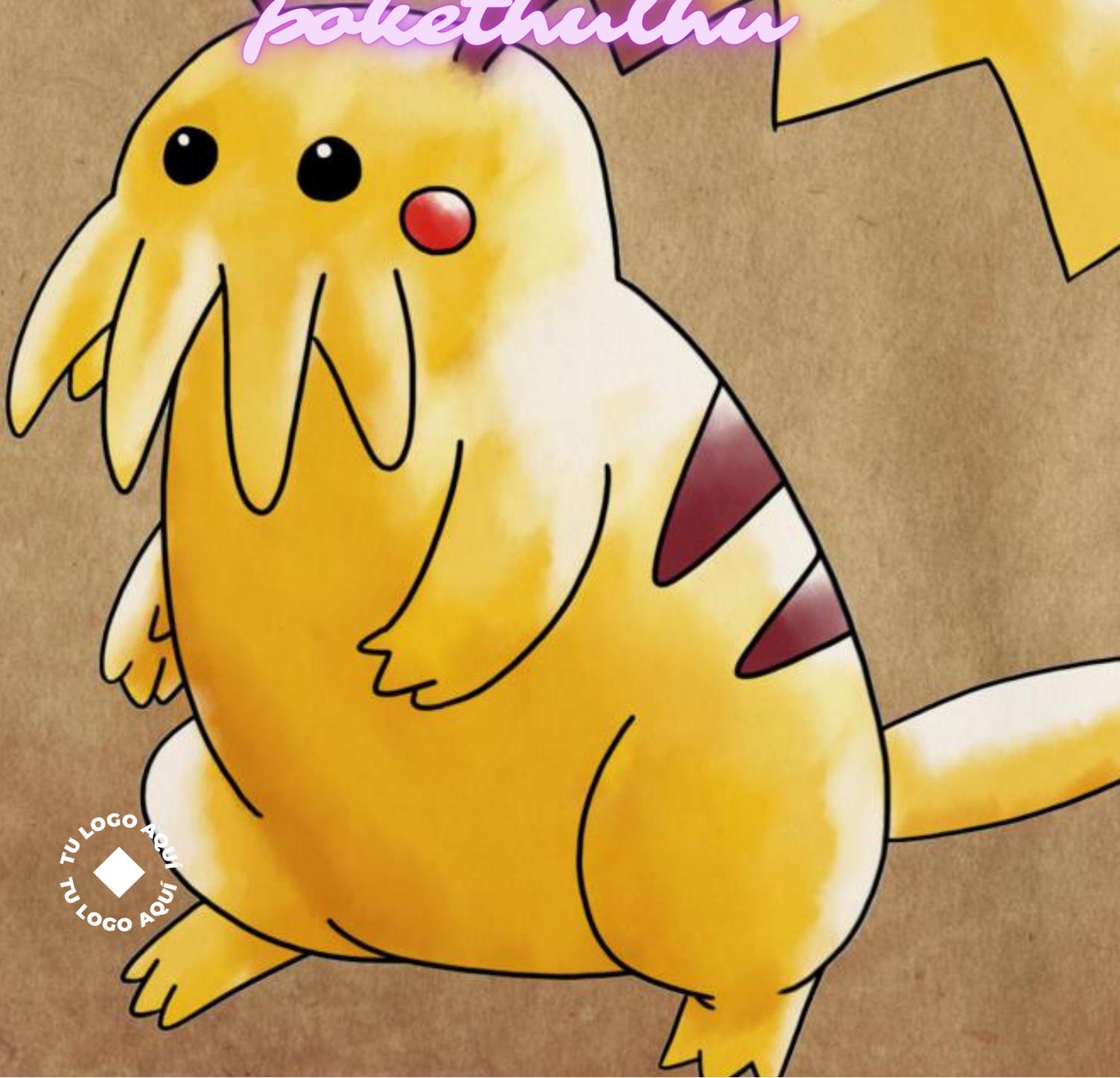


NOVATAS CREÍDAS

*una aventura de
pokethulhu*



TU LOGO AQUÍ
TU LOGO AQUÍ

DISTRI ASLOGH

**JUGAR TODES
JUGAR
GRATIS**

**ESTA
AVENTURA ES
TUYA. HAZ LO
QUE QUIERAS
CON ELLA.
CAMBIA TODO O
DEJALO TAL
CUAL ESTA. LO
QUE IMPORTA ES
DIVERTIRSE**

REGLAS ESPECIALES

AQUÍ UN PAR DE COSITAS PARA ESTA AVENTURA. COMO POR EJEMPLO ATRAPAR POKETHULHUS. EL SISTEMA ES MUY FÁCIL. PRIMERO DEBERÁS HACER UN RITUAL, NECESITARÁS SANGRE DE UNICORNIO, QUE SE COMPRA EN LAS TIENDAS DE LAS CIUDADES, O BIEN TE LO PUEDES ENCONTRAR EN ALGÚN LUGAR SECRETO. LA PRIMERA NORMA ES QUE SOLAMENTE PUEDES TENER 5 POKETHULHU, SI QUIERES OTRO NUEVO DEBERÁS ABANDONAR A OTRO A SU SUERTE...

PARA ATRAPARLE DEBERÁS DEJARLE CON 1-2 VIDAS, MÁS DE ESO NO PODRÁS HACER EL RITUAL Y FALLARÁ SIEMPRE. CUANDO LE QUEDE 1 VIDA DEBERÁS USAR ATRAPAR Y CUANDO ESTÉ ATRAPADO HACES EL RITUAL Y DEBES LANZAR 1D12 Y SUPERAR SU VELOCIDAD + SU VIDA. LOS LEGENDARIOS NO PUEDEN ATRAPARSE.

REGLAS ESPECIALES

EN LAS CIUDADES SE PODRÁN COMPRAR OBJETOS QUE TE AYUDARÁN, AQUÍ UNA LISTA CON SUS PRECIOS Y PODERES:

SANGRE DE UNICORNIO (15 ORO) PARA HACER RITUALES.

PATINES (50 ORO) +2 DE EDU. FÍSICA.

COMIDITA (8 ORO) RECUPERA LA VIDA DE TU PERSONAJE O POKETHULHU.

UN DADO (60 ORO) DA UN DADO ADICIONAL A UN ATAQUE.

LIBRO POKE (45 ORO) +1 A CON. POKETHULHU

ESTEROIDES (50 ORO) +1 FUERZA A POKETHULHU

OBJETO BRILLANTE (100 ORO) NO SIRVE DE NADA

CHUCHES (30 ORO) CURA 1 DE CORDURA

NO HAY LÍMITE DE OBJETOS ASI QUE.. COMPRAAA

TRANSFONDO

HAY VARIAS COSAS CON TRANSFONDO, MUY POQUITO. QUE ESTA AVENTURA ES PARA COGER Y EMPEZAR A JUGAR YA DE YA.

LO POCO QUE DEBES SABER ES LO POCO QUE SALE EN EL MANUAL, QUE ES QUE SOLAMENTE LOS MENORES DE 17 PUEDEN VER POKES SIN HUIR CAGADES DE MIEDO. HAY UN GRUPO QUE INTENTA LIBERAR A LOS POKES Y MATAR A LAS SECTARIAS. LOS CRISTIANOS. SOLAMENTE QUIEREN ASESINAROS Y YA. NO LES IMPORTA NADA MÁS. POR SUERTE, SON POCAS, PERO SIN BIEN MOLESTAS Y TE HARÁN SUDAR LA GOTA. SE DICE QUE JESUS ES SU LÍDER, PERO NADIE CREE EN ELLO PORQUE DICEN QUE FUE ASESINADO HACE SIGLOS POR PIKATHULHU, ALGO QUE TAMPOCO SE SABE SI ES VERDAD O NO..

EN CADA PARTE TE IRÉ DICIENDO UN POCO MÁS DE LAS CIUDADES Y PNJS. A JUGAR YA!

PRIMERA PARTE

UN GRUPO DE AMIGAS DE LA COMARCA SE EMPIEZAN A INTERESAR POR LOS POKETHULHUS. Y NO SOLO EN ELLOS, SINO QUE DICEN QUE QUIEREN VER A PIKATHULHU. UNA HISTORIA DE MIEDO QUE LES DEBES CONTAR DONDE LES FASCINE Y LE DEN GANAS DE BUSCARLO. PUEDES DECIR QUE ES QUIEN MATO A JESUS, O BIEN QUE ES QUIEN CONTROLA EL MUNDO. ALLÁ CON TU IMAGINACIÓN. LAS CHICAS EMPIEZAN CON 5 DE ORO, YA QUE ES LA PAGA QUE LE DA SU FAMILIA A LA SEMANA. DEBERÁN QUERER ABANDONAR LA CIUDAD E IR HACIA CIUDAD FEUDAL. QUE ALLÍ SON MÁS ABIERTAS CON LOS POKETHULHUS Y EN LA COMARCA LES TIENEN MUCHO MIEDO, INCLUSO HAY FAMILIAS QUE NO DEJAN A SUS HIJES SALIR DEL PUEBLO POR SI SON SECUESTRADOS POR AQUELLOS MONSTRUOS. LO PRIMERO QUE SE ENCONTRAR SERÁ CON DOS POKETHULHUS FÁCILES. DEBERÁN LUCHAR A PUÑOS CONTRA ELLOS Y ASÍ LES SEGUIRÁN.

PRIMERA PARTE

CUANDO YA CONSIGUEN SU PRIMER POKETHULHU APARACERÁ MARTA LANDA PARA COMBATIR Y PONER A PRUEBA SUS HABILIDADES. MARTA IRÁ CON ALGÚN POKE MALILLO Y AL PERDER DARÁ 5 DE ORO Y SE IRÁ CORRIENDO A CASA. AL PERDER SE CABREA Y DECIDE CHIVARSE A VUESTRAS FAMILIAS POR LO QUE YA VOLVER A CASA NO ES UNA OPCIÓN, YA QUE SEGURO QUE OS VENDEN POR WALLAPOP POR HABER HUÍDO SIN PERMISO. LA AVENTURA EMPIEZA AHORA. LO MEJOR SERÁ CORRER HACIA LA MESETA MILLENIAL DONDE NO SERÉIS BUSCADAS, YA QUE NADIE SE ATREVE A IR HASTA ALLÍ AL ESTAR PETADO DE POKETHULHUS. LA FAMILIA IRÁ CORRIENDO DETRÁS DE ELLAS HASTA QUE HUYAN A LA MESETA. EL DRAMA YA ESTÁ AQUÍ, Y ENFRENTARSE A LA FAMILIA NO ES UNA OPCIÓN. YA QUE VIENEN CON ESCOPETAS Y HACHAS.

SEGUNDA PARTE

EL GRUPO SE ENCUENTRA EN LA MESETA MILLENIAL DONDE LA GENTE MÁS MAYOR DE 18 AÑOS ES INCAPAZ DE SOBREVIVIR. NADIE SABE CUAL ES EL SECRETO, PERO O BIEN SE QUEDAN EN LA FRONTERA O SE MUEREN A LOS POCOS SEGUNDOS DE TRASPASAR UN MURO INVISIBLE. ALLÍ HAY ALGUNOS POKETHULHUS SUELTOS (AL FINAL DE LA AVENTURA HABRÁ UNA TABLA DE APARICIONES) Y ALGÚN QUE OTRO MILLENIAL CON GANAS DE PELEA. PARA EL GRUPO LA MESETA DEBERÍA SER PAN COMIDO, YA QUE ES UN SITIO DONDE DEBERÍAN SUBIR DE NIVEL A SUS POKETHULHUS, CONSEGUIR ALGUNO MÁS PARA LOS SIGUIENTES NIVELES Y LUCHAR CONTRA ALGÚN ENTRENADOR CHUNGUILLO QUE LES PONDRÁ A PRUEBA. CUANDO ATRAPEN A SU SEGUNDO POKETHULHU DEBERÁ APARECER ARGUÑALILLO, UN CHAVALÍN A PUNTO DE SER DESTERRADO DE LA MESETA POR SU EDAD..

SEGUNDA PARTE

CUANDO ACABES DE LUCHAR CONTRA ÉL (SUS POKETHULHUS SON DINOQUEEN Y DINOKING) EL ENTRENADOR AL PERDER IRÁ A POR EL GRUPO CON CUCHILLO, YA QUE NO TIENE NADA QUE PERDER. CUANDO LE GANEN, EN SU ÚLTIMO ALIENTO, OS DIRÁ QUE PARA CRUZAR LA FRONTERA DEBERÉIS ENCONTRAR A CAMPODIO PARA QUE OS HAGA DE GUÍA. ES LA ÚNICA PERSONA CON MÁS DE 18 AÑOS QUE VIVE ALLÍ Y SABE TODO. LUEGO MORIRÁ PORQUE CUMPLE LOS 18 AÑOS JUSTAMENTE EN VUESTRO COMBATE... AHORA EL GRUPO DEBE DECIDIR HACIA DONDE IR, YA QUE ESTÁ PERDIDO. HAZLE UNA TIRADA DE CORDURA PARA VER SI PIERDEN ALGO DE CORDURA AL VERSE EN AQUELLA SITUACIÓN. SI MANTIENEN LA MENTE INTACTA DEBERÁN ENCONTRAR A LA SEÑORA, QUE SALDRÁ EN LA TABLA DE SITUACIONES. SINO LES SALE VE GUIÁNDOLES HASTA UNA CABAÑA A LO LEJOS DONDE SE ENCUENTRA ELLA.

SEGUNDA PARTE

CAMPODIO ES UNA SEÑORA DE 80 AÑOS MUY PESADA QUE SOLAMENTE SABE RECORDAR MEJORES TIEMPOS. INCLUSO HABLARÁ DE PIKATHULHU Y LA BATALLA CON JESÚS. O DE POR QUÉ LA COMARCA ESTÁ ENCERRADA EN LA MESETA SIN PODER SALIR. DA MUCHO LA TABARRA HASTA QUE TE SUELTEN UN GUANTAZO, SINO NO LE DIGAS COMO SALIR DE ALLÍ. CUANDO YA LE DES BIEN LA MURGA CON ESA MUJER LE TIENES QUE DECIR QUE PARA PASAR DEBES LUCHAR CONTRA ANTORCHA, ES UN BEBÉ QUE SE HA DECLARADO REINA DE LA MESETA POR SER LA MÁS PEQUEÑA. OS LLEVARÁ HASTA ELLA. EN UN CUADRILATERO LLENO DE LUGARES DONDE ESCONDERSE. ALLÍ OS MANDARÁ A DOS ENTRENADORES RANDOM QUE OS ATACARÁN CON TODO. (UN POKETHULHU POR ENTRENADOR). CUANDO SEAN DERROTADOS LA REINA DE ALLÍ IRÁ A GATAS HACIA EL CUADRILATERO. LA BATALLA FINAL ESTÁ AQUÍ.

SEGUNDA PARTE

ANTORCHA SALE AL CAMPO CON 3 POKETHULHUS QUE SON PIJOTO, MEAO Y PONYX. TODOS ELLOS CON +1 EN SUS PUNTOS DE DAÑO. LA BATALLA TENDRÁ UNA DIFICULTAD PARA LAS ENTRENADORAS Y ES QUE DEBEN IR A GATAS POR EL SITIO O SINO SE RESBALARÁN A CADA RATO Y PERDERÁN EL TURNO. NO SE LO DIGAS DE PRIMERAS, A VER SI SE DAN CUENTA Y SI VES QUE SE PONE CHUNGA LA COSA SE LO DICES. CUANDO GANAS A SUS POKETHULHUS OS FIJÁIS QUE NO VUELVEN A SUS ENTRENADORAS, SINO QUE MUEREN, ALGO RARO ESTÁ PASANDO... CAMPODIO OS EXPLICA QUE ESO ES POR PIKATHULHU QUE PUEDE MATAR A QUIEN QUIERA CUANDO QUIERA. MIENTRAS TANTO ANTORCHA SE PONE A LLORAR Y SE VUELVE PARA LA COMARCA A VER A SUS PADRES PERDIDOS. AHORA EL GRUPO ES LIBRE DE IR HACIA CIUDAD FEUDAL. SU PRÓXIMO DESTINO.

TERCERA PARTE

EL GRUPO LLEGARÁ AL BOSQUE QUE RODEA CIUDAD FEUDAL. AL SUR PODRÁ VER UNAS GRANDES MONTAÑAS QUE ESTÁN RODEANDO ALGO QUE NO PUEDEN CONTEMPLAR. PUEDE QUE ESO LES TRAIGA Y DECIDAN IR CORRIENDO HACIA ALLÍ EN VEZ DE CIUDAD FEUDAL. SI HACEN ESO TRANQUI, CUANDO LEAS TODO PODRÁS VER COMO PUEDEN HACERLO SIN NINGÚN PROBLEMA, AUNQUE MEJOR QUE NO LO HAGAN YA QUE ES MEJOR QUE VAYAN SUBIENDO NIVELES Y POKETHULHUS PARA LA BATALLA FINAL. ENCONTRARÁN ALGUNOS POKETHULHUS NUEVOS POR ALLÍ, QUE SE ENTRETENGAN UN RATO HASTA QUE VEAN QUE HAY DOS HERMANOS (PIXI Y RIXI) PELEANDOSE A PUÑETAZO LIMPIO EN ALGÚN LUGAR. CUANDO LLEGAN UNO DE ELLOS LES DIRÁ DE HACER UNA BATALLA. LOS HERMANOS CONTRA EL GRUPO. CADA UNO TIENE 1 POKETHULHU FUERTE, SUBE ALGUNOS PUNTOS AL POKE. SI GANAN RECIBEN 20 DE ORO.

TERCERA PARTE

AL POCO PODRÁN OBSERVAR UNA CABAÑA A LO LEJOS. ESTA SOLA, ABANDONADA Y TIENE UN SIMBOLO DEL DIABLO EN EL SUELO. ¿SERÁ UNA TRAMPA? EXACTO. EN CUANTO SE ACERQUEN APRECERÁN LOS PRIMEROS CRISTIANOS. AL SER UNA EMBOSCADA EMPEZARÁN ELLOS EL ATAQUE. CRISTIAN Y SACRILEGI SALEN CON 2 POKETHULHUS CADA UNO. AL TERMINAR LOS CRISTIANOS DARÁN UN DISCURSO SOBRE QUE SALVARÁN A LOS POKES DE LOS DIABLOS Y SECTARIOS. ANTES DE PERDER IMPLANTAN UNA BOMBA Y EL GRUPO DEBE DE TIRAR DE ED. FISICA PARA SALVARSE DE UN ATAAQUE DE DAÑO 1D4 Y -1 DE CORDURA. ALLÍ MUEREN TODOS. LOS CRISTIANOS Y SUS POKETHULHUS. ELLOS DICEN QUE ASÍ MORIRAN EN LIBERTAD Y EN PAZ CON DIOS AL NO TENER QUE IRSE CON LOS SECTARIOS. DESPUÉS DE ESO PODRÁN ENTRAR A CIUDAD FEUDAL.

CUARTA PARTE

UNA MURALLA ENORME LLENA DE ARQUEROS Y GUARDIAS RODEA LA CIUDAD QUE TANTO QUERÍAN ENTRAR. NADA MÁS LLEGAR VEN UNA COLA ENORME PARA ENTRAR, YA QUE ESTÁN HACIENDO REGISTROS Y PIDIENDO DINERO PARA PODER ENTRAR. SE FIJAN QUE LA CIUDADES ANTIGUA, COMO DE LA EDAD MEDIA. INCLUSO HAY ALGUNO QUE USA MAGIA. EN LA COLA, LA CHIQUILLA QUE HAY DELANTE DEL GRUPO LES EMPEIZA A EXPLICAR QUE TIENEN QUE PAGAR 20 DE ORO PARA ENTRAR, O INTENTAR REGATEARLES PARA QUE LE DEJE A MENOS PRECIO POR ENTRADA. AL LLEGAR AL GUARDIA DEBERÁN DECIDIR SI PAGAR, REGATEAR, IRSE O PEGARSE. SI PAGAN OLVIDA LA SIGUIENTE PARTE, SI SE PEGAN O SE VAN QUEDATE A ESTA QUINTA PARTE TAN GRACIOSA Y CÓMICA.

COMO ENTRAR?

SI ACABAN A HOSTIAS CON LOS GUARDIAS VE SACANDO GUARDIAS Y GUARDIAS HASTA QUE SE RETIREN. ESO SÍ, SI VES QUE GANAN A BASTANTES Y SE LO CURRAN DEJALES ENTRAR, QUE PARA ESO HAN SUFRIDO TANTO.

SI AL FINAL PIERDEN LA PELEA SE IRÁN CON RESIGNACIÓN PERO FUERA HAY UNE CHIQUILLE QUE LES DIRÁ COMO ENTRAR SIN SER VISTOS Y ENCIMA GRATIS. EL PASILLO ES UNAS ALCANTARILLAS ABANDONADAS Y LLENAS DE MIERDA POR DONDE DEBERÁN PASAR ALGUNOS OBSTACULOS. EL PRIMER OBSTÁCULO ES EL OLOR, QUE DEBERÁN TIRAR DE CORDURA PARA VER SI NO LES QUITA 1. DESPUÉS TENDRÁN QUE SALTAR UN ACANTILADO DE BASURA CON ED. FÍSICA. AL SALTAR DEBERÁN LUCHAR CONTRA GRIMA, CON 1 DADO DE MÁS EN CADA ATAQUE. AL SUPERAR AL LIDER DE LA MIERDA DE ALLÍ PODRÁN SEGUIR EL TRANSCURSO. PERO NO HA ACABADO ESTO...

COMO ENTRAR?

DEBERÁN LUCHAR CONTRA UNAS RATAS USANDO RATERÍA, Y SI TIENEN UN RATAKID TENDRÁN BONIFICACIÓN DE +2 EN SU TIRADA. YA CASI AL FINAL PODRÁN VER UNAS IMÁGENES DE PIKATHULHU Y UN TEXTO QUE PONE "EL ES DIOS. EL DECIDE LA VIDA Y LA MUERTE DE LOS POKETHULHUS. EL TRAERÁ EL CAOS Y LA PAZ. LARGA VIDA A POKETHULHU" AL VER ESO LE CHIQUILLE OS EXPLICA QUE HAY ALGUNAS PERSONAS QUE HACEN RITUALES PARA PIKATHULHU Y QUE INCLUSO, EL LÍDER SABE BASTANTE SOBRE EL TEMA, HASTA DEBERÍA SABER DONDE ENCONTRARLE... DESPUÉS DE AQUELLO SALÍS OLIENDO A ESTE A LA CIUDAD FEUDAL, DONDE TODO SE HACE REALIDAD.

QUINTA PARTE

AL SALIR A LA CIUDAD PODRÁN VER AQUELLA CIUDAD TAN MEDIEVAL, DONDE VAN A CABALLO, LAS ALDEANAS LLEVAN ESPADAS Y ALGUNA QUE OTRA VISTE COMOM SI FUESE UNA HECHIZERA. POR LA CIUDAD PODRÁN IR A COMPRAR COSAS PARA ELLAS. INCLUSO SI TE APETECE, PUEDES VENDERLES ALGÚN ARMA PARA QUE PELEEN CUERPO A CUERPO. SI NECESITAN ALGO DE DINERO PODRÁN HACER ALGUNA MISION SECUNDARIA COMO ENCONTRAR EL GATO DE LA SEÑORA LUISA O IR A LA ZONA DE BATALLAS A GANAR ALGO DE PASTA. AQUELLA ZONA ES PELEAR CUERPO A CUERPO HASTA LA MUERTE, DE MANERA LITERAL. ASÍ QUE DÉJASELO CLARO DESDE EL PRINCIPIO. SI VES QUE VAN A PERDER DEJA QUE HUYAN POR LA CIUDAD Y ASÍ TODOS LES IRÁN A BUSCAR POR TODA LA CIUDAD. HASTA LA PANADERA LES BUSCARÁ POR TODOS LADOS.

QUINTA PARTE

CUANDO ESTÉN UN RATO ESCONDIDAS Y SIENDO PERSEGUIDAS APARECERÁ EL LÍDER, QUE NO ES NADA MÁS QUE UN TROLL ENORME CON GANAS DE MATAR. Y DICE QUE SI LE GANAN EN UNA PELEA PODRÁN IRSE DE LA CIUDAD SIN NINGÚN PROBLEMA. SI GANAN LAS PELEAS OLVIDA TODO ESTO Y DIRECTAMENTE HAZ APARECER AL LÍDER PARA LA PELEA. SI CONSIGUEN DE ALGUNA MANERA HUIR DE LA CIUDAD SIN TENER QUE PELEAR LO PODRÁN HACER. SI HACEN ESO OLVIDA ESTO Y SIGUE DESPUÉS CUANDO YA ESTÉN FUERA DE CIUDAD FEUDAL. PERO AHORA ESTAMOS EN UNA BATALLA BRUTAL. EL LÍDER APARECERÁ CON 3 POKETHULHUS (ARCANGEL, SNIPER Y BEEFDRILL) DESPUÉS DE ACABAR CON ELLOS DEBES LUCHAR CONTRA ÉL, QUE TAMPOCO ES NADA FÁCIL. SI PIERDEN SE IRÁN HUMILLADAS Y SIN SABER QUE HACER...

QUINTA PARTE

SI GANAN LA PELEA EL LÍDER LES DIRÁ QUE SON FUERTES Y DEBERÍAN IR AL GYM ABANDONAO A PROBAR SU FUERZA. A LO MEJOR A TU GRUPO SE LA SUDA, PERO TÚ DISELO. SI ELLAS LO QUE QUIEREN ES IR A VER A PIKATHULHU DILES QUE QUIEN MANEJA EL COTARRO ALLÍ SABE MÁS DE ESO QUE ÉL, YA QUE SOLAMENTE SABE COSAS DE DRAGONES Y MAZMORRAS. EL GRUPO YA SE PODRÁ IR TRANQUILO A DONDE MÁS LES GUSTE. LO ÚNICO QUE LES DICE ES QUE HAY UN PUENTE PARA CRUZAR EL RÍO CHUNGO Y LO MARCA EN SU MAPA PARA QUE NO SE PIERDAN. SI NO GANAN Y QUIEREN CRUZAR EL RÍO PONSELO ¡CHUNGO!

SEXTA PARTE

FUERA DE LA CIUDAD DEBERÁN DECIDIR QUE VAN A HACER. SUPONGO QUE QUERRÁN IR AL GYM ABANDONAO ASÍ QUE VAMOS A SEGUIR POR AHÍLA HISTORIA. PARA LLEGAR DEBEN CRUZAR EL RÍO CHUNGO, SI NO ENCUENTRAN EL PUENTE VAN A TENER QUE JODERSE MUCHO PORQUE DEBEN LUCHAR CONTRA LOS POKETHULHUS DE ALLÍ QUE TE LLEVARÁN DENTRO DE LA CUEVA EN CUANTO SE DESPISTE UN POCO EL GRUPO... PERO VAMOS A SUPONER QUE GANAN AL TROLL Y PUEDEN IR POR EL PUENTE SIN NINGÚN PROBLEMA. LLEGARÁN A UNA CIÉNAGA DONDE TODAS LAS TIRADAS TENDRÁN -1 A SUS TIRADAS. SE VIENE EL MAL AQUÍ... ALGO CHUNGO QUE TIENE AQUEL LUGAR ES QUE TODAS LAS CRIATURAS ATACAN PRIMERO, YA QUE ACECHAN Y TE ATACAN POR SORPRESA. YA CON ESO TENDRÁN SUFICIENTE...

SEXTA PARTE

PERO SI NO ES SUFICIENTE HAY UN POKETHULHU LEGENDARIO ALLÍ ESCONDIDO, QUE ES MUY DIFÍCIL QUE SALGA (EN LA TABLA SALDRÁ LA PROBABILIDAD). SI CONSIGUEN SUPERAR AQUELLO SE ENCONTRARAN AL FIN CON EL GYM QUE ESTARÁ DESTRUIDO Y CON PINTAMONAS ALLÍ ESPERANDO. SOLAMENTE TIENE UN POKE, PON EL QUE QUIERAS Y SÚMALE +1 A TODO. AUNQUE ESO ES LO DE MENOS. LA PELEA CON ÉL NO ES DIFÍCIL, LO DIFÍCIL ES QUE NO OS ROBE ALGO. LO VA A INTENTAR TODO EL RATO. DESPUÉS DE GANARLE A ÉL DEBERÁS LUCHAR CONTRA PASAMONTAÑAS. QUE TIENE A SNIPER Y HUNTER, QUE LUCHAN A LA VEZ. SI GANAS TE MANDARÁ AL ACANTILADO FRÍO, SINO TE DIRÁ QUE VAYAS AL PUERTO PORQUE LE DAS PENA Y NO QUIERE JODERTE MÁS.

SEPTIMA PARTE

DAMOS POR HECHO, OTRA VEZ, QUE VAN A LA CUEVA. LLEGAR A LA CUEVA ES FÁCIL YA QUE SEGÚN LLEGUEN AL RÍO CHUNGO SE PODRÁN DEJAR ARRASTRAR POR EL RIO Y LLEGAR. O BIEN DECIRLE A DRAGONCITE SI OS LLEVA POR UNOS POCOS MIMOS EN LA TRIPA. YA EN LA CUEVA EMPIEZA LO BUENO. ¿QUÉ HABRÁ? NADIE HA SALIDO CON VIDA DE ALLÍ, Y QUIENES SALIERON CON VIDA NO QUIEREN NI HABLAR DE ELLO Y ESTÁN EXILIADOS EN ALGÚN LUGAR ABSURDO Y VACÍO. ¡UN NINJA WARRIOR CON TOQUES MUSICALES! NADA MÁS ENTRAR ESTARÁ ZUMBA ALLÍ PREPARADA PARA PRESENTAR EL PROGRAMA. DALE UN BUEN TOQUE MUSICAL, QUE AQUÍ NO PUEDEN MORIR, ES UNA MISIÓN PARA DIVERTIRSE UN RATO. PRIMERO TENDRÁN QUE CANTAR. PODRÁS HACER LA PRUEBA COMO QUIERAS. TARAREA ALGO Y QUE CANTEN. O BIEN DI PALABRAS Y CANTEN CANCIONES CON ESO.

SEPTIMA PARTE

Y SI TE ANIMAS HASTA PUEDES HACERLES UNA BATALLA DE GALLOS. ¡SE CREATIVE! DEPUÉS DE UNA, O VARIAS, PRUEBAS MUSICALES LES TOCARÁ UN NINJA WARRIOR CON TODO TIPO DE OBSTÁCULOS. PUEDES O CREAR TU UNO PROPIO COGIENDO DE LA SERIE, HACER UNO PROPIO O COGER EL QUE TE VOY A EXPLICAR AHORA. PRIMERO DEBERÁN HACER TRES SALTOS FÁCILES QUE SE TIRA CON ED. FISICA. LUEGO TENDRÁN QUE HACER EQUILIBRIO QUE TIRARÁN DE CORDURA. LUEGO LES TOCARÁ AGUANTAR GOLPES MIENTRAS CORREN QUE TIRARÁN DE NOTAS. YA CASI PARA TERMINAR DEBERÁN AGARRARSE A UNOS PALOS, 4 EXACTAMENTE. DEBERÁN TIRAR EN CADA UNO DE ED. FISICA Y DE CORDURA. NO AVANZAN HASTA HACER BIEN DOS TIRADAS. Y POR ÚLTIMO, LA ESCALADA. DEBES HACER TIRADA DE ED. FISICA CON -3 A LOS DADOS. TODO ESTO EN 3 MINUTOS! YA DESPUÉS PODRÁN AVANZAR AL ACANTILADO.

SEPTIMA PARTE

YA LLEGANDO AL ACANTILADO VEN QUE SOLAMENTE HAY UNA ISLA PEQUEÑA Y HELADA EN MEDIO DE AGUA. ALLÍ APARECERÁ LLAMARADOS PARA PELEAR POR LOS BILLETES PARA IR A VER A PIKATHULHU. CUANDO ACABA EL COMBATE, GANEN O PIERDAN, ESTE SE REIRÁ Y DIRÁ QUE PASAMONTAÑAS SIEMPRE HACE LO MISMO Y QUE ES MENTIRA, YA QUE HAY QUE IR A PUERTO PARA PODER PILLAR LOS BILLETES. LES LLEVARÁ HASTA ALLÍ EN NADA PORQUE EN VERDAD ES TO BUENA GENTE.

OCTAVA PARTE

PUERTO COAPACABANA ES PEQUEÑITO, ES UNA ZONA DONDE SALEN A PESCAR Y A HACER TURISMO PARA IR A LA MONTAÑA ALTÍSIMA. NADA MÁS LLEGAR, INCLUSO ANTES DE QUE PUEDAN COMPRAR NADA, APARECERÁ JESÚS PARA PEGAROS. PERO DE MANERA LITERAL, VA A IR A DAR HOSTIAS PORQUE SE HA ENTERADO DE QUE QUERÉIS VER A PIKATHULHU Y ESO ES SACRILEGIO. CUANDO LE GANEN, SI ES QUE GANAN, ESTE MORIRÁ Y LA GENTE LE CRUZIFICARÁ POR PUTO CHAPAS. LA GENTE OS DARÁ MUCHO ORO, LO QUE TÚ VEAS CONVENIENTE, INCLUSO LES DARÁN UN PASAJE GRATIS EN EL CRUCERO A LA MONTAÑA. SI PIERDEN PUES ESTE SE IRÁ RIENDO Y FIN, NO GANAN NADA NI PIERDEN, PERO SERÁ LA ÚLTIMA OPORTUNIDAD DE GANAR DINERO YA QUE AHORA VIENE LO CHUNGO. SI PIERDEN HAZLES TRABAJOS O QUE SE CUELEN EN EL CRUCERO. TU SABRÁS QUE HACER MEJOR QUE YO, QUE ERES LA MASTER.

PIKATHULHU...

AL LLEGAR A LA MONTAÑA UNA GUÍA TURÍSTICA OS DARÁ UN PASEO ENSEÑANDO EL LUGAR Y AVISA DE QUE NO SE PUEDE PASAR MÁS ALLÁ. QUE ES UN HABITAT PROTEGIDA POR EL GOBIERNO DE SANTACOLOMA. ALLÍ DECIDIRÁN SI TERMINAR SU AVENTURA Y ENTRAR A HURTADILLAS O VOLVER A VER A SU FAMILIA Y MORIR... OBVIO QUE VAN A ENTRAR. ALLÍ LES ESPERA LA BATALLA FINAL. ADEMÁS DE VERDAD. ANTES DE TODO ESTO NO PODÍAN MORIR NI ELAS NI SUS POKES, PERO ALLÍ DENTRO, EN EL LUHAR DE PIKATHULHU MORIRÁN CUANDO PIERDAN LAS VIDAS... TENDRÁN QUE LUCHAR CONTRA ÉL Y GANAR O MORIR. NO HAY MÁS. PRIMERO ATACARÁ A LOS POKES Y DESPUÉS A LES HUMANES. ES UNA BATALLA A VIDA O MUERTE. METE TENSIÓN Y DRAMA. PUEDE QUE SEA LA ÚLTIMA VEZ QUE SE VEAN...

¿AQUI ACABA?

SI GANAN HABRÁ ACABADO SU AVENTURA... AHORA DEBERÁS CERRARLA COMO MEJOR DESEES. PUEDES HACER QUE QUIERAN CAPTURAR A TODOS LOS POKETHULHU. O QUE VAYAN A POR LOS LEGENDARIOS. SI HAY ALGÚN LUGAR QUE SE SALTARON PUEDEN IR AHORA YA ACABADO. O BIEN, CIERRA AQUÍ LA AVENTURA. HAZ UNA AVENTURA NUEVA. ESTO DEPENDE DE TI Y DE TUS JUGADORAS. PREGUNTA SI LES GUSTÓ, SI ESTUVIERON CÓMODES Y HABLAD DE TODO. ESPERO QUE LO HAYÁIS DISFRUTADO, SI ES QUE LO JUGÁIS, Y QUE SI TE ANIMAS HAGAS MÁS AVENTURAS Y MÁS POKETHULHUS A TU ROLLO. A DIVERTIRSE.

TABLAS MES. MILLENIAL

**TIRA 1D12 PARA SABER QUE SALDRÁ EN
LOS ENCUENTROS**

1-2 RATAKID

3-4 PIJOTO

5 DINOQUEEN - DINOKING

6 MEAO

7 PERSIANA

8-9 CUBO

10- CAPULLO

11- PONYX

12 GEODUDA

TABLAS CIU. FEUDAL

**TIRA 1D12 PARA SABER QUE SALDRÁ EN
LOS ENCUENTROS**

1-2-3 METADEPSO

4-5 ODISEA

6-7 HUEVOCUTE

8 HAKUNAMATATA

9 BEEFDRILL

10 ARCANGEL

11-12 SNIPER

TABLAS GYM ABAND.

**TIRA 1D12 PARA SABER QUE SALDRÁ EN
LOS ENCUENTROS**

1-2-3 MACHITO

4-5-6-7 GRIMA

8-9 HUNTER

10-11 EJECUTOR

12 (DOS VECES SEGUIDAS) SANSHREK

TABLAS GYM ABAND.

**TIRA 1D12 PARA SABER QUE SALDRÁ EN
LOS ENCUENTROS**

1-2-3 MACHITO

4-5-6-7 GRIMA

8-9 HUNTER

10-11 EJECUTOR

12 (DOS VECES SEGUIDAS) SANSHREK

**RECORDAD QUE PARA ESTA AVENTURA
NECESITAIS EL MANUAL DEL JUEGO, NO
VALE SOLO CON ESTE. AHORA A JUGAR Y
CAMBIAR TODO. SI TENÉIS DUDAS,
NUEVOS POKETHULHU O AVENTURAS
HACEDLO SIN FALLO Y ASÍ JUGAMOS
TODES.**

**SI NECESITÁIS ALGO CONTACTAD CON
DISTRÍ ASLOGH, ELLA SE HACE
RESPONSABLE DE QUE SEA UNA BASURA
DE AVENTURA
Y POR ÚLTIMO, QUE SEA UNA PARTIDA
CÓMODA Y DISFRUTONA**



A DISERUTAR!

DISTRI ASLOGH