



## ENCUENTROS NIVEL BAJO (1-3)



### 4.-OSO LECHUZA!

**Localización:** Bosque.

**Territorios:** Cualquier zona boscosa de Valion.

**Ciclo:** Diurno.

**Palabras clave:** Trino pájaros, brisa olor resina, grito, hedor animal, fiereza.

**Información para el Narrador:** Los Aj avanzan por el sendero que cruza el bosque con el rumor de un arroyo paralelo. De repente un grito de ayuda surge del lado del arroyo. Uno de los Aj aliados de la campaña (a discreción del Narrador) abandonó el camino para descansar y beber agua, y ha sido sorprendido por el ataque de un Oso Lechuza.

**Desarrollo:** Los Aj que superen una tirada de sabiduría se percatarán de que los sonidos propios del bosque se han quedado silenciosos. Un desgarrador grito de ayuda surge de un lateral del camino, proveniente del arroyo que discurre paralelamente.

Si los Aj acuden en auxilio del Anj, tendrán que saltar un árbol pequeño caído para llegar al arroyo. Allí el Anj se enfrenta con el arma desenvainada a un Oso Lechuza. Los Aj podrán sorprender al Oso Lechuza según las reglas del manual de Aventuras en la Marca del Este.

Empieza en este punto, presumiblemente, un fiero combate en ayuda del Anj. Aunque siempre los Aj pueden ignorar el encuentro, salir huyendo, e incluso atacar al Anj (que a discreción del Narrador también podría ser un enemigo).

1.- El Oso Lechuza se siente atraído por lo que brilla, con lo que una vez en combate atacará preferentemente al Aj con una armadura más brillante.

2.- Si el animal recibe un golpe que le inflija 6 puntos de daño o más, tratará de huir arroyo arriba para ocultarse y después atacar por sorpresa al grupo. Lo mismo sucederá si fracasa una tirada de moral.

3.- Si los Aj no se acercan y atacan desde la distancia, el Oso Lechuza seguirá enzarzado con el Anj, que pudiera recibir los disparos de los Aj. Si pierde vida se comportará según el punto 2.

**Desenlace:** Al final los Aj derrotarán al Oso Lechuza. El Anj aliado se mostrará tremendamente agradecido por su ayuda y se ofrecerá a acompañarles. Posibles relaciones pueden surgir de este encuentro.

Si los Aj buscan huellas para rastrear al Oso Lechuza y superan las pertinentes pruebas según las reglas, podrán seguir su rastro hasta la guarida. Ésta es una grieta en una enorme roca donde el Oso devoraba a sus presas. Entre restos de animales se encuentra también un esqueleto humano. Porta una bolsa con 1d10 monedas de oro y una caja de madera roída con tres pergaminos, los conjuros de mago: Telaraña, Hechizar persona y Luz.

#### Oso Lechuza

Número: 1

Clase de armadura: 5

Dados de golpe: 5 (20 pg)

Movimiento: 12

Ataque: 2 zarpazos (1d8) / 1 mordedura (1d4)

Salvación: G 3

Moral: 9

Tesoro: No

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 175

A) Si el Anj sobrevive los Aj obtienen 75 px extra.



**Autor:** Felipe Campazas.

<http://lamarcaoscura.blogspot.com.es/>