La Feria del Misterio: Una Aventura de D&D para Niños (Nivel 1-2)

1. Configuración de la Aventura

- **Niveles de los Personajes (PJ):** 1 (Suben a Nivel 2 después del combate con el Oso Lechuza).
- **Número de PJ:** 4 (Se recomienda un grupo equilibrado de habilidades: Guerrero, Pícaro/Explorador, Mago/Hechicero, Clérigo/Druida).
- **Ambientación:** Una feria misteriosa, "El Festival de los Mil Velos", montada cerca de un pueblo junto a un bosque.
- **Duración Estimada:** 2-3 horas.

2. Personajes Importantes (NPCs)

Nombre	Rol	Descripción Verdadera	Pista Clave/Objetivo
Maestro Alarico	Villano Principal (Lord Silas)	Hechicero corrupto o Cultista de lo Aberrante.	Es la fuente de la maldad. Su destrucción **rompe la maldición de Príncipe Aerion** y entrega la **Llave de la Jaula**.
Príncipe Aerion / Guiverno	Víctima (Heredero del Valle Verde)	Guiverno Joven bajo una maldición de Festejos.	Su maldición se rompe cuando Festeico es derrotado.
Glitch, la Listilla	Pista 1 (Diana del Saber)	Kobold Supervisora.	Otorga la **Poción Solvente Místico** (cura la trampa del cofre). **Acompaña a Alarico en el Clímax.**
Gart, el Fuerte	Pista 2 (Noria de los Versos)	Kobold con Relleno.	Otorga el **Mapa Escondido** (a la Cueva del Oso Lechuza). **Participa en la Emboscada.**
Zash, la Rápida	Pista 3 (Carrusel)	Kobold Nerviosa.	Otorga el **Pergamino de Dormir**. **Participa en la**

			Emboscada.
Mizzen, el Acaparador	Pista 4 (Curiosidades)	Kobold Comerciante.	Vende la **Llave del Cofre del Tesoro**. **Acompaña a Alarico en el Clímax.**
Fliflas, el Juglar	Pista Sutil	Juglar Humano, melancólico.	Canta "La Balada del Señor Perdido" (resumen de la trama).

3. Capítulo 1: El Festival y las Pistas

El objetivo es que los PJ visiten las cuatro atracciones principales para reunir los objetos necesarios (Mapa, Poción Solvente, Llave del Cofre y Pergamino).

Bienvenida del Maestro Alarico

Al entrar en la zona principal de la feria, una figura alta y elegante vestida con terciopelo morado, el **Maestro Alarico**, se alza sobre un pequeño escenario. Se dirige a la multitud (y directamente a los PJ).

Diálogo del Maestro Alarico (con tono entusiasta y pomposo): *"¡Bienvenidos, bienvenidos, al Festival de los Mil Velos! Soy vuestro anfitrión, Alarico, y os aseguro que este es el lugar donde los sueños más locos se hacen realidad... o se convierten en una leyenda divertida.* ***Una pequeña advertencia, amigos: no os acerquéis a la 'Bestia de las Escamas' en la jaula, ni os fiéis de su aspecto de dragón. Es una criatura peligrosa y mentirosa, ¡y está bajo llave por una buena razón!*** *Olvidad vuestros problemas y vuestras dudas, ¡porque hoy solo importa una cosa:* ***divertirse****! ¡Adelante, probad vuestra suerte, desafiad lo imposible y que la alegría os guíe!"* (Sonríe ampliamente, pero sus ojos parecen un poco fríos).

Encuentro Opcional: El Juglar Fliflas

Un hombre llamado Fliflas toca un laúd desafinado cerca de la jaula de La Bestia. Si los PJ le dan una moneda (1 PC) o le piden una canción, él les canta "La Balada del Señor Perdido", un resumen de la trama.

Letra de la Balada:

> (I) En la carpa de terciopelo, donde la risa es disfraz, Un Maestro que sonríe, esconde su faz. Robó la fortuna y, peor que el metal, Se llevó al Heredero, lo cubrió con un mal.
>
> (II) El dragón de escamas verdes, que gime sin paz, No es un monstruo de leyenda, es un pobre rapaz. Una pócima verde, si te alcanza el dolor, Cura la piedra, quita el gris temor.

(III) Hay palabras que son reverso, y acertijos de luz, Que abren la cerradura, y terminan la cruz. Y un mapa de búhos sabios, que lleva al rincón, Donde el grito nocturno, espera en su mansión.

(IV) Cuidado, amigo, del cofre dorado y su trampa mortal, Que la piedra es eterna, y el oro es fatal. Solo el golpe final, y el dulce perdón, Pueden traer de vuelta la verdadera nación.

(V) Si el Farsante te ataca, no luches con miedo, Pues su magia es de barro, su corazón es de pedo. Libera al que gime, regresa al hogar, Y la luz de la Luna te vendrá a guiar.

Pista 1: Diana del Saber: La Poción Solvente Místico



Guardián y Atracción

- **Atracción:** "Diana del Saber".

- **Descripción:** Una diana de madera muy pintada, con muchas secciones y un centro brillante. Alrededor del centro, hay seis letras grandes y desordenadas: **R, D, E, P, A, I**. Está rodeada de cinco pequeños barriles que contienen dardos. Al lado hay un pequeño cuenco con fruta fresca.
- **Guardián:** Glitch, la Listilla (Kobold Supervisora).

Diálogo Clave (Glitch)

Glitch ríe con su voz chillona. *"¡Bienvenidos, valientes! ¡Buscáis el Solvente, que deshace el gris! ¡Sí, sí! ¡Hay una manera de jugar que es segura para ganar oro! ¡Apuntad al centro! Si lo lográis con un dardo (DC 15), ¡doblareis vuestra apuesta! Y... (señala las letras) ¿Veis esas letras desordenadas (R, D, E, P, A, I)? Forman una palabra clave, una palabra sobre lo que el Solvente deshace. Si descifráis el secreto de esas letras, quizás pase algo más... ¡ quizás ganéis el Solvente! Cada tiro cuesta 1 PO. ¡Pero cuidado! Si falláis el tiro, el dardo golpea una fruta y ¡la fruta se vuelve de piedra, ja, ja, ja!"*

Mecánica del Reto

- **Reto Principal (Secreto):** Descifrar la palabra PIEDRA y golpear las letras en el orden **P-I-E-D-R-A**.
    - **Mecánica (Tiro a las Letras): Destreza (Acrobacias) o Destreza (Juego de Manos) DC 5.** Cada PJ puede hacer un tiro por 1 PO. Deben anunciar a qué letra tiran.
    - **Éxito (Secuencia P-I-E-D-R-A completada):** La diana se ilumina con una luz verde suave. Un zumbido místico llena el aire y, con un destello, la **Poción Solvente Místico** aparece mágicamente en la mano del PJ que dijo la última letra.
- **Mecánica (Tiro al Centro - Opcional): Destreza (Acrobacias) o Destreza (Juego de Manos) DC 15.** (El PJ puede intentar esto con un dardo por 1 PO).
    - **Consecuencia de Éxito (Centro DC 15+):** El PJ gana 2 PO (dobla su apuesta).

Consecuencias y Recompensa

- **Consecuencia de Fallo (General):** Si la tirada es un fallo (al centro o a una letra incorrecta/fuera de secuencia), el dardo golpea una fruta cercana, y esta **se convierte instantáneamente en una estatua de piedra**. Si se golpea una letra incorrecta en la secuencia, el progreso se pierde y se debe empezar de nuevo.
- **Recompensa: Poción Solvente Místico** (Cura la Petrificación de la Trampa del Cofre).
    - **Etiqueta con Rima:** *"Si ves estatua, gris y fría, / Devuélvele pronto su día."*

Pista 2: Noria de los Versos Perdidos: El Mapa Escondido



Guardián y Atracción

- **Atracción:** "Noria de los Versos Perdidos".
- **Descripción:** Una noria pequeña de madera con ocho cabinas. Cada cabina tiene un nombre pintado con colores vivos de dragones: **La Cabina Dragón Rojo, La Cabina Dragón Azul, La Cabina Dragón Verde, La Cabina Dragón Negro, La Cabina Dragón Blanco, La Cabina Dragón Bronce, La Cabina Dragón Plata** y **La Cabina Dragón Oro**. Además, cada cabina lleva escondido un trozo de un verso en un cartel diminuto.
- **Guardián:** Gart, el Fuerte (Kobold con Relleno).

Diálogo Clave (Gart)

Gart, inflando el pecho (donde se oye el relleno crujir). *"¡Soy Gart, el Fuerte, y esta es la Noria de los Ocho Dragones! ¡Ocho cabinas, ocho colores mágicos! Pagas **1 pieza de oro (PO)**, y te subes. Yo muevo la noria lentamente, para que puedas ver el interior de cada cabina: Dragón Rojo, Dragón Azul, Dragón Verde, Negro, Blanco, Bronce, Plata y Oro. ¡Pero cuidado! El Maestro Alarico dice que cada cabina tiene un secreto muy pequeño que*

*solo los que tienen **ojos de águila** (Percepción DC 5) pueden ver en el tiempo que la cabina está parada."*

Mecánica del Reto

- **Costo y Acceso:** 1 PO por montar y por intento de búsqueda.
- **Reto 1: Encontrar los Versos:** El PJ paga 1 PO y la Noria gira. Por cada una de las 8 cabinas en las que se detengan, el PJ hace una tirada para encontrar el cartel diminuto.
    - **Mecánica (Encontrar el Fragmento): Sabiduría (Percepción) DC 5.**
    - **Éxito:** El PJ encuentra y lee un fragmento del verso.
    - **Fallo:** No encuentra el cartel. Debe pagar 1 PO más para dar otra vuelta (o que otro PJ intente encontrar el fragmento faltante).
- **Reto 2: Resolver el Verso Oculto:** Ordenar los 8 fragmentos de rima correctamente.

Mapa de Cabinas y Versos (Para el DM)

Cabina de Dragón	Fragmento del Verso Oculto	Orden de la Rima (Referencia)
Dragón Negro	*Para hallar la riqueza que el Mago ha robado,*	(1)
Dragón Azul	*Debéis ir a la Cueva del Búho Veloz.*	(2)
Dragón Oro	*En la roca más vieja estará marcado*	(3)
Dragón Bronce	*El camino al tesoro, sin rastro ni voz.*	(4)
Dragón Rojo	*El Grito de Noche jamás se apacigua,*	(5)
Dragón Blanco	*Su furia de garras no tiene medida.*	(6)
Dragón Verde	*Si el Reposo le ofreces, su rabia se mitiga,*	(7)
Dragón Plata	*Y el cofre preciado evitará la herida.*	(8)

El Verso Correcto (para recitar)

1. *Para hallar la riqueza que el Mago ha robado,*
2. *Debéis ir a la Cueva del Búho Veloz.*
3. *En la roca más vieja estará marcado*
4. *El camino al tesoro, sin rastro ni voz.*
5. *El Grito de Noche jamás se apacigua,*
6. *Su furia de garras no tiene medida.*
7. *Si el Reposo le ofreces, su rabia se mitiga,*
8. *Y el cofre preciado evitará la herida.*

Consecuencias y Recompensa

- **Tirada de Solución:** Inteligencia (Investigación) DC 10 (para resolver el verso oculto en los carteles una vez que los han reunido).
- **Consecuencia de Éxito (DC 10+):** Gart, que estaba mirando, se sorprende cuando la noria hace un chasquido. De repente, de una de las cabinas cae un objeto pequeño. El kobold lo recoge y lo entrega a los PJ: *"¡Ajá! ¡Algo se cayó! ¡Esto se ve importante! El mapa al tesoro está en la piedra que tiene forma de búho, ¡la Boca del Búho! ¡Venga, llévatelo antes de que el Maestro Alarico se dé cuenta!"*
- **Consecuencia de Fallo (DC 9-):** Gart sacude la cabeza. *"¡No tiene sentido! ¡Ese verso es un desastre! Inténtalo otra vez, pero yo no te daré más pistas."* (Si el PJ falla la tirada de Investigación).
- **Recompensa: Mapa Escondido** (conduce a "La Boca del Búho").

Pista 3: Carrusel de los Contrasentidos: El Pergamino de Dormir



Guardián y Atracción

- **Atracción:** "Carrusel de los Contrasentidos".
- **Descripción:** Un carrusel con cinco figuras mitológicas de madera brillantemente pintadas: **1. El Grifo Alado, 2. La Mantícora Sonriente, 3. El Buhochú Veloz, 4. El Hipogrifo Noble y 5. El Espectador Brumoso**. Los postes de cada figura parecen extrañamente manchados.
- **Guardián:** Zash, la Rápida (Kobold Nerviosa).

Diálogo Clave (Zash)

Zash da pequeños saltitos nerviosos, contando rápidamente las monedas. *"¡Súbete, súbete! ¡Un viaje, solo **1 pieza de oro (PO)**! ¡Rápido, rápido, que no se pare! ¡No sé nada de las figuras, solo sé cobrar, así que no me preguntes! ¡Rápido!"*

Mecánica del Reto

- **Costo y Acceso:** 1 PO por montar y por intento de búsqueda.

- **Reto 1: Notar lo Raro:** Los PJ pueden hacer una **Tirada de Sabiduría (Percepción) DC 10** en cualquier momento mientras observan el carrusel.
    - **Éxito (DC 10+):** El PJ se da cuenta de que hay unas letras muy débiles y casi invisibles pintadas en la base de los postes, que solo parecen ser detectables cuando la figura se detiene justo enfrente.
- **Reto 2: Encontrar las Palabras:** Una vez montados, el carrusel se detiene en cada figura por turno. El PJ montado hace una tirada para encontrar la palabra oculta.
    - **Mecánica (Encontrar la Palabra): Sabiduría (Percepción) DC 5.**
    - **Éxito:** El PJ encuentra la palabra clave en el poste.
- **Reto 3: Resolver los Antónimos (Activación):** El PJ debe gritar una palabra en voz alta cuando se encuentra el cartel.
    - **Si gritan la palabra oculta (ej. RUIDO):** Las letras en el poste de esa figura brillan intensamente por un segundo y luego se apagan. *No hay progreso.*
    - **Si gritan el antónimo correcto (ej. SILENCIO):** Las letras del antónimo brillan intensamente y se **quedan fijas y brillantes**. *Esto cuenta como 1 de 5 palabras correctas.*

Palabras Escondidas en los Postes / Antónimos (a decir para brillar)

Figura Mitológica	Palabra Oculta	Antónimo (Solución)
El Grifo Alado	RUIDO	**SILENCIO**
La Mantícora Sonriente	VALIENTE	**COBARDE**
El Buhochú Veloz	AMIGO	**ENEMIGO**
El Hipogrifo Noble	LENTO	**RÁPIDO**
El Espectasdor Brumoso	DURO	**BLANDO**

Consecuencias y Recompensa

- **Activación de la Recompensa:** Una vez que las 5 palabras Antónimas (SILENCIO, COBARDE, ENEMIGO, RÁPIDO, BLANDO) están fijas y brillantes, el carrusel se detiene y comienza a girar hacia arriba muy rápidamente en su propio eje. Una luz dorada envuelve la figura del Unicornio Brumoso.
- **Consecuencia de Éxito:** La luz dorada se concentra en la mano del PJ más cercano (o del que dijo la última palabra correcta). Con un sonido de campana suave, el **Pergamino de Dormir** (hechizo *Sueño*) aparece mágicamente en su mano. Zash grita asustada y huye por un momento.

- **Consecuencia de Fallo:** Si dicen una palabra incorrecta, Zash grita con frustración. El carrusel se sacude y el PJ debe hacer una **Tirada de Salvación de Destreza DC 10** para evitar ser golpeado por la figura que tiene al lado.
- **Recompensa: Pergamino de Dormir.**

Pista 4: La Tienda de Curiosidades: La Llave del Cofre del Tesoro



Guardián y Atracción

- **Atracción:** "La Tienda de Curiosidades de Mizzen".
- **Descripción:** Un puesto lleno de baratijas inútiles, brillantes y dudosas.
- **Guardián:** Mizzen, el Acaparador (Kobold Comerciante).

Diálogo Clave (Mizzen)

Mizzen, sentado detrás del puesto, cuenta monedas con obsesión. *"¡Saludos, jóvenes viajeros! ¡Si tienes monedas o algo brillante, Mizzen lo vende! ¡Sí, sí! ¿Buscas joyas? ¿Mágicas? ¡Tengo de todo! ¡Mira, tengo un tenedor que brilla, perfecto para comer! ¡Y una*

*botella que hace sonidos de pájaros! ¡La llave de color dorado brillante... ah, esa es especial, la de la Avaricia. Es muy útil si quieres **el oro**! ¡10 piezas de oro por ella, y ni un cobre menos!"*

Objetos y Mecánicas

- **Objeto Clave:** La **Llave del Cofre del Tesoro**.
- **Mecánica de Negociación:**
    - Tirada de **Carisma (Persuasión) DC 10** para bajar el precio de la Llave de 10 PO a 5 PO.
- **Inventario y Desafío de Robo:** Mizzen está muy atento y rodeado de objetos que hacen ruido. La dificultad para robar cada objeto varía según su tamaño y valor.

Objeto	Precio (PO)	Tirada para Robar (Destreza - Juego de Manos)	Relevancia
Llave del Cofre del Tesoro	10 PO (Negociable a 5 PO)	**DC 15**	Clave para el Capítulo 2
Daga Mágica de Cocina (Tenedor que brilla)	1 PO	DC 10	Baratija
Orbe del Vidente (Bola de cristal vacía)	3 PO	DC 12	Baratija
Botas de Siete Leguas (Solo una bota)	5 PO	DC 14	Baratija

- **Consecuencia de Fallo de Robo:** Mizzen ve el movimiento. Grita *"¡Ladrón! ¡Llamaré al Maestro Alarico!"* Si el PJ no huye inmediatamente (Destreza (Acrobacias) DC 12), Mizzen atrae a otros Kobolds, imponiendo **Desventaja** en sus próximas tiradas de interacción.

Consecuencias y Recompensa

- **Consecuencia de Éxito (DC 15+ o Compra):** Obtienen la **Llave del Cofre del Tesoro.**
- **Recompensa: Llave del Cofre del Tesoro.**

Encuentro de Transición: Emboscada Kobold (¡Antes del Gran Grito!)

Una vez que los PJ han reunido los cuatro objetos (Poción Solvente Místico, Mapa Escondido, Pergamino de Dormir, Llave del Cofre del Tesoro), se dan cuenta de que el camino les lleva fuera de la feria, hacia el bosque oscuro, siguiendo el **Mapa Escondido** hacia la "Boca del Búho".

> **Narración:** Os adentráis en el bosque, siguiendo el mapa. De repente, escucháis un par de gruñidos forzados y chillones. Dos figuras pequeñas saltan hacia el camino con dagas listas. Sus rostros os recuerdan a **Gart, el Fuerte, y Zash, la Rápida**. ¡Parece que son los Kobolds que atendían la noria y el carrusel, y han estado vigilando la salida para robar vuestro botín!

Encuentro: Gart y Zash Emboscadores

- **Sorpresa:** Para evitar ser sorprendidos, todos los PJ deben hacer una **Tirada de Sabiduría (Percepción) DC 15**. Si fallan, los Kobolds actúan en la primera ronda antes que ellos.

Estadísticas: Kobold Emboscador (Cada uno)	Valor
Clase de Armadura (CA)	15 (Armadura de cuero, Escudo)
Puntos de Golpe (PG)	7
Ataque (Daga)	+4 a golpear, Daño: 1d4 + 2
Habilidad Especial: Escurrirse	Puede realizar la acción de Esconderse como acción Bonificada.

Consecuencias y Descanso

Después de derrotar a los Kobolds, los PJ encuentran 5 Piezas de Cobre (PC) y 2 Piezas de Plata (PP) entre los dos, además de las pinturas faciales de mala calidad que demuestran la conexión con Alarico. Los Kobolds también dejan un rastro de huellas muy claras que indican que fueron enviados desde la feria.

Opción de Descanso (Vital antes del Oso Lechuza): Si los PJ han gastado recursos (espacios de conjuros, puntos de vida, habilidades), pueden optar por descansar antes de enfrentarse al peligro de la cueva.

- **Descanso Corto (1 hora):** Pueden gastar Dados de Golpe para recuperar PGs.
- **Descanso Largo (8 horas):** Recuperan todos sus PGs y la mitad de sus Dados de Golpe, así como todos sus recursos y espacios de conjuro gastados.

> **Pista Ambiental:** El DM debe hacer hincapié en que este es el último momento de seguridad antes de enfrentarse a la Guarida del Búho.

4. Capítulo 2: La Cueva del Oso Lechuza

Combate: ¡Grito Nocturno! (Oso Lechuza Joven)

- **Ubicación:** "La Boca del Búho" (Cueva).
- **Estrategia:** Los PJ pueden usar el **Pergamino de Dormir** para evitar el combate al instante (si el PJ tira el pergamino al Oso Lechuza).
- **Recompensa de Victoria:** ¡**ASCENSO A NIVEL 2**!

Estadísticas: Oso Lechuza Joven	**Valor**
Clase de Armadura (CA)	13
Puntos de Golpe (PG)	30
Ataque (Garra)	+4 a golpear, Daño: 1d6 + 2
Ataque (Pico)	+4 a golpear, Daño: 1d8 + 2

El Tesoro del Enigma

- **Cofre:** Abrir con la **Llave del Cofre del Tesoro**.
- **Trampa:** Al abrir, la llave activa un chorro de polvo de petrificación.
    - **Tirada de Salvación de Destreza (DC 12).** Fallo = Petrificación.
    - **Curación:** Usar la **Poción Solvente Místico** sobre la víctima.
- **Contenido del Tesoro (Botín de Nivel 2):**
    - 200 Piezas de Oro (PO)
    - **Espada Larga +1**
    - **Arco Largo +1**
    - **Hacha de Mano de Defensa**
    - Dos Pociones de Curación

5. Capítulo 3: El Clímax y el Rescate

Vuelta a la Feria: El Engaño Desaparece y el Conflicto

Al salir de la cueva, el bosque parece más oscuro. El camino de vuelta a la feria está extrañamente silencioso. La alegría que antes envolvía la feria se desvanece. El **Maestro Alarico** está parado frente a la jaula. **A su lado, dos figuras que reconocéis como Glitch, la Listilla, y Mizzen, el Acaparador, sostienen las barras de la jaula, gruñendo para**

mantener a la criatura dentro. Al ver el tesoro que portáis, el rostro de **Maestro Alarico** se tuerce de rabia.

Diálogo Clave de Maestro Alarico (Enfurecido): *"¡Qué inesperado! ¡Sois más que simples niños! Pensé que os perderíais buscando baratijas, pero aquí estáis... ¡y con **MI** tesoro! ¿Creéis que me habéis ganado con vuestros jueguitos? ¡El enigma nunca fue ese oro, necios! ¡El verdadero poder es **PRÍNCIPE AERION** (golpea la jaula)! La Bestia de las Escamas, el Heredero de la Casa Verde, ¡es la clave de mi ascenso! ¡Devolvedme el oro y la espada! O probad el mismo destino gris y frío que el tonto que abrió el cofre. ¡Convertíos en piedra, como las baratijas que recogéis!"* (Levanta una mano, cargando un rayo morado.)

Combate Final: El Farsante y Sus Hombres

Alarico, Glitch y Mizzen atacan a los PJ.

Estadísticas: Maestro Alarico / El Farsante	Valor
Clase de Armadura (CA)	12
Puntos de Golpe (PG)	20
Ataque (Rayo Fáustico)	**+3 a golpear**, Daño: 1d8 + 1 (Rayo morado)
Ataque (Daga Oculta)	+3 a golpear, Daño: 1d4 + 1

Estadísticas: Glitch y Mizzen (Cada uno)	Valor
Clase de Armadura (CA)	12
Puntos de Golpe (PG)	5
Ataque (Lanza)	+3 a golpear, Daño: 1d6 + 1

- **Regla Especial de Liberación: Tan pronto como el Maestro Alarico (PG 0) sea derrotado** y se disuelva en lodo, la energía morada que rodea al Guiverno desaparece en un destello cegador. El Guiverno se transforma en Príncipe Aerion, el Heredero.
- **Regla Especial de Huida:** Glitch y Mizzen entran en pánico. Dejan caer sus lanzas y escudos y huyen inmediatamente del festival hacia el bosque, **sin más combate**.
- **Recompensa:** Los PJ encuentran la **Llave de la Jaula** en los restos del lodo del Farsante.

El Rescate Final

1. **Liberación:** Usar la **Llave de la Jaula**.

Diálogo de Príncipe Aerion (El Heredero): Príncipe Aerion, ya en su forma humana normal, está temblando dentro de la jaula.

"¡Me habéis salvado! ¡Gracias a los cielos! Esa maldición... desapareció en el momento en que derrotasteis a Silas Malvado (Alarico). Él... me maldijo para poder usar mi linaje de dragón para sus propios rituales oscuros. La jaula estaba fortificada con mi propia magia, ¡nunca habría podido romperla! Sois verdaderos héroes, no solo para mí, sino para todo el Valle Verde. Por favor, aceptad ese tesoro. Es la fortuna de mi familia, la que Malvado planeaba usar para sus crímenes. Úsenla bien, pues la habéis ganado con vuestra valentía y astucia. ¡Ahora debo irme para avisar a mi gente, pero os estaré eternamente agradecido!"

Conclusión

La amenaza de Lord Silas Malvado ha sido frustrada (por ahora). Príncipe Aerion regresa a su hogar, y los aventureros quedan con su tesoro y la leyenda de ser los héroes de Nivel 2 que liberaron al Heredero.

Mapas:









