del Bosque Acebo, se halla el Valle de los Unicornios, un lugar donde la magia respira entre las sombras de los árboles y el susurro del viento guarda antiguos secretos. El valle es un lugar de ensueño, donde la naturaleza se manifiesta en toda su belleza y poder.

Sus habitantes, criaturas de ensueño, viven bajo la protección del Señor del Valle: un unicornio negro como la noche, con crines rojas que arden como brasas vivas, es un ser majestuoso y poderoso, con una conexión profunda con la magia del valle.

Pero no todo permanece en calma... Un mago oscuro ha descubierto la entrada prohibida y, guiado por sus ansias de poder, planea despojar al valle de su magia ancestral. El mago oscuro se llama Klemer, y su ambición es insaciable.

Klemer ha estado estudiando los antiguos textos y rituales que le permitirán aprovechar la magia de los cuernos de los unicornios del valle para sus propios fines.

ACTO 1 ALAMEDA

Os encontráis en Alameda. Hace apenas dos días que llegasteis a la villa, tras un viaje de regreso desde Osman. Habéis encontrado estancia en El Muérdago, la posada del lugar, regentada por Zenobia Husai.

La posada se ubica en las afueras del pueblo y da servicio a las caravanas que recorren el Camino de la Mánticora. Es un lugar pintoresco, siempre abarrotado, tanto de forasteros que transitan la ruta como de parroquianos de la villa.

Es la única taberna del pueblo de Alameda, más bien un caravasar, pues da servicio a las caravanas que discurren por el Camino de la Mánticora. Se trata de un lugar pintoresco, ruidoso y cálido, siempre abarrotado tanto de forasteros como de parroquianos, siendo el mayor punto de encuentro —obviando el mercado— entre comerciantes, aventureros, bardos y músicos. Esto es así porque se encuentra en las afueras de la villa y junto al camino principal que une Reino Bosque con Visirtán: el Camino de la Mánticora.

Esta posada es un edificio de dos plantas en forma de “T”, levantado en madera de roble y cedro. Las ventanas tienen cristales auténticos, a pesar de lo caros que son por estas tierras. Colgando de la puerta hay siempre un gran festón de muérdago fresco. Dos chimeneas iluminan y calientan el salón principal, que es bastante amplio y da cabida a una treintena de comensales con holgura. Una de las chimeneas se abre también a la cocina, donde grandes ollas cocinan los estofados a fuego lento.

En la parte trasera, el viajero podrá encontrar una caballeriza donde acomodar sus caballos, que son allí bien cuidados y alimentados. A pocos metros se encuentra un pozo del que Garalón extrae agua para los animales. Garalón de Bosqueacebo se encarga de las caballerizas y los animales, aunque también actúa como sanador y consejero del pueblo en todo lo que concierne a la naturaleza. Siempre lleva el pelo largo recogido en una



coleta, y una fea cicatriz le cruza el lado izquierdo del rostro

Menú de la taberna

Bebidas:

Casco de Relámpago 1 pc cerveza rubia, suave
Muérdago Negro del Páramo 2 pc cerveza negra, fuerte y densa con sabor a muérdago
Leche de yegua 1 pc
Vino de saúco 7 pc
Acebocaliente 1 pp elaborado con bayas de acebo fermentadas infusiones de diferentes hierbas. 2pc

Comidas:

Filete con patatas 1pp
Guiso de verduras 2 pc
Tarta de frutas 4 pc
Pan de ayer 1 pc
Pan fresco 4 pc
Pastel de carne picada 5 pc
Pastel de avena 1 pc

Servicios:

Baños en el abrevadero 1 pc por persona
Colada 1 pp
Corral 2 pp por caballo y noche
Corral 2 po por cada cinco caballos durante una semana
Corral privado 5 pp por caballo y noche
Corral privado 10 po por cada cinco caballos durante una semana.
Habitaciones buenas 5 pp
Habitaciones comunales 2 pc
Herrado caballo 4 pc

—*Bienvenidos seáis, viajeros*— dice con voz cálida y firme—. *Soy Zenobia, la propietaria de este humilde refugio*— añade, mientras señala una mesa cercana, de madera pulida por los años y las historias compartidas—. *Podéis tomar asiento; en breve os atenderán. Hoy tenemos el privilegio de acoger a Eſtevan de Torres, el célebre bardo errante. Ha elegido nuestra posada como su morada esta noche.*

Con un gesto suave, Zenobia se gira y atraviesa la puerta que se oculta tras la barra. Unos momentos después, esta se abre con un golpe leve y un joven aparece tropezando consigo mismo. Le sigue la mirada paciente de Zenobia, quien os señala con un leve movimiento de cabeza. El muchacho se aproxima a vuestra mesa, aún frotándose la coronilla como si acabase de recibir una regañina.

—*Soy Eleal*— dice con una sonrisa nerviosa—. *Decidme qué os apetece y en seguida lo tendréis ante vosotros.* Tras tomar nota de vuestros pedidos, se da media vuelta y corre hacia la barra, los pasos resonando con ritmo irregu-

lar sobre el suelo de madera envejecida.

El aire está impregnado de aromas reconfortantes que se entrelazan con el humo de leña y el murmullo tenue del salón. Desde la cocina, se escapan ráfagas de olor a estofado cocinado a fuego lento, una mezcla embriagadora de carne tierna, setas del bosque y especias traídas del sur: comino, clavo y un toque dulzón de canela.

Eleal regresa con una bandeja de madera cargada de delicias humeantes. Deja frente a vosotros unos cuencos hondos rebosantes de estofado de jabalí con raíces de brezo, acompañado de un pan denso y oscuro, aún tibio, con la corteza crujiente y el interior suave, ideal para mojar en el caldo espeso.

En otra mesa, unos viajeros comparten una tabla de quesos añejos y carnes curadas, servida con peras secas y nueces garrapiñadas. Una pareja en la esquina disfruta de un pastel de cordero y cebolla caramelizada, cuya corteza dorada cruje al romperse con la cuchara.

Para beber, se sirve una jarra de hidromiel dorada, espesa y dulce, que deja un regusto cálido en la garganta. También se ofrece vino tinto especiado, calentado lentamente con piel de naranja y clavo, ideal para las noches frías de Alameda.

Y como colofón, algunos parroquianos ya piden el postre de la casa: manzanas asadas con miel de brezal y nuez moscada, servidas sobre un lecho de crema batida con leche de cabra.



Los AJ pueden decidir observar a la gente. Entre los parroquianos se encuentran aunque ellos no los conocen, es posible que hayan oído hablar de ellos, Una tirada de inteligencia podría servir.

Beljan Kar: El mayor de los vástagos de los Kar.

Jerónimo: el sañre

Chimzil Marlon: Antiguo capitán de uno de los batallones del Ejército de Reino Bosque

Devol Marlon El mayor de los hijos de Chimzil, que tras la muerte de su madre, se ha convertido en un matón de taberna. Es posible que quiera buscar gresca con alguno de los Aj, al que vea mas débil.

Eli Gulla: la pareja de Devol

Taimur Lahman: se trata del comerciante más relevante, con conexiones tanto en la Marca del Este como en Visirtán

Rakham Lahman

Igor Meglos: actual comandante de la guarnición del castillo

Rufus y Loila Kismerle, los actuales burgomaestres de la villa.

Tambien hay varios soldados de la guarnición.

(para saber mas sobre los pñj, el narrador puede consultar el suplemento Alameda)

Los parroquianos hablan entre ellos de los cotilleos de la villa. En un momento dado, ven una acalorada discusión entre un hombre con aspecto desaliñado y el jefe de la guarnición. Si se acercan, podrán oír cómo el soldado le dice al otro hombre que no tiene suficientes hombres para enviarlos a buscar huellas en el bosque. Un poco más tarde, comienza el espectáculo. Estevan se sube al escenario que hay en el salón y comienza a tocar su laúd. Las baladas del bardo hablan de amor, aventuras y desventuras, incluso de picantes líos amorosos, en los que el propio bardo narra haber sido partícipe.

El bardo tiene una presencia que no pasa desapercibida. Su cabello largo y plateado cae en suaves ondas hasta los hombros, enmarcando un rostro de rasgos finos y ojos esmeralda llenos de curiosidad. Sus orejas puntiagudas, herencia de su linaje élfico, asoman entre mechones de cabello, y una pequeña barba bien cuidada adorna su mentón. Viste con ropas elegantes y coloridas, típicas de un bardo.

Mientras disfrutáis de las alegres tonadas del bardo, un individuo se acerca a vosotros, exigiendo que le paguéis unas jarras de cerveza. Está muy exaltado y es visiblemente violento. Una mujer tan grande como él se pone a su lado, con los brazos en jarras.”

En medio de la actuación del bardo, Devol Marlon inicia una bronca con uno de los Aj sin motivo aparente. Devol se ha convertido en un matón de taberna, siempre en busca de víctimas para desfogar su mal humor. Su presencia es intimidante: un joven fornido con una constitución fuerte y musculosa, marcada por cicatrices que narran historias de numerosas peleas y conflictos. Su cabello corto y desordenado, de un color castaño oscuro, y sus ojos marrones reflejan una dureza adquirida en la vida de taberna. Su vestimenta es simple y práctica, con botas robustas y una chaqueta de cuero desgastada. Un cuchillo al cinto es su constante acompañante, un recordatorio de su disposición a pelear si la ocasión lo requiere.

La tensión en el aire es palpable mientras Devol exige que los Aj le paguen las bebidas. Si no acceden, golpeará la mesa con la mano y sacará su cuchillo, amenazándolos con una mirada desafiante. No parece tener miedo, convencido de que su linaje lo hace intocable. Su padre, Chimzil, antiguo comandante de la milicia, lo ha protegido siempre, y Devol cree que eso lo pone por encima de la ley.

Junto a él, su pareja, Eli, se prepara para agredir a los Aj, creando un ambiente de violencia contenida. Sin embargo, justo antes de que estalle la pelea, Chimzil se levanta para poner paz. Pero Devol no hará caso, y golpeará a uno de los Aj. Los soldados que hay en la taberna intervendrán rápidamente, separando a los contendientes y echando al joven de la taberna. Chimzil se lo llevará a casa, pero la sombra de la violencia y la impunidad seguirá flotando en el aire.



Al finalizar la actuación del renombrado bardo, el salón se empieza a vaciar de gente, que se marchan a sus casas. Tan solo quedan en la taberna, el jefe de la guarnición, el hombre desaliñado, y algunos soldados que están terminando sus jarras. Podéis observar que entre el soldado y el hombre con aspecto de cazador de ha desatado una discusión.....

- Eres tan testarudo.- le recrimina el cazador- *te digo que hay orcos en las inmediaciones de las cuevas. Deberías enviar a una patrulla para confirmarlo y acabar con ellos. Yo mismo los guiare.*

- Lo siento Mirlo, no dispongo de hombres suficientes para dejar la villa desprotegida, si es verdad lo que dices. Mañana mandare un correo al Duque y le pediré que mande mas soldados.

La discusión sigue, hasta que el cazador se aleja haciendo ademanes. El soldado se queda mirando como se aleja y después os mira con desconfianza. Tras acabar la bebida de un trago, se marcha , haciendo un gesto a los soldados que quedan en la posada para que se retiren ellos también.

Al día siguiente, tras un frugal desayuno, Zenobia y Galón os indican dónde está el mercado, la herrería de Grimroc, la sastrería y la herborista Ulma. Desde primera hora, el mercado está abarrotado de gente de la villa y forasteros que han llegado hasta Alameda para intercambiar sus mercancías.

Mientras miráis los tenderetes, un hombre tropieza con vosotros. Parece nervioso y va mirando hacia atrás cuando ocurre el incidente. Con la cara descompuesta por el miedo, el hombre os pide disculpas y se aleja mirando por encima del hombro. No tarda en desaparecer entre la gente y los tenderetes.

Vuestra ropa ha quedado manchada con restos de roña y el mal olor que acompañaba al hombre.”



Lestín Entrebasura, el pordiosero, se acerca a uno de los aventureros (digamos que es el mismo con el que Devol inició la pelea la noche anterior) y tropieza con él en el mercado. Lestín tiene un 27% de probabilidad de hurtarle una daga sin que el aventurero se dé cuenta.

Si Lestín falla la tirada, el aventurero se dará cuenta del intento de robo y verá a Lestín corriendo y escabulléndose entre la gente con la daga. Si el aventurero decide perseguir a Lestín, podrá encontrarlo en su casucha, revolcado entre sus cerdos en el corral, degustando parte de la cerveza que le han dado.

Si supera la tirada y el aventurero no se da cuenta del robo de inmediato, Lestín se irá a su casucha y se embarazará de la daga. Si los aventureros lo interrogan más tarde, les dirá que tiró la daga en unos setos en el camino de regreso a su casa, cerca de la entrada a la vieja mina abandonada. Para cuando los aventureros vayan a buscarla, la daga ya no estará allí.

Durante el día, los aventureros son libres de ir por donde quieran en Alameda. Podrán visitar al herrero, al sañte o a la herborista, o incluso perderse por el bosque y explorar cerca del lago. Se encontrarán una o dos veces con Devol, pero este solo se limitará a mirarlos y sonreír, sin hacer nada más.

Por la noche, los parroquianos se reúnen en el salón de la posada. Si los aventureros han sonsacado a Lestín quién le mandó robar la daga, Devol no estará allí. Pero si no saben nada, Devol estará como cada noche, bebiendo y buscando camorra, aunque esta vez dejará a los aventureros en paz y buscará nuevas víctimas. Sin embargo, lanzará miradas furtivas al grupo y sonreirá.



ACTO 2

LA ACUSACION

A la mañana siguiente:

Apenas habéis bajado a desayunar al salón de la taberna, cuando una patrulla de milicianos fuertemente armados entran en la taberna y se dirigen hacia vosotros. Podéis reconocer a alguno de los que estaban la otra noche escuchando al bardo.

Los milicianos os rodean, con sus armas y armaduras listas para cualquier eventualidad. El oficial, un hombre serio y autoritario, se acerca a ellos y repite su petición.

—Quedáis detenidos. Os pido que, en el nombre de la Reina Vigdis II, nos acompañéis hasta la guarnición para ser interrogados. Por vuestro bien, espero que lo hagáis de buena fe. No me obliguéis a llevaros por la fuerza.

Algo en la mirada del oficial os dice que no dudará en usar la fuerza y es competente en la espada que lleva a la cintura.

Los aventureros pueden decidir si cooperar y seguir a los milicianos, o si intentar resistirse o huir. La situación es tensa y cualquier movimiento en falso podría desencadenar una confrontación.

Si los Aj preguntan de que se les acusa, el oficial les dirá que el no sabe nada, solo cumple ordenes y que estas son llevarlos hasta el fortín.

Una vez en la guarnición, el comandante de la guardia, Igor Meglos, los interroga donde estuvieron el día anterior. Lestín entrebasura, ha aparecido malherido y la gente de Alameda, lo vieron discutiendo con los Aj.

Devol está sentado en una de las sillas de despacho, con la cabeza baja. No la levanta ni cuando entran los Aj. El comandante Meglos se haya sentado tras un escritorio de madera oscura. Sobre el hay un objeto tapado con un pano. Con un tirón, el comandante lo deja al descubierto. Es la daga que les robaron el día anterior y está manchada de sangre.

El comandante Meglos os mira con una expresión seria y expectante, esperando a que respondáis a sus preguntas. La daga sobre la mesa parece ser la misma que os fue robada el día anterior, y la mención de Lestín y la discusión en el mercado sugiere que el comandante cree que estáis involucrados en su estado actual.

—Conocéis a Lestín? —repite el comandante—. Ha aparecido a las puertas de nuestra fortaleza, gravemente herido. Aunque nuestro sacerdote ha logrado estabilizarlo, aún sigue inconsciente. Ayer hubo mucha gente en el mercado que asegura que os vio discutir y cómo le seguiais después.

—¿Reconocéis esto? —pregunta, mirándoos fijamente, señalando la daga que yace encima de la mesa...

Devol sonríe para sí mismo, satisfecho de cómo ha salido su plan. Convenció a Lestín para que robara la daga a uno de los aventureros, y luego lo citó en la vieja mina para recogerla. Mientras los aventureros se enfrentaban a Lestín y luego iban a buscar la daga, Devol se escabulló y se dirigió a la casa de Lestín.

Allí, encontró al ladronzuelo y lo apuñaló sin piedad. Lestín, malherido, logró arrastrarse hasta la fortaleza, donde los guardias lo encontraron y llamaron al clérigo local, Eron Marax. A pesar de la gravedad de la herida, Eron logró estabilizar a Lestín, pero debido a la pérdida de sangre y el dolor, el joven quedó inconsciente.

Devol se siente satisfecho de haber logrado su objetivo, pero sabe que no puede bajar la guardia. Los aventureros pueden seguir investigando y descubrir su implicación en el asunto. Debe estar preparado para cualquier eventualidad.

El comandante Meglos os mira con una expresión escéptica, esperando a que respondáis a sus acusaciones. Devol está sentado en una esquina de la habitación, con una sonrisa inocente en su rostro.



—Al principio pensé en ese desalmado de Devol, pero lo trajimos esta mañana, y él asegura que no fue, y que os vio discutir con el pobre Leštin ayer en el mercado y que incluso lo seguisteis hasta su casa —dice el comandante—. Tenéis algo que alegar en vuestra defensa?

Los aventureros pueden decidir cómo responder a estas acusaciones. Pueden intentar demostrar que Devol está mintiendo, o pueden tratar de explicar su versión de los hechos.

Los AJ intentan defenderse de las acusaciones del comandante Meglos. Tiran una tirada de Carisma para convencer al comandante de su inocencia.

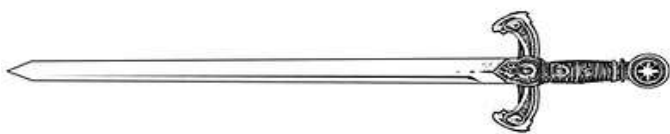
- Si la superan (15 o más): Los AJ logran convencer al comandante de que son inocentes, aunque todavía desconfía de ellos. El comandante les dice que no está seguro de qué creer, pero que les dará el beneficio de la duda por ahora.

- Si la fallan (14 o menos): El comandante decide encerrarlos en las celdas que hay en el sótano de la fortaleza. Unas horas más tarde, el propio comandante baja a ver a los AJ y les ofrece un trato.

El comandante os mira con una expresión seria y os dice: *“Os ofrezco olvidar el incidente si aceptáis acompañar a Mirlo hasta las cuevas fantasmales y buscáis pruebas de la presencia de orcos en las profundidades del bosque. Si lográis traer las pruebas, podré tomar medidas para reforzar la guarnición con más soldados de Robleda. Además, recibiréis una recompensa de 50 monedas de oro por vuestros servicios”*.

La propuesta del comandante parece ser un intento de aprovechar la situación para beneficio de la guarnición y de ellos mismos. Las cuevas fantasmales son un lugar peligroso, pero la recompensa y la oportunidad de demostrar sus habilidades pueden ser un incentivo atractivo.

El comandante les deja encerrados hasta el amanecer, cuando Mirlo sale a cazar como todos los días. Si no aceptan, les ordena salir de la villa lo antes posible, escoltados por una pareja de soldados.



ACTO 3

EL ENCUENTRO CON LOS HUARGOS

Los primeros rayos de sol iluminan el cielo estrellado, y salís de la fortaleza. En el cruce de caminos, os espera Mirlo, el cazador, junto a una mujer pelirroja y rizada que viste con ropas extrañas. La mujer luce unos diminutos anteojos en su nariz y parece estar discutiendo con Mirlo, aunque él se limita a asentir con la cabeza.

Cuando os ve, la mujer se da la vuelta y os mira con un gesto de desagrado. Se aleja murmurando “asesinos” y desaparece en la distancia.

Mirlo, por otro lado, viste con ropas descuidadas y lleva el pelo largo y suelto, manchado de barro. Huele fuertemente a cuero y sudor. Os hace una seña para que lo sigáis y comienza a andar por el camino sombrío.

Mirlo os guía por un sendero estrecho y sinuoso que se adentra en el bosque. El camino es oscuro y sombrío, y el aire está lleno de sonidos extraños y movimientos furtivos. Mirlo parece conocer el camino bien y os guía con confianza.

A medida que avanzáis, el bosque se vuelve cada vez más denso y oscuro. Podéis sentir una sensación de inquietud y miedo en el aire.

Una hora después, el grupo llega al cruce del viejo Abumadero, un lugar donde el bosque parece haberse tragado cualquier rastro de civilización. Mirlo se agacha y les hace una seña para que guarden silencio, su mirada escaneando el suelo con una intensidad que parece casi sobrenatural.

Tras inspeccionar el suelo, les hace una seña para que se acerquen y les muestra lo que ha encontrado. Unas huellas recientes de lobos, profundas y claras, como si los animales hubieran pasado por allí hace apenas unos minutos. La oscuridad del bosque parece cerrarse sobre vosotros, y el sonido del viento susurra a través de las ramas como un lamento.

—Ese inútil de comandante no quiso hacerme caso —dice Mirlo en voz baja, su voz llena de una convicción sombría—. Hay lobos y orcos, os lo digo yo. —Señala las huellas con un dedo calloso—. Tened cuidado a partir de ahora.

Mirlo coge su arco y prepara una flecha, su mirada escaneando el entorno con una mezcla de cautela y experiencia. Comienza a andar, mirando hacia ambos lados del camino, como si esperara que algo saltara de la oscuridad en cualquier momento.

El sonido del Salto de Pardo se oye en la distancia, un rugido constante que parece llenar el aire de una energía primitiva. Sin embargo, el ruido del agua también parece enmascarar otros sonidos, haciendo que sea difícil oír cualquier cosa que no sea el rugido de las cascadas. La tensión en el aire es palpable, y podéis sentir que estáis siendo observados por ojos invisibles.

El narrador puede tirar abajo o elegir que encuentros quiere preparar:

Encuentros en el camino sombrío (1d8)

- 1.- manada de lobos (1d6)
- 2.- grupo de bandidos (1d6+1 por Aj)
- 3.- jabalí 1 (si los Aj son mas poderosos, 1d4)
- 4.- manada de animales
- 5.- ratas gigantes (1d6)
- 6.- oso pardo
- 7-8 nada

Aproximadamente media hora después, llegáis a una parte del camino que está muy cerca de la cascada conocida como el Salto del Pardo. El ruido del agua es ensordecedor, un rugido constante que parece sacudir el suelo bajo vuestros pies. Pero justo cuando creáis que el sonido de la cascada era lo único que iba a romper el silencio, un aullido os huela la sangre.

Unos metros más adelante, en medio del camino, una manada de lobos enormes está atacando a una yegua de pelaje blanco que parece estar protegiendo a dos potros que se esconden temblando tras ella. La yegua está cubierta de sangre, y aunque lucha con una bravura desesperada, sus heridas la han debilitado y sus golpes no tienen la fuerza de antes.

Los lobos, con sus ojos brillantes y sus dientes afilados, rodean a la yegua y sus potros, buscando el momento perfecto para atacar. La escena es brutal y aterradora, y el sonido de los aullidos y los relinchos de la yegua llena el aire. Mirlo se detiene en seco, su arco preparado y su mirada fija en la escena.

Al acercarse más, los aventureros pueden ver que un grupo de pixies están disparando sus menudas flechas sobre los lobos, pero la gruesa piel de éstos les protege. Los pixies

son criaturas pequeñas y ágiles, con alas transparentes y cabello que parece ser hecho de hojas y flores. Están armados con arcos diminutos y flechas que brillan con una luz suave.

Si los aventureros no se han decidido a defender a la yegua y los potros, uno de los pixies se acerca a ellos y comienza a hablarles en un lenguaje rápido y melodioso. Sin embargo, la velocidad con la que habla impide que los aventureros le entiendan. El pixie parece estar gesticulando con urgencia, señalando a la yegua y los potros.

Si los aventureros consiguen hablar con el pixie, éste les pide ayuda con una voz que es como el canto de un pájaro. *“Por favor, ayudadnos”, dice el pixie. “La yegua y sus potros son amigos nuestros. Los lobos los están matando. Necesitamos vuestra ayuda para salvarlos”.*

El pixie mira a los aventureros con ojos suplicantes, esperando a que tomen una decisión.

Antes de que lleguéis al encuentro con los lobos, un destello de luz ilumina el bosque, y en medio del combate, un semental de pelaje negro y crines rojizas brillantes como el fuego aparece delante de la yegua. El cuerno marfileño que sobresale de su frente brilla con una luz suave, y el unicornio comienza a cocear a los lobos, manteniéndolos apartados de los potros.

Pero los lobos son demasiados, y pronto lo superan y lo rodean. El pixie, con una voz llena de urgencia, os dice en lengua común: *“Es el señor del Valle. Debemos ayudarlo”.* Aleteando sus diminutas alas, se acerca al combate disparando sus diminutas flechas.





Justo cuando parece que el unicornio va a prevalecer sobre los lobos, un proyectil mágico lo golpea en el pecho, y el animal mira a la yegua yacente en el suelo y a los potros con una mirada desesperada. Con un destello de luz, el unicornio desaparece tan repentinamente como apareció.

En ese momento, un humano vestido con una extravagante túnica de color rojo sangre aparece montado sobre un enorme lobo negro. Su barba canosa está cuidadosamente peinada, y un tatuaje de un rayo recorre su cara desde su cráneo pelado. Hay al menos otros tres orcos montados en lobos a su lado.

“Atrapadlo”, grita el humano, y después, acompañado por los demás jinetes, se retira desapareciendo en lo profundo del bosque. Un grupo de orcos sale del bosque y cruza el camino sombrío, persiguiendo al unicornio en dirección a la cascada que resuena cercana.

El humano es Klemer el Oscuro, un mago maligno, de nivel 10, que ha instalado su guarida en La Roca Blanca, al norte del lago.

Los huargos que no estén trabados en combate con los Aj seguirán a los orcos. Estos recorren el bosque hasta llegar a la cascada siguiendo al unicornio negro, hasta el margen del río. Allí, sobre una piedra que hay en medio del río, el semental hace su último desplazamiento, apareciendo unos metros más abajo, en otra roca, que hay cerca del fondo. Tras mirar hacia sus perseguidores, el unicornio, atraviesa la cortina de agua, desapareciendo de la vista.

Si los Aj han perseguido a los orcos, se encontraran con estos en el margen del río, maldiciendo al semental negro. Al ver a los Aj, los atacaran de inmediato.

El pixie revolotea nervioso en dirección hacia donde han desaparecido los orcos, parlotando muy deprisa. “Debemos ayudar al Señor del Valle, corred, corred...”, exclama desesperado y vuela en dirección a la cascada sin mirar atrás.

El viejo cazador se acerca a vosotros, limpiando su cuchillo de caza. *“Veis como yo tenía razón”,* grita desde el camino. *“Id y acabad con esos orcos. Yo me quedo vigilando el camino y a los heridos”.* Señala a los tres unicornios heridos.

Los orcos han dejado un rastro bastante fácil de seguir, con seis orcos y tres lobos. El rastro es muy claro, con las pesadas botas de los orcos pisoteando las plantas del bosque y dejando un sendero visible.

A medida que os acercáis a la cascada, el estruendo del agua va aumentando, hasta que pronto no podéis oírlos unos a otros. Tras unos minutos, podéis ver al grupo de orcos parados en un precipicio, desde el cual se puede admirar el salto de agua. Están alzando sus arcos y disparando hacia la cascada.

Los lobos se mueven alrededor del grupo, lanzando dentelladas al aire. Para sorprender a los monstruos, debéis tirar una tirada de Sigilo. La dificultad será de 15, ya que los lobos están dando vueltas y serán difíciles de sorprender.

Si logran sorprender a los monstruos, estos tardarán un asalto en reaccionar, dando ventaja a los personajes. Si no los sorprenden, los lobos actuarán en primer lugar y alertarán a los orcos de la presencia de los aventureros. Estos no dudarán en atacar a los Aj.

Tras el combate, los Aj pueden ver el lugar donde se hallaba el unicornio negro, una roca en medio de la cascada. Ahora no queda rastro del animal.



Al regresar al camino, veis a Mirlo acariciando a la yegua malherida, susurrándole algo en voz baja. El viejo cazador se sobresalta al oírlos y se dirige hacia vosotros con una expresión de preocupación y enfado.

“Os dije que había orcos en el bosque, y están muy cerca del pueblo”, dice Mirlo con una voz llena de convicción. “Y ese idiota de comandante no quiere hacerme caso. Habéis traído algo que prueba que yo tenía razón?”

Mirlo mira a los aventureros con una mirada intensa, esperando a que le muestren alguna prueba de la presencia de los orcos. La yegua malherida se mueve débilmente bajo su mano, y el pixie se acerca a ella, parloteando en voz baja.

“¿Qué vamos a hacer con ella?”, pregunta Mirlo, refiriéndose a la yegua. “No creo que pueda sobrevivir sin atención médica adecuada”.

Si los aventureros han tenido la ocurrencia de coger algún objeto de los orcos, Mirlo les dirá que esperen mientras él regresa a la guarnición y traerá a los soldados. “Espero que con una prueba, el comandante me haga caso”, dice con una sonrisa de satisfacción.

Si no han traído ninguna prueba, Mirlo se encogerá de hombros y regresará de todas formas al pueblo. “No importa”, dice. “Iré a hablar con el comandante de todos modos”.

Mientras tanto, una sombra está espionando al grupo de aventureros. El narrador puede hacer una tirada de sabiduría, para ver si los aventureros se dan cuenta del intruso. Si la tirada es exitosa, los aventureros ven algo extraño moverse entre los árboles. No pueden ver claramente qué es, pero sienten que están siendo observados.

El pixie sigue revoloteando cerca de los heridos, parloteando en voz baja. La yegua malherida se mueve débilmente bajo la mano de Mirlo, y el viejo cazador la acaricia suavemente.

El pixie regresa a vuestro lado y os dice con urgencia: *“Debemos llevarlos de inmediato al valle. No podemos demorarnos más”.*

La situación es crítica, y los aventureros deben planificar bien cómo llevar a los heridos hasta la cascada, ya que no hay otra manera de entrar en el Valle de los Unicornios. el pixie traerá al Unicornio negro, y éste los irá teleportando hasta la roca de la cascada, donde ellos mismos podrán ir entrando en el valle.

Mientras tanto, si la sombra no ha sido detectada, estará observando desde el lateral del río. El narrador puede determinar si los aventureros la ven. Si la ven o notan su presencia, el narrador puede indicar que ven como una sombra se esconde entre los árboles y desaparece entre las sombras de éstos.

Si deciden investigar, llegan demasiado tarde, y la sombra ha desaparecido. La investigación no revelará nada, y los aventureros deberán enfocarse en llevar a los heridos al valle.

El túnel que se abre tras el agua, los transporta hasta un valle escondido.

ACTO 4

EL VALLE SECRETO

Ante vosotros se abre un hermoso valle, cubierto de una pradera verde que se extiende entre los árboles que lo rodean. La luz del sol se filtra a través de las hojas, creando un ambiente mágico y tranquilo. Una cascada de agua cristalina nutre la laguna que mana en un lateral del valle, creando un sonido suave y relajante.

Una niebla misteriosa rodea al valle más allá de las primeras líneas de árboles, creando un sentido de profundidad y misterio. Revoloteando por entre los árboles, se pueden ver grupos de fuegos fatuos y pixies, que parecen bailar en el aire con una gracia etérea.

Cerca de la laguna, dos sátiros intentan curar a los potros heridos, mientras el semental negro acaricia con su cuerno a la yegua. Los sátiros se sobresaltan cuando notan vuestra presencia, y ambos se alejan corriendo a esconderse en el bosque, dejando a los potros y la yegua al cuidado del semental negro.

El Señor del Valle se acerca a vosotros e inclina la testa en señal de agradecimiento. El pixie que os ha acompañado en todo momento se adelanta y os dice: *“El Señor del Valle os permite descansar aquí. Podéis beber de las aguas sagradas, estas os revitalizarán”.* Señala la laguna con un gesto de la mano, y el agua cristalina parece brillar con una luz interior.

El valle parece ser un lugar de sanación y renovación, donde la magia y la naturaleza se unen para crear un ambiente de paz y tranquilidad

El agua de la laguna revitaliza a los Aj y cura sus heridas, solo funciona dentro del valle. Si alguien intenta

sacarlo fuera, este se evapora al instante.

La paz del valle se ve interrumpida por una explosión repentina. Un rayo golpea el suelo cerca del unicornio, levantando trozos de tierra y rocas. Los pixies comienzan a revolotear por el prado muy nerviosos, emitiendo un zumbido agudo y alarmado. Los sátiros corren hacia el bosque a esconderse entre los árboles, gritando y chillando de miedo.

El Señor del Valle, el unicornio negro, comienza a bufar y relinchar con furia, y su mirada se dirige hacia la entrada del valle con una intensidad que parece capaz de congelar el tiempo. Allí, montado sobre un enorme caballo negro con los cascos humeantes, se encuentra el mago que visteis en el ataque del camino. Su rostro está contorsionado por una mueca de odio y desprecio.

Tras él, una veintena de orcos y huargos se alinean en una formación amenazante, sus ojos brillando con una luz ma-

ligna en la oscuridad del bosque. El aire se llena de un olor a azufre y muerte, y el valle parece estar al borde de una catástrofe.

El mago levanta su vara y comienza a hablar en una voz que retumba en todo el valle, su voz llena de una autoridad y un poder que parece capaz de doblegar la voluntad de los presentes. “*¡No hay escapatoria!*”, grita. “*¡Este valle será nuestro, y por fin los cuernos mágicos de los unicornios serán míos.*”

- *Muchas gracias por mostrarme el camino hacia este valle- os dice. – cuando obtenga el poder que me hará el mago mas poderoso de Valion, os tendré en cuenta. Jaja-jajaja, Ahora, mis siervos, atacad y traedme el cuerno del semental negro.* – señala con la mano al unicornio, y los orcos avanzan hacia el, abriéndose en abanico mientras estiran una enorme red. Los huargos se adelantan para cerrar el paso e impedir que el unicornio pueda huir.

Klemer levanta su vara y comienza a cantar un conjuro en una voz que retumba en todo el valle. Un aura de energía mágica rodea al unicornio, y este se queda inmóvil, como si estuviera congelado en el tiempo. Los orcos y los huargos aprovechan la oportunidad y se lanzan al ataque, sus armas brillando en la luz del sol.

Los aventureros se ven obligados a defenderse, luchando con todas sus fuerzas contra los orcos y los huargos. El sonido de las armas y los gritos de los combatientes llenan el aire, y el valle se convierte en un campo de batalla.

Mientras tanto, un par de orcos se acercan al unicornio inmóvil y lo atrapan en una red mágica. El unicornio no puede escapar de la red. Klemer se acerca al unicornio, su rostro contorsionado por una mueca de triunfo.

“*¡Ahora eres mío!*”, grita Klemer, levantando su vara. Un disco flotante de energía mágica aparece bajo el unicornio, y este es levantado del suelo. Klemer comienza a cantar otro conjuro, y el aire se llena de una energía mágica que parece hacer que el tiempo mismo se detenga.

En un abrir y cerrar de ojos, Klemer y el unicornio desaparecen de la vista, teleportándose a un lugar desconocido. Los orcos y huargos que quedan en la pradera corren desprovistos hacia la entrada del valle, abandonando su ataque





Klemer el Oscuro

Humano varón, Mg 10º: CA 13; MV 12; pg 40; #AT 1; BA +3; Dñ daga +1, dardos +1, conjuros ; Ts M10; ML 10; VT 5.500 + objetos mágicos. Px 1700

Conjuros:

-N1: escudo x2, hechizar persona, proyectil mágico, disco flotante de Nebula

-N2: Abrir, cerradura arcana, fuerza fantasmal, invisibilidad, rayo debilitador de Karkemish,

-N3: Corcel fantasma de Karkemish, inmovilizar persona, rayo eléctrico.

-N4: convocar monstruos II, ojo arcano, puerta dimensional, trampa de fuego de Nefertiri.

-N5: convocar monstruos III, paralizar monstruo, teleportar.

Pertenencias: daga +1, dardos +1 (x2), varita proyectiles mágicos (10 cargas), anillo protección +1, 2 x pociones curación.

Klemer se teleporta hasta unos metros antes de la fortaleza de la Roca Blanca, una antigua ciudadela de los elfos que se eleva sobre la orilla de la laguna de Liafdag. La fortaleza, construida con la roca blanca más dura y pura extraída de los desfiladeros del río de lágrimas, el Sirinsal, parece surgir de la niebla como un espectro.

Klemer cabalga su corcel fantasmal, un animal de ojos que brillan como estrellas en la oscuridad, hasta las puertas de las ruinas. El unicornio yace sobre el disco mágico que sigue al mago, su cuerno brillando con una luz débil en la penumbra.

Al llegar a las puertas, un grupo de orcos salen a recibirlos, armados con espadas y escudos. Klemer les dirige

una mirada de desprecio y les ordena que se aparten. Los orcos se inclinan ante él, temerosos de su poder.

Mientras tanto, los Aj pueden dejar ir a los orcos que huían del valle si sospechan que éstos saben dónde va a llevar Klemer al unicornio. Si lo hacen, los orcos pueden proporcionarles información valiosa sobre la fortaleza.

En el transcurso de la persecución, un pequeño pixie aparece de repente, revoloteando alrededor de los aventureros. Es el mismo pixie que se escondió entre las crines del unicornio y regresó a buscar a los aventureros. “¡Seguidme!”, grita el pixie. “¡Conozco el camino a la fortaleza! ¡Debemos rescatar al unicornio!”.

El pixie los guía a través del bosque, saltando y revoloteando entre los árboles.

ACTO 5 LA FORTALEZA DE ROCABLANCA





Nivel suelo.

Unas escaleras ruinosas y desgastadas por el tiempo conducen al interior de la torre de la Roca Blanca. La oscuridad del interior es casi palpable, y el aire está lleno de polvo y el olor a moho y descomposición. La luz del exterior se filtra a través de las ventanas rotas, proyectando sombras inquietantes en las paredes. Nada más entrar, se ven unas escaleras que descienden a

la bodega, un pasillo estrecho y oscuro que parece conducir a las profundidades de la tierra. El aire que sale de allí es frío y húmedo, y se puede escuchar el sonido de gotas de agua que caen en algún lugar lejano.

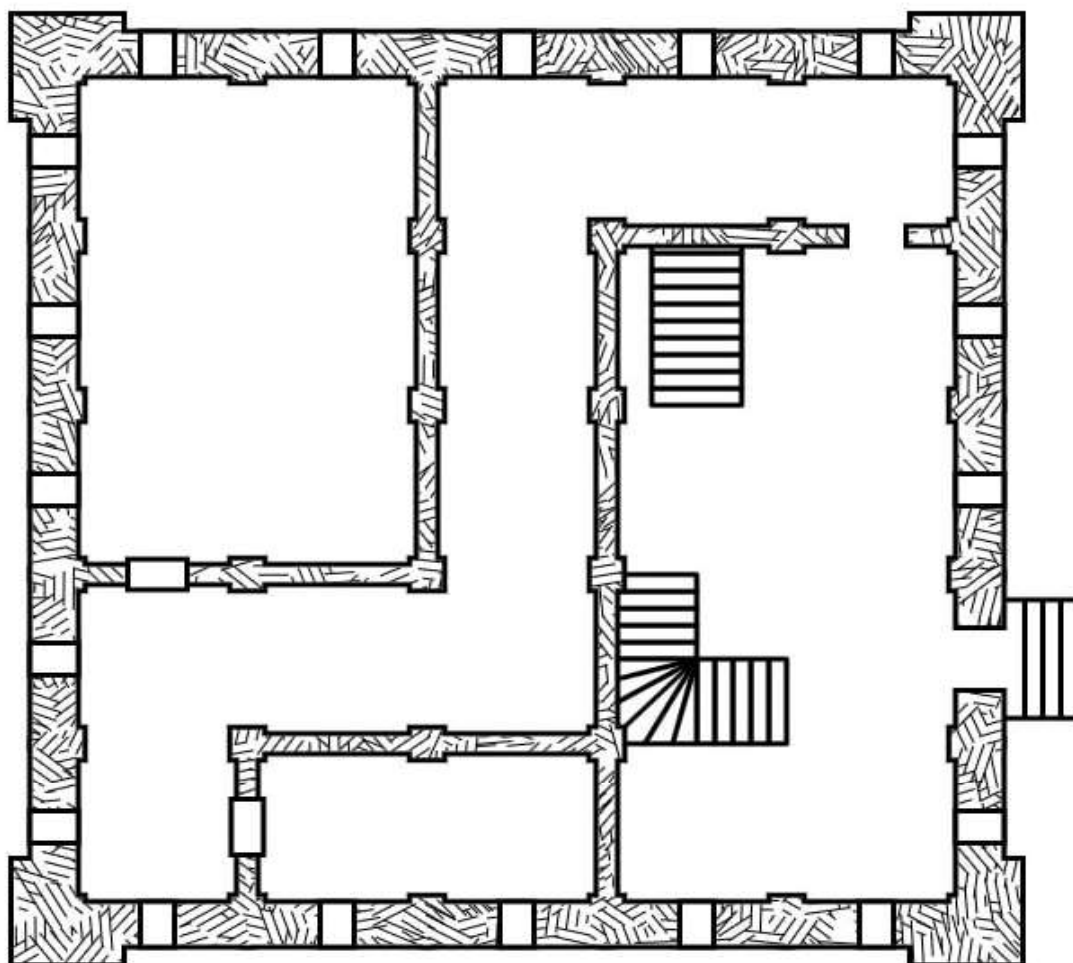
A la derecha, hay otras escaleras que suben a lo que eran los dormitorios del señor de la fortaleza, pero están bloqueadas por los escombros de una pared que se derrumbó hace tiempo. Los restos de muebles rotos y polvo cubren el suelo, y parece que nadie ha pasado por allí en siglos.

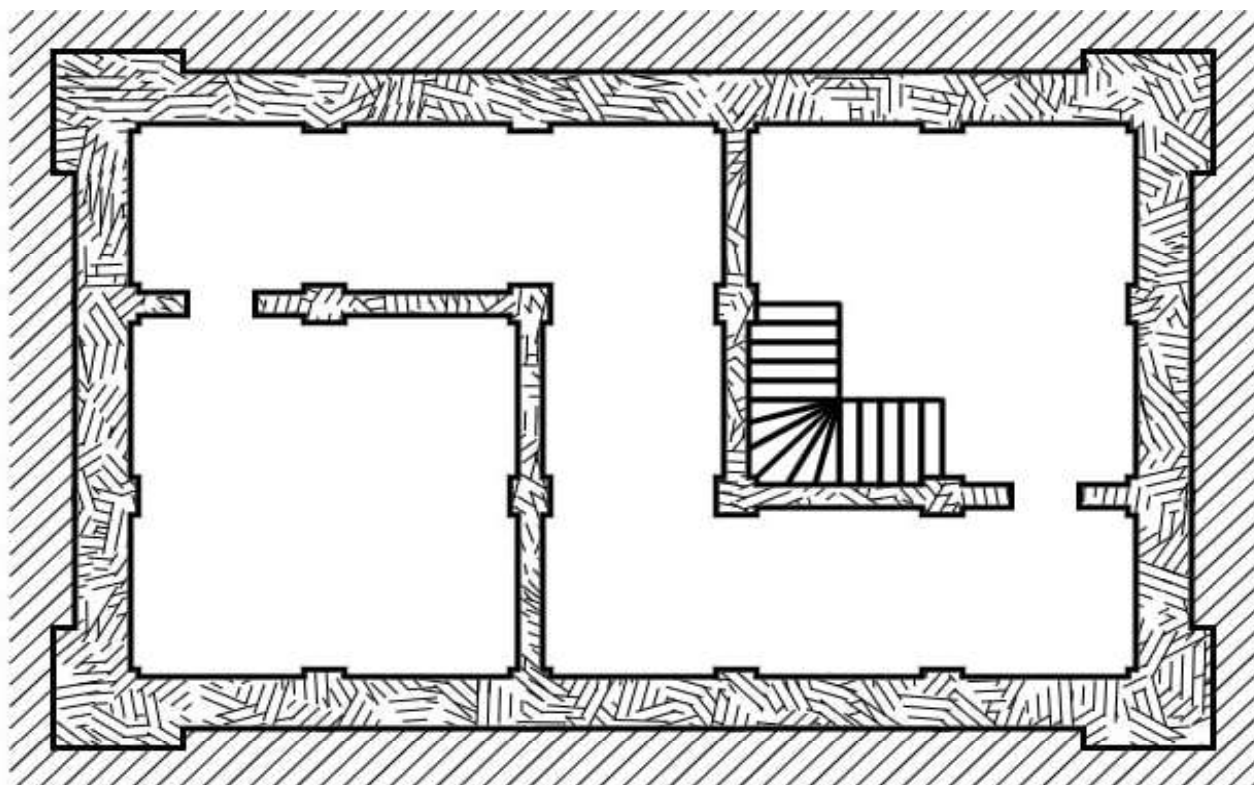
Al lado de las escaleras, hay una puerta de madera vieja y astillada que parece conducir a una habitación lateral. La puerta está ligeramente entreabierta, como si alguien o algo hubiera pasado por allí recientemente. Un débil crujido parece provenir de allí, como si la madera estuviera cediendo bajo su propio peso.

El resto de las salas están llenas de escombros y son usadas de almacén por los orcos.

Bodega y catacumbas

Más allá de las escaleras que descienden a la bodega, se encuentran las criptas de la fortaleza. Un pasillo es-





trecho y oscuro conduce a una serie de cámaras funerarias donde yacen los restos de los antiguos señores de la Roca Blanca. Las criptas están llenas de un aire pesado y opresivo, y el silencio es solo roto por el sonido de los murciélagos que anidan en las sombras.

Las paredes de las criptas están adornadas con bajorrelieves que representan escenas de batalla y rituales antiguos. Los ataúdes de piedra están cubiertos de polvo y telarañas, y parecen haber sido olvidados hace siglos. Sin embargo, en la oscuridad de las criptas, parece que algo se mueve, algo que no quiere ser visto. La sombra sierva del mago oscuro atacara a los Aj desde la espalda cuando se acerquen a la entrada de la cripta de la gárgola.

Hay tres orcos y dos huargos, haciendo guardia en esta sala. Tienen orden de atacar en cuanto alguien que no sea Klemer entre en las ruinas.

Las escaleras los conducen hasta el sótano de la fortaleza, un lugar oscuro y misterioso que parece estar dedicado a la magia y la oscuridad. El aire está lleno de un olor a incienso y azufre, y el sonido de las antorchas que iluminan las paredes crea un ambiente inquietante.

Un estrecho pasillo zigzaguea hasta la siguiente habitación, donde se encuentra el corazón de la operación de Klemer. Allí, podéis oír la letanía de un hechizo que parece estar siendo recitado con una intensidad creciente. La voz de Klemer es como un murmullo que se eleva y desciende en un ritmo hipnótico.

En el centro de la habitación, dentro de un círculo mágico que brilla con una luz azulada, se encuentra el cuerpo del semental negro sujeto con fuertes sogas al suelo. Las sogas brillan con un fulgor azulado, como si estuvieran imbuidas de una magia oscura que parece estar absorbiendo la vida del unicornio.

En la pared del fondo, una horrenda figura de gárgola con varios brazos se alza como un monstruo de la oscuridad. Cada uno de sus brazos sostiene un cuerno de unicornio, y su frente tiene un hueco donde supuestamente iría el cuerno del macho atado. La gárgola parece estar viva, y su mirada parece seguir a los aventureros con una malevolencia palpable.

Klemer se encuentra delante de la puerta y de espaldas a vosotros, mientras lee de un libro que se encuentra sobre un atril. Su voz es como un canto de muerte, y su concentración es total. No parece haberse dado cuenta de vuestra presencia, pero su magia parece estar alcanzando un punto crítico.

La habitación está llena de una energía oscura y palpable, y parece que cualquier movimiento podría desencadenar una catástrofe.

Dejar que los Aj decidan que hacer. Hagan lo que hagan, la puerta tiene una trampa de paralización. En cuanto los Aj entren, la activaran y a menos que superen una tirada de salvación contra parálisis, quedaran inmovilizados durante dos asaltos.



Klemer se vuelve hacia vosotros con una sonrisa de triunfo en su rostro, sus ojos brillando con una intensidad maligna. “¿*Creéis que no os he visto?*”, dice con una voz que retumba en la habitación. “*Desde que entrasteis en mi guarida lo sé. Venís a recuperar los cuernos de los unicornios, pero llegáis demasiado tarde. El conjuro está a punto de terminar y el poder de los cuernos será mío*”.

La habitación parece cargarse de una energía oscura y palpable, como si la propia magia estuviera respondiendo a las palabras del mago. El aire se llena de un zumbido eléctrico, y las antorchas que iluminan las paredes parecen parpadear con una intensidad creciente.

El unicornio negro, sujeto al suelo por las sogas mágicas, se debate con furia, su cuerno brillando con una luz débil en la oscuridad. La gárgola que sostiene los cuernos de unicornio parece estar viva, y su mirada se fija en vosotros con una malevolencia palpable.

Klemer levanta su mano, y el libro que estaba leyendo comienza a flotar en el aire. Las páginas se vuelven solas, revelando una ilustración de un ritual oscuro y prohibido. El mago comienza a recitar las palabras finales del conjuro, y la habitación se llena de una luz cegadora.

“*¡No podréis detenerme!*”, grita Klemer, su voz como un trueno en la tormenta. “*¡El poder de los cuernos será mío, y nada podrá detener mi ascenso al poder!*”.

Mientras estáis inmovilizados, Klemer termina de leer el libro y cierra los ojos, su rostro contorsionado en una mueca de concentración. Un rayo de luz surge del hueco de la frente de la gárgola, un haz de energía oscura y palpable que se dirige hacia el cuerno del unicornio.

El unicornio negro se encabrita de dolor, sus patas delanteras golpeando el suelo con fuerza mientras intenta liberarse de las sujeciones mágicas. Las sogas que lo atan al suelo brillan con una luz azulada, y el cuerno del unicornio comienza a brillar con una intensidad creciente.

La habitación se llena de un zumbido eléctrico, y el aire parece vibrar con la energía oscura que se está liberando. La gárgola parece estar absorbiendo la energía del unicornio, y su cuerpo comienza a brillar con una luz maligna. Klemer abre los ojos, y su mirada se fija en el unicornio con una intensidad que parece capaz de quemar el alma. “*¡El poder de los cuernos es mío!*”, grita, su voz como un trueno en la tormenta.

El unicornio sigue debatiéndose, pero las sujeciones lo mantienen sujeto al suelo. La energía oscura sigue fluyendo hacia la gárgola, y el cuerno del unicornio comienza a perder su brillo. La situación es crítica.

ACTO 5 EL DESENLACE

Klemer es un oponente formidable. A medida que pasa el tiempo, la situación se vuelve cada vez más crítica. Si los aventureros no logran derrotar al mago en los próximos 10 minutos, el cuerno será arrancado de la frente del unicornio y se colocará en el hueco de la frente de la gárgola.

Si eso sucede, la gárgola comenzará a brillar y lanzará un haz de luz que envolverá al mago, permitiéndole teleportarse a un lugar desconocido. La gárgola se desmoronará en polvo, junto con los cuernos de los unicornios, y los aventureros se quedarán sin ninguna pista sobre el paradero del mago.

Pero si los aventureros logran derrotar al mago, este intentará teleportarse abandonando el combate. El Narrador determinará si lo consigue o no. el hechizo quedará interrumpido y el haz de luz se desvanecerá, soltando al unicornio de sus ataduras. La gárgola se desmoronará en polvo, y los cuernos arrancados quedarán en el suelo entre el polvo. El semental negro queda libre de sus ataduras y se levanta con una gracia majestuosa, su pelaje brillando con una luz suave en la penumbra de la habitación.

“*Debemos llevarlos al valle*”, dice el pixie con una voz llena de urgencia. “*Allí volverán a las frentes de los unicornios heridos*”.



El camino de regreso al valle es largo y sin incidentes, pero el aire está lleno de una sensación de esperanza y renovación. Cuando llegan al valle, el macho negro reúne a todos los unicornios en la laguna, y el pixie les indica que lancen los cuernos al agua.

Una vez que todos se han hundido, la laguna brilla con una intensidad cegadora, como si el propio sol hubiera descendido a la tierra. Os tenéis que cubrir los ojos, incapaces de mirar directamente la luz.

Unos instantes después, cuando recuperáis la visión, pueden ver a los unicornios rodeando al macho negro. Sus frentes lucen con sus cuernos nuevamente, y sus ojos brillan con una luz suave y agradecida.

El semental negro se acerca hasta vosotros y hace una especie de reverencia, como si estuviera agradeciendo su ayuda. Os sentís conmovidos por el gesto, y sabiendo que habéis hecho algo importante.

Poco después, un grupo de sátiros surge de los árboles, llevando un cofre lleno de gemas brillantes. *“El señor del valle os ofrece estas gemas en agradecimiento por la ayuda que habéis prestado”,* dice el pixie con una sonrisa. *“Ahora, cuando os marchéis, cerraremos el portal que conduce hasta el valle”.*

Horas más tarde, os acompañan hasta la boca de la cueva. Una vez que entráis en el túnel, podéis oír el estruendo que causa un desprendimiento de rocas, cegando el túnel.

Al regresar por el camino hacia Alameda, os encontráis con el viejo cazador y varios de los milicianos que habían estado buscándoos. Los milicianos se acercan con una mezcla de alivio y curiosidad, y el viejo cazador os dirige una mirada de aprobación.

“¿Qué pasó con los orcos?”, pregunta uno de los milicianos, su voz llena de ansiedad.

“Bien hecho”, dice tras oír vuestro informe. *“No quedan orcos en las inmediaciones de Alameda, gracias a vosotros”.* Los milicianos se muestran de acuerdo, y juntos acompañan a los aventureros de regreso al pueblo.

Una vez en Alameda, sois conducidos ante el comandante Meglos, que os mira con una mezcla de curiosidad y respeto. Después de escuchar vuestro relato, el comandante asiente con la cabeza. *“Gracias por vuestra ayuda”,* dice. *“espero no tener más noticias de orcos en la zona, pero estaremos vigilantes. Podéis iros”.* Saca un cofre pequeño con las monedas prometidas.

Mientras camináis por el pueblo, os dais cuenta que la actitud de la gente ha cambiado. Vuestra presencia ha generado un gran interés entre los habitantes de la villa. Algunos os felicitan por vuestra valentía, mientras que otros os miran con curiosidad y admiración, haciendo que os sentáis orgullosos de lo que habéis logrado.



APÉNDICE DE ENCUENTROS

Lobos huargos

CA 6(13), DG 4+1 (16 pg), ATQ 1 x mordedura (1d8), BA +4, MV 18, TS G2, ML 8, VT Ninguno, AL Neutral, PX 125.

Orcos

CA 6(13), DG 1 (6 pg), ATQ 1 x arma (1d8 hacha), BA 0, MV 9, TS G1, ML 8/6, VT 125, AL Caótico, PX 10.

Lobos

CA 7 [12], DG 2+2 (8 pg), ATQ 1 x mordedura (1d6), BA +2, MV 15, TS G1, ML 8, VT Ninguno, AL Neutral, PX 25.

Jabali

CA 7 [12], DG 3 (12 pg), ATQ 1 x colmillo (2d4), BA +3, MV 18, TS G1, ML 9, VT Ninguno, AL Neutral, PX 35.

Bandidos

CA 8 [11], DG 1+1 (7 pg), ATQ 1 x arco/espada (1d6), BA +1, MV 12, TS G1, ML 8, VT Ninguno, AL Caótico, PX 5.

Rata Gigante

CA 9 [10], DG 1 (4 pg), ATQ 1 x mordisco por rata (1d4 +enfermedad), BA 0, MV 6, TS G2, ML 8, VT Ninguno, AL Neutral, PX 5.

Oso pardo

CA 8 [11], DG 5 (28 pg), ATQ 2 x zarpazos (1d4/1d4) o mordedura (1d8), BA +4, MV 12, TS G2, ML 9, VT 1.500, AL Neutral, PX 300.

Manada Animal

CA 7 [12], DG 2 (8 pg), ATQ 1 x embestida (1d6), BA +2, MV 15, TS G1, ML 5, VT Ninguno, AL Neutral, PX 20.





El valle de los Unicornios

Tras la cascada conocida como el Salto del Pardo, se esconde un portal a un valle secreto, en el que reina la paz y la magia, pero pronto eso esta a punto de acabar.
Podran los Aj detener los malvados planes de un mago ambicioso y restaurar la paz del valle....