

VIAGRA

AUTOR: KHARMA

Viagra es una aventura para AD&D con trans fondo en la famosa pastillita y con toques de humor. Para 4-6 jugadores de nivel 4-5, se puede aumentar o disminuir el nivel cambiando las características de los enemigos. Se puede jugar en cualquier mundo adaptando los nombres y lugares.

INTRODUCCION

El Duque Agnar de la familia " Halconplateado " es el gobernante de una importante ciudad. Pero por mas que ha intentado tener un descendiente con su esposa Jana Bottle nunca se le levantaba y ahora a sus 45 años esta muy preocupado por tener un hijo. Llamo a todos los sabios de su territorio para encontrar una solucion a su problema, despues de unos meses de busqueda se encontro que una planta llamada Vi-agra resolvía los problemas de impotencia. Pero era muy dificil de encontrar por lo que Agnar ha puesto una recompensa a quien vaya al templo de Far-maciak, donde residen unos monjes expertos en hierbas y luego traer la planta al palacio. El mayor problema es que el hermano menor del Duque, el Baron Felipo quiere que su hermano no tenga descendencia para así ocupar el trono cuando este tenga un " desagradable accidente ", por eso esta poniendo todos los medios para parar a los que busquen la planta.

1. EL PALACIO

Los Pjs deben enterarse de la recompensa y dirigirse al palacio del Duque en la ciudad. Allí son recibidos en la sala del trono con grandes alfombras rojas y guardias con el escudo de armas, un halcon plateado sobre un fondo azul. En la sala esta el duque Agnar que es un hombre canijo, con bigote y no mueve el labio de arriba para hablar, a su lado esta su esposa Jana mas joven y mas bella con un caro traje. Cerca de los tronos esta el Baron Felipo que ronda los treinta, con uniforme militar y luciendo un anillo con tres rubies y mirando con mala cara.(Deberias currarte un poco la descripcion de los personajes, sobretodo a Felipo porque despues es muy importante) El Duque les comunicara su mision, la recompensa la pones segun tu gusto como dinero u objetos magicos que sera entregada al final de la mision, tambien se les dara un mapa con la ubicacion del templo y 500 mo para gastos de viaje.

2. EL VIAJE

El viaje hasta el templo dura tres dias direccion noreste por un camino poco transitado. Al dia siguiente de partir encontraran un hombre cojeando y herido en direccion contraria que al ver a los Pjs les pedira ayuda. Se acercara lo maximo posible e intentara clavar la espada al Pj de cabeza mientras le habla, ademas si los Pjs no estaban atentos a ambos lados del camino seran asaltados por ocho bandoleros mas. Si cogen alguno vivo les dira que fueron contratados por un guerrero muy rico para matar a unos viajeros, si registran al cabecilla encontraran una carta con la descripcion de los Pjs. En realidad han sido contratados por un agente de Felipo para martarlos. El viaje sigue sin incidentes.

ASALTANTES(9): CA:7 DG:2 PG:13 GAC0:19 AT:1 DÑ:1D6 MR:12 TM:M PE:35

EQUIPO: A. cuero, espada corta, 2d6 mo/c.u., una peluca pelirroja (de mujer),una bolsade tela con cuatro holas secas (te).

3. EL TEMPLO

El templo Far-maciak se encuentra en una colina rodeado de un poco frondoso bosque, un pequeño camino se desvia hacia allí. Se trata de un pequeño edificio de dos plantas hecho en piedra marron desgastada, seran recibidos por un monje con un simple habito en un pequeño patio. Si le explican la situacion con gusto los llevara hasta donde esta la Vi-agra ya que es un sitio dificil de encontrar. El hombre en realidad es un asesino contratado por Felipo para asesinar a los monjes y despistar a los Pjs mientras otros hombres queman la informacion de la planta. Los Pjs deben darse cuenta de que es un impostor ya que deja varias pistas: el hombre no sabe el camino por lo que les llevara por zonas raras y lo achacara a su mala memoria, un rato despues arrancara un hierba cualquiera si es examinada por alguien con herbalismo se dara cuenta de que es

una planta comun, si no la miran con herbalismo se puede hacer una tirada con un alto penalizador para darse cuenta que la planta se encuentra por todas partes y se supone que es muy rara. Si le atacan por sorpresa se rendira y les dira que estan destruyendo los papeles y que fue contratado, si intentan matarlo o capturarlo escapara en forma de sombra y se perdera.

Si regresan corriendo veran humo saliendo de la parte de atras del templo. Alli se estan quemando los libros de plantas, los soldados al ver a los Pjs salen corriendo al bosque, si alguien mira por la ventana o esta fuera los vera correr. Si miran los libros aun podran recuperar algo aunque no mucho, pueden seguir a los hombres de dos maneras: corriendo como locos detras de ellos con lo que se dispersaran luego iran al campamento para tenderles una emboscada o pueden seguirlos escondidos entre los arbustos por lo que no se enteraran y los llevaran al campamento sin que se den cuenta. En el campamento estan los hombres de Felipe mas un mago contratado, son cuatro soldados contando a los que llegan, un capitan y el mago. Van con largas tunicas oscuras pero debajo estan los trajes con el escudo de armas de la familia " Halconplateado ", el capitan tiene una carta donde estan las instrucciones pero no releva la identidad del causante.

SOLDADOS(4) CA:4 DG:2D10 PG:16 GAC0:18 AT:1 DÑ:1D8+1 MR:14 TM:M PE:120

EQUIPO: C. Mallas, espada larga, escudo, 3d6 mo, 2d8 mpl, 3 dados de hueso, un dibujo de un dragon negro, pañuelo usado.

CAPITAN CA:2 DG:5D10 PG:36 GAC0:13 AT:3/2 DÑ:1D8+4 MR:16 TM:M PE: 650

EQUIPO:C.Mallas +1, espada larga +1/+3 criaturas con conjuros/+5 contra Pepes, 55 mo.

MAGO CA:8 DG:4D4 PG: 13 GAC0:19 AT:1 DÑ:1D4 MR:12 TM:M PE:420

CONJUROS: N1-P.magicos, manos ardientes, N2-ceguera, invisibilidad.

EQUIPO: Daga, 20 mo, varita de p.magicos (40), una rana en un frasco con liquido verde.

4. LA CAVERNA

Si miran los papeles que salvaron vendra un lugar donde es posible encontrar Vi-agra, viene un pequeño mapa que lleva a una caverna. El viaje dura dos dias atraves de las colinas, por el camino no pasa nada. A menos que se diga lo contrario la caverna esta a oscuras, mide 2,5m de alto por 3m de ancho por lo que deveran ir de uno en uno si quieren combatir.

4.1 ENTRADA: La entrada de la cueva es un largo tunel de unos 200m de largo, el ambiente es humedo y cargado. Al final del tunel hay una pequeña rampa de 12m de largo que esta resbaladiza a causa de la humedad, si no van con cuidado resbalaran por la rampa y llegaran a **la gran caverna**.

4.2 LA GRAN CAVERNA: Tiene forma redonda y mide 300m de diametro y 24m de alto, las estalacmitas y las estalactitas abundan como flores. Pero ademas es el refugio de miles de murcielagos que duermen placidamente a menos que se haga ruido (como cayendo por una rampa resbaladiza, por ejemplo). Si se despiertan revolotean como locos por la caverna agarrandose a la ropa de los Pjs, tienen un aspecto aterrador y lamen la piel con sus asperas lenguas, en realidad son inofensivos pero da a esta escena un aspecto aterrador y de confusion (decenas de enormes murcielagos estan probando tu sabor y alguno te mira con sus ojitos como si fueras el primer plato). La caverna tiene tres salidas: una al sur que lleva hacia afuera, otra al oeste que lleva **al foso** y la ultima al norte hacia **la riada**.

4.3 EL FOSO: Es una pequeña caverna que en su centro hay un foso, es de 2m de diametro y baja 11m hacia **la sala de los huesos**. Se puede bajar facilmente con una cuerda o escalando un ladron, cuando bajen iran notando un poco de calor. A los tres metros divisaran en la pared un pequeño agujero de pocos cm, si se quedan mirando a los pocos segundos saldra un chorro de vapor que le quemara y le hara practicar caida libre de 7m, el chorro hace 1d4 pero la caida 2d6 pg. chocando con la montaña de huesos que esta abajo.

4.4 LA RIADA: Esto es otro tunel que hace un suave zig-zag y tiene tambien un poco de rampa aunque no resbala. Al principio es pronunciado y ademas el techo solo esta a menos de 2m de altura. Este tunel ha sido creado por la accion de una gran riada de agua que erosiona las paredes, si a los pocos metros inspeccionan el techo veran otro tunel hacia arriba por donde cae el agua. Cuando esten por la mitad una gran tromba de agua bajara a toda velocidad arrastrando todo lo que pille, los Pjs tienen tres opciones: correr, subirse al techo por medio de magia o un ladron escalando y por ultimo dejarse llevar por la corriente. Si corren utiliza las siguientes reglas: hay que hacer una tirada basada en destreza cuanto mayor sea la diferencia hacia abajo mejor. Esta tirada se modifica por lo siguiente, positivo es penalizador y negativo es ventaja: ser una raza pequeña (+3), ir cargado (+1 a +2), ir el ultimo (+1), estar herido (+2), ser el primero (-1), magia para ir mas deprisa (-3), estar preparado (-1), luego puedes poner los modificadores que creas necesarios. Si sacan la tirada por cinco o mas no les pilla el agua, si la sacan por cuatro o menos el agua los pilla pero estando ya

fuera de peligro solo les mojara completamente, si fallan el agua los arrastrara haciendolos chocar contra los bordes afilados (4d4) y es posible que se puedan romper objetos faciles. Este tunel lleva **al lago**.

4.5 EL LAGO: Es una caverna de 50m de diametro y 6m de alto, hay dos salidas: una al sur que lleva a **la riada** y otra al este que lleva a **la sala de los huesos**. En su parte oeste y ocupando la mitad de la gruta un lago, de color verdoso y un poco transparente, su profundidad va desde los pocos cm en la orilla hasta 3m metros en la pared oeste, en esta pared hay una entrada bajo el agua de dos metros que lleva a **la guarida del monstruo**.

4.6 LA SALA DE LOS HUESOS: Esta caverna mide cuatro metros de ancho por tres de alto, se entra desde el lago o por el foso del techo. En su centro una montaña de huesos que se esparcen por la sala, los huesos pertenecen a humanos y animales salvajes, esta sala es el basurero del monstruo de la caverna. Si rebuscan podran encontrar 200 mo, 300 mpl, la hoja de una espada corta (si se limpia bien y se le pone empuñadura es +1 al daño aunque no magica), gominolas de varios colores y con forma de aventurero (estan mohosas y si alguien las toma tendra una cagatera grave durante una semana), una daga +2 arrojadiza, una pocion de respirar agua, otra de heroismo y otra de curacion extra.

4.7 LA GUARIDA DEL MONSTRUO: Se llega desde la entrada del lago, es una gruta alargada hacia arriba, mide 6m de ancho por 30m de alto. El lago ocupa 3m de suelo, arriba hay una grieta de 1,5m de ancho que da afuera, por las paredes hay arbustos y una extraña planta de color negro con rayas amarillas (vi-agra). La bestia esta escondida encima de la entrada del lago en una pequeña cavidad oscura, primero inspeccionara a los Pjs y luego atacara con un picado por detras hacia la fuente de luz. La bestia se trata de una manticora modificada por diversos experimentos, ahora es mas grande y tiene dos cabezas.

MANTICORA: CA:4 MV:12 VOL 18 DG:6+6 PG:40 GAC0:13 AT:4 DÑ 1-3/1-3/1-8/1-8 AE:Puas de la cola TM:E MR 16 PE:2000

5. ATAQUE FINAL

Afuera esta GAL, el asesino que contrato Felipe para impedir que los Pjs traigan la Vi-agra. Ha estado viendo el combate atraves de la rendija, cuando acaben con el monstruo se pensara si le han pagado lo suficiente. Cuando suban los Pjs GAL se quitara el anillo con tres rubies que se parece al que lleva Felipe y que este se lo regalo, luego lo lanzara a un lodazal para que se hunda en el fondo. Esto lo veran pero el esta de espaldas, despues se girara y dira una de esas frases chorreras: "aunque me mateis mi cliente esta asegurado pero no creo que me mateis" y se lanzara al ataque hasta la muerte. La escena tendria que ser trepidante intentando vencerle antes que el anillo se hunda, si alguien va ha cogerlo, Gal se lo impedira. Cuando lo hayan vencido podran recuperar el anillo metiendo bien el brazo en el lodo, se trata de una prueba contra Felipe.

GAL Asesino n7 CA:4 DG:7D6 PG:38 GAC0:15 AT:2 DÑ:1D6+3/1D4+1 AE:Veneno DE:No MR:15 PE:1400 HABILIDADES: VB 40 AC 50 H/RT 15 MS 75 OS 80 OR 35 EP 85 LL 5

EQUIPO: A. de cuero, espada +2 envenenadora (tipo O), 3 dagas, 75 mo, 30 mc, herramientas de ladron, una cancion a su madre (la queria mucho) y un pequeño kit de costura (su hobby).

Cuando regresen a palacio no tendran problemas y seran bien recibidos, en la sala del trono Felipe se quedara de piedra al verlos. Si muestran el anillo y lo acusan de intentar matarlos, Felipe cogera a su hermano y le pondra una daga al cuello e intentara escapar con su guardia personal. Lo malo es que su esposa no esta conforme y le arrea una patada en las partes dejando incapacitado y sin carnet de padre a Felipe que es encerrado por traidor. Agnar les da las gracias y la recompensa y se va rapidamente a probarlo. (Si crees que es demasiado absurdo puedes organizar una persecucion por el castillo tras Felipe o poner mas serio el modulo pero no lo recomiendo, algunas veces es bueno tomarselo a broma).