

## 20 DIAS PARA MORIR

La aventura es para un inicio o para Pj de nivel bajo...

un buen numero de gerreros acompañado de un mago y/o clérigo es lo mejor.

Es muy importante que lleves la cuenat de cuantos dias ocupan lo Pj en realizar la aventura ya que si no lo hacen en menos de 20 Mueren irremediabilmente.

La aventura comienza en la ciudad de Krumiria (si lo quieres saber ese es el nombre de unas montañas turquesas), los personajes deben estar en la ciudad, sean o no nuevos, por lo menos 2 días y saber que la ciudad esta extrañamente siendo atacada por Orcos, lo que sucede después es para comenzar; Una peste (los paladines igual la sufren; no se aplican la inmunidad de los paladines, es una peste mágica, tu habilidad como master va aqui), tres días después en toda la ciudad se lee por medio de los juglares el siguiente escrito :

### CIUDAD DE KRUMIRIA QUERIDOS CIUDADANOS :

LA SITUACION ACTUAL NOS LLEVA A ESTO, ES DEL CONOSIMIENTO PUBLICO QUE LA CIUDAD ESTA SIENDO ATACADA, ADEMAS LOS SABIOS HAN DESCUBIERTO QUE UNA PESTE, NO CONOSIDA POR NINGUNO DE LOS SABIOS DE LA CIUDAD, NOS HA ATACADO A TODOS.

DEBIDO A ESTO SE ESTA ORGANIZANDO UNA PARTIDA PARA REALIZAR UN VIAJE AL TEMPLO DE LA NATURALEZA DONDE SE PEDIRA A LOS CLERIGOS DE AQUEL LUGAR QUE NOS AYUDEN CON ALGUNA CURA. LOS INTERAZADOS DIRIJANSE AL TEMPLO DE LA CIUDAD MAÑANA AL MEDIO DIA. DUQUE DE RULFO

Los personajes tienen dos opciones :

- 1) Quedarse en la ciudad y esperar que regrese la partida (si no regresa a los 20 días morirán igual)
- 2) Unirse a la partida en búsqueda del antídoto, para asegurarse.

A los Pj que acepten el duque les otorgara caballos alimentos, armas ect y les dará un festín de despedida, además se les informara que solo tienen 20 días de vida. Se les otorgara un mapa que les indica un sendero recto en dirección oeste, cruzando un bosque se encuentra a 3 días de camino el templo, aquí esta el criterio del master para poner encuentros furtivos.....

Al segundo día de camino se encontraran con un clérigo de nivel 4 (del templo de la naturaleza), casi muerto (1 punto de golpe de 21 puntos de golpe) y con 12999Ptos de experiencia (es decir 1 para subir a nivel 5). Si los Pj lo ayuda les contara que es un clérigo del templo de la naturaleza y que salió junto con 4 compañeros más a buscar un pergamino para salvar el templo que esta siendo asechado por Orcos, además los Orcos mataron a sus 4 compañeros ! ! !.

Este clérigo esta flotando sobre una nube (algo así como la de Dragonball) que puede llevar 2 personas, que se mueve a voluntad del master (cada cierto tiempo tirada de destreza hasta que el Pj aprenda a volarla). Este clérigo les pide que lo acompañen. Si lo hacen deben perder 2 días de camino (uno para ir al pergamino, uno para volver a donde comenzaron), en este momento es cuando se ve a lo lejos una gran humadera en dirección al templo, en ese momento el clérigo y si lleva a algún Pj en la nube se dirigen al templo. Si los Pj se dirigen al templo rápidamente lo primero que podrán advertir es una serie de animales que huyen desesperadamente (asusta a tus Pj con una manada de lobos que se dirigen rápidamente hacia ellos y que al llegar pasan de largo ect) llegaran cuando unos 1500 Orcos están siendo atacados por millares de abejas (un conjuro de nivel 5, plaga de insectos aumentado por un conjuro de cooperación y el pergamino).

Recuerda si acompañaron al clérigo van 5 días

Obviamente el antídoto de la peste no estará en el templo (seria demasiado fome) ; la explicación más lógica es que debido al ataque utilizaron toda la reserva que tenían de una planta muy extraña la abedul una planta curativa muy extraña que crece en medio del desierto, pero para llegar hasta ella se debe realizar un viaje de 16 días, de ida!!!!!! si se quedan un día los Pj en el templo se descubrirá en los escritos un camino.. una cueva por la cual el viaje se reduce solo a 4 de ida!!!!!!.

En el templo deben saber que Alfil el clérigo que encontraron esta siendo ascendido a un nivel superior (recuerdas los 12999 pts de EX), además ahí conocen a un niño de unos 12 años que estudia para clérigo, la nube en que viajaba Alfil debes regalársela a uno de los Pj. (muy importante que sea algún con fe y si es de la diosa de la naturaleza en cualquiera de sus

nombres mejor!!!), conste que el Pj no podrá subirse a ella, menos volar, a menos que la diosa se lo permita (esto contadas veces por lo menos hasta el fin de esta aventura solo una vez, el final!!!!!!)

Esta es la situación cuando parten del templo salen en dirección norte y al llegar a la boca del río con el mar se deben dirigir al este Hacia las montañas, déjales saber que les están siguiendo (lo mismo de antes Master que desee colocar encuentros hágalo) pero el personaje que los sigue es el niño que conocieron en el templo; Niño : Fza 4 ; Con 10 ; Dez 19 ; Int 8 ; Sab 9 ; Car 14 Pg 4 ; conjuros Curar heridas ligeras ; Luz, a este niño le faltan 1000 pts de experiencia para llegar a nivel 1, pericia en honda, el cual estará siempre ayudando a los Pj sin que estos se den cuenta (pero saben que alguien los sigue)

En las faldas de las montañas (llegar hasta aquí les debe llevar 2 días,) se encontraran con un viejo (mago que después les doy los status) que les dice que la cueva es muy bastante insegura, que tengan cuidado, pues las antiguas leyendas cuentan que ahí viven los muertos!!!!.

El viejo debe tratar de convenser a los pj que no vayan que ya estan perdidos, (si los pj no le mencionan al viejo la peste, haz que no se den cuenta que lo sabe)

La idea del mago es que los Pj no encuentren la abedul para apoderarse de un árbol mágico que esta en el templo de la ciudad. Pero por el hecho de estar en una ciudad protegida por los dioses no puede entrar por ella disfrazado. La única posibilidad que tiene para apoderarse de ella es destruir por completo la ciudad para que ningún Dios escuche ruegos de sus

creyentes (las guerras están bajo el control del Dios de la guerra, por lo cual el ataque de los Orcos no va contra los dioses).

Una vez en la cueva los Pj descubrirán al niño/clérigo por el conjuro de luz que lanzara para poder ver, aquí les dirá que los quiso acompañar para poder demostrar su fe y convertirse en un buen clérigo, su nombre es Anhhí. Y les acompañara. La cueva tiene 1 día de camino de largo pero para llegar al lado siguiente en las divisiones de la cueva (6) deben seguir el

siguiente camino : izquierda, izquierda, izquierda, derecha, izquierda e izquierda si lo siguen así los Pj llegaran a una puerta con el siguiente mensaje, (aun los personajes que no sepan leer lo entenderan):

Para abrir deben dejar su historia grabada en una palabra y dejar el tesoro mas precioso, pero que a la ves no se pueda dejar.

Lo primero es fácil si han leído el señor de los anillos cuando Barbol les dice a los hobbit que la historia de cada uno es su nombre, Ademas deben estar escrito muchos nombres el pared de la cueva, pero en un lenguaje incomprensible, respecto a la segunda no es tan fácil un Pj debe dejar un tesoro que no se pueda dejar, es decir debe ofrecer a los Dioses su corazón (buena voluntad, alma, ect o como lo quieras llamar), pero como no lo puede dejar lo debe ofrecer para servir a los demás (en este momento si no es así cambia el alineamiento del personaje a LEGAL BUENO o si es ladrón o ya tiene este alineamiento sube un punto de su carisma (u otro si prefieres, aunque el

ladrón quedara con alineamiento de Neutral Bueno).

Si por algún motivo se alejan del camino (lo cual es lo más común) pierden un día de camino, a lo menos medio día, a parte de:

1º desviación al final del túnel (todas las desviaciones son sin salida por

lo cual los Pj deben devolverse) se encuentran con una cantidad igual a 2

por cantidad de Pj (incluido niño) de esqueletos, cuidando un pergamino de

revivificación (escrito en una lengua muy antigua (algún clérigo o mago lo

reconocerá inmediatamente pero no podrá leerla a menos que la estudie un

día completo, y recuerda ya solo le quedan algunos días !).

2º desviación al final encontraran un vampiro (de esos que drenan

experiencia), y algunas monedas de oro (no muchas).

3º desviación este es un laberinto cuando los PJ llegan al final del túnel

encuentran una habitación pero es como una extensión del túnel, lo malo es

que el piso gira (un Pj fuera del piso giratorio podría darse cuenta y

guiar a sus compañeros), por lo que cada vez que un Pj sale del disco tiene

un 75% de salir por la parte que en 5 minutos lleva al final del túnel.

4º desviación aquí hay un gran tesoro!!!!!!! De nada!!! Si algún Pj toma algo de este tesoro cada paso que de le pesara más cada una hora el peso aumentara en 10 Kl por cada 1000 Mo que el Pj recogió. (las monedas solo son hierro)

5º desviación Uno o dos grifos Int 10 15 alin Neutral Pg 40 Ac gac0 13; 3 ataques; daño 1d4 \*2, 2d8 Xp 650.

6º desviación aquí hay un río pero solo los personajes Malvados (legales, neutrales, o caóticos) pueden beber, los otros deben superar una tirada de salvación contra petrificación o se les convertirá en piedra una parte del cuerpo (1d6 1 : brazo ; 2 :pierna ; 3 :mano ;4 : pie ; 5 : lengua ; 6 Nada).

Si logran salir de la cueva le estarán esperando una partida de Orcos (10d10 ) los cuales huirán cuando hayan muerto la mitad.

La ultima parte del viaje (un día) es la más peligrosa, comenzando por un ataque de esqueletos luego un elemental fuego, y por ultimo 15 guerreros muertos ghouls (2dg), no se te olvide hacer la tirada por miedo. Estos guerreros pelearan hasta que son destruidos, o en su defecto ahuyentados, y en seguida comenzará a pelear el Mago

Mago : Int 19 ; alin Caótico Malvado ; Pg 64 ; Ac 0 ; Gac0 12 Daño 1d20 Xp

7000 ; Espada del mago 20 natural Mata, varita de fuego con 1d10 cargas,

Armadura de Mago rechaza 10 Pg por round.

Este mago huirá solo si le quedan 5 Pg o le destruyen el libro de magia que lleva colgado al cuello (un tiro de precisión lograra esto). Si logran hacer que el mago huya se ira dejando la varita de bolas de fuego y una pagina del libro de conjuros debe sobrevivir (si hay algún mago como lo vas a dejar sin recompensa).

Aquí debes hacer buscar el árbol abedul si algún Pj tiene herbalismo déjale saber que el árbol abedul es mas bien un hongo de unos 5 cm de altura el cual se encuentra siempre bajo las rocas ; el lugar donde están (lo siento un olvido mío) es un antiguo templo dedicado a la Diosa de la agricultura ; por lo cual en el centro de las ruinas están un árbol de abedul y plantas medicinales para los PJ que estén heridos (algún tesoro quizás si así lo quieres).

Ahora si te das cuenta han pasado muchos días, si los personajes no cumplen la labor de encontrar el árbol antes de los 20 días irremediamente mueren. Ahora si lo encuentran (aunque sea el día 19) y a algún personaje se le ocurre pedirle a la Diosa Naturaleza que les permita viajar lo más rápido posible en su nube ahora la diosa lo permitirá (llevando a un Pj y

al niño, siempre que el personaje sea de alineamiento Bueno) hasta el templo de la naturaleza ; luego Alfíl y el niño vendrían a buscar a los demás PJ para llevarlos al templo.

Los clérigos se encargarían de llevar la cura a la ciudad.

**POR NINGUN MOTIVO LA CIUDAD DEBE CONCEDERLES ALGUN TIPO DE RECOMPENSA, PUES SI NO LO HACIAN ESTARIAN MUERTOS.**

Los tesoros encontrados en la aventura y los Puntos de Experiencia es tarea del Master. El mago aunque no murió esta indefenso sin su principal libro de magia, pero ten cuenta que puede perfectamente tratar de vengarse de los Pj en un futuro cercano (cuando consiga más hechizos y un nuevo libro de conjuros)

Además se un buen master NO MATES PJ SOLO ASÚSTALOS MUCHO, si el niño subió a nivel 1 (ojalá) puedes dejarlo como escudero si ha entablado amistad con algún clérigo de tu grupo (aunque no es muy recomendado si son niveles bajos).

Reclamos, Sugerencias, Acciones de repudio Ect escribanme.

morovillar@hotmail.com