

Ciudad Puerto,

Aventura: Los jugadores trabajan para Gerardo en un pequeño barco caza tesoros, no es muy grande pero suficiente para ganarse la vida, el barco parte siempre antes de los primeros rayos de sol del amanecer, esta vez presiente que su barco "El Afortunado" cargara algo interesante.

Época: 7ª Era de los Planos Rad Phil

Decorado: Barco El Afortunado, otros barcos, fondo marino, puerto.

Personajes: Gerardo, jugadores, marinero Gordi, Marinero el Mellado, Compañeros de otros barcos, Bestia de otra dimensiones, Animales marinos.

Episodio 1: En busca de tesoros-. El Afortunado sale a la mar antes de los primeros rayos de luz, pueden ir a una zona de escollos o a la zona de tormentas míticas, los dos sitios son conocidos como zonas de naufragios, Al llegar verán que las redes son inútiles se quedan atrapadas con algo, hay que bucear, en el fondo verán un barco enorme color negro, con cadáveres esqueléticos llenos de moluscos y gambas, su estomago esta partido y dentro hay un joven y jugueteón tiburón, también hay un enorme cofre de metal la tapa no se podrá abrir por la presión del mar hay que subirlo, al abrirlo hay 100mp cuñadas con letras y frases y otro cofre mas pequeño con 20 perlas negras valor 100 mp también hay una nota que pone no molestes y no serás molestado escrito en un telar de oro y seda valor 30 mo.

Episodio 2: Turukalmon el demonio de otra dimensión.

Al subir el cofre y al abrirlo han activado una maldición y en las profundidades se abre un río de lava y el cielo se llena de nubes de tormenta y viento. Como un proyectil sale del agua un ser con alas de murciélago cuernos de toro y cara de araña, con cola en forma de látigo color de piel negro carbón de casi 2 metros y con una lanza de hielo en una mano y una espada en llamas en la otra si se vence a la hora sus restos formarán dos seres, luego cuatro y así sin final.

Episodio 3: Enigma.

Si se unen las monedas como un puzzle se sabrá como vencerlo, pero falta 15 monedas que ha quitado y escondido el Mellado, cuando tengan todas verán que la manera de vencerlo es hacer un circulo dibujar en el una estrella de 20 puntas y poner una perla negra en cada una, si entra uno de los demonios Turukalmon en el circulo y vierte sangre dentro de este se abrirá una dimensión en el circulo que aspirara y se llevara a los demonios.

Episodio 4: A buen puerto.

Tras terminar con la maldición el tesoro brillara, además las perlas ya no serán negras sino color marfil. Los barcos pesqueros cercanos se acercan para ver si están bien pues no era normal esas nubes y hacen tocar sus cuernos celebrando el buen termino que ha tenido todo, en el puerto las mujeres se reúnen y músicos tocan canciones, todo ha terminado bien esta vez. Además del tesoro han ganado unos 5px.

