### *TITULO POR DETERMINAR*

**1. Introducción al Mundo y Concepto**

**Contexto**: El *murim* es un mundo donde las artes marciales son una de las cuatro grandes formas de poder, junto con la alquimia, las formaciones y los artefactos.

**Enfoque de la Campaña**: La historia se centra en la búsqueda de un legendario manual de artes marciales. Quienes cultivan sus técnicas pueden superar los límites de la vida y la muerte.

**Leyenda del Manual**: Este manual legendario fue dividido en cuatro volúmenes por su creador siglos atrás, cuando aún estaba en vida. El motivo fue evitar que el equilibrio de poder entre facciones se rompiera, lo que podría haber causado un caos absoluto. Cada fragmento contiene técnicas avanzadas de artes marciales, pero al reunirse, revelan un conocimiento prohibido que puede alterar el destino del *murim*.

**Primera Parte: La Búsqueda de los Manuales Fragmentados**

**3. Localización de los Manuales**

**Primer Manual**: *Ubicación desconocida, probablemente acabe como herencia familiar del grupo y gracias a esto decidan buscar los otros 3 manuales.*

**Segundo Manual**: Este fragmento está en manos de un clan que ignora su verdadera naturaleza. Se encuentra en el corazón de una ciudad fortificada, y los personajes deberán infiltrarse o negociar para obtenerlo.

**Tercer Manual**: Está en posesión de un clan que ha descubierto la existencia de los otros tres fragmentos. Este clan hará todo lo posible para reunir las piezas restantes. La única manera de obtener este manual es aprendiendo la técnica que contiene, ya que conseguir el manual físico será casi imposible

**Cuarto Manual**: El último fragmento está guardado en la tumba de su creador. Aunque parece accesible para todos, la tumba está protegida por trampas y desafíos. Además, la ubicación exacta de la tumba sigue siendo desconocida.

**4. Complicaciones y Obstáculos**

**Relaciones con los Maestros**: Los guardianes de los manuales no siempre estarán dispuestos a entregarlos. Cada encuentro con un guardián representa tanto un desafío físico como una lección filosófica. Algunos guardianes pueden ser convencidos, mientras que otros deberán ser derrotados.

**Dilemas Morales**: A medida que los personajes reúnen más fragmentos, el poder del manual se vuelve cada vez más palpable. Esto puede generar tensiones dentro del grupo o atraer la atención de facciones rivales, deseosas de controlar el poder de los manuales.

**Fin de la Primera Parte: La Tumba del Gran Maestro**

**5. Enfrentamiento con el Maestro Inmortal**

**Última Prueba**: El último fragmento se encuentra en la tumba del maestro que creó el manual original. Este maestro ha trascendido la vida y la muerte gracias a su técnica marcial única. Los personajes deberán enfrentarlo si quieren obtener la última pieza, aunque el combate no será necesariamente la única vía para conseguirla.

**Batalla y Revelación**: Después de derrotarlo, el maestro revela que reunir los manuales, no es más que el primer paso hacia un reino aún mayor. Su técnica, aunque poderosa, es la más débil entre muchas existentes en un plano superior. Además, les advierte que el *murim* que conocen es solo la base de un mundo aún más vasto, con peligros desconocidos.

**5.1 Final del 1 shot.**

Tras conseguir los 4 manuales y derrotar a su creador en el proceso, el grupo podrá decidir si continuar con la historia, así pasando a ser una campaña larga, o dejarlo todo en un 1 shot.

***Segunda Parte: El Reino Perdido y la Secta del Eterno Retorno***

***(a revisar por completo)***

**#### \*\*6. Revelación del Reino Perdido\*\***

- \*\*Nuevo Horizonte\*\*: Con los cuatro manuales reunidos, se revela un mapa antiguo que señala la ubicación del \*Reino Perdido\*, un plano entre dimensiones donde se originaron las artes marciales más poderosas. Los personajes deben viajar a este reino, que representa tanto un desafío físico como espiritual.

- \*\*La Ciudad del Tiempo\*\*: En el corazón del Reino Perdido se encuentra una ciudad legendaria donde los primeros maestros marciales aprendieron a manipular el tiempo y la realidad. Aquí, los personajes enfrentan criaturas místicas y antiguos guerreros atrapados en bucles temporales.

**#### \*\*7. Nuevo Conflicto: La Secta del Eterno Retorno\*\***

- \*\*Aparición de la Secta\*\*: En el Reino Perdido, los personajes descubren que una secta oculta, llamada "La Secta del Eterno Retorno", ha estado esperando la llegada de los manuales para acceder al poder supremo. Esta secta cree que el mundo debe ser reiniciado y busca usar el poder del Reino Perdido para alterar la historia.

- \*\*Dilema Moral\*\*: Los personajes deben decidir si detener a la secta, unirse a ellos, o encontrar una solución alternativa. Este conflicto pone a prueba no solo su destreza marcial, sino también su moralidad y visión del mundo.

---

#### \*\*8. Retos y Enemigos en el Reino Perdido\*\*

- \*\*Guardianes del Reino\*\*: El Reino Perdido está custodiado por seres antiguos que desafían a los personajes, no solo con su fuerza, sino con pruebas de carácter y entendimiento.

- \*\*Maestros Perdidos\*\*: A lo largo del reino, los personajes se encuentran con antiguos maestros que han sido atrapados en su búsqueda de poder. Estos enemigos representan lo que los personajes podrían convertirse si siguen el camino del poder absoluto sin sabiduría.

---

### \*\*Clímax de la Segunda Parte: El Poder Final\*\*

---

#### \*\*9. La Fuente del Poder\*\*

- \*\*Última Decisión\*\*: En el núcleo del Reino Perdido, los personajes encuentran la fuente original de las artes marciales, un poder capaz de reescribir la realidad. La Secta del Eterno Retorno intenta tomar el control de este poder para reiniciar el mundo.

- \*\*Última Batalla\*\*: Los personajes deben enfrentarse al líder de la secta, quien ha aprendido a controlar parte de este poder. Esta batalla es la culminación de todo lo que han aprendido, tanto en combate como en comprensión espiritual.

---

#### \*\*10. Epílogo y Futuras Tramas\*\*

- \*\*Consecuencias de la Decisión\*\*: Dependiendo de las decisiones de los personajes (destruir el poder, sellarlo o usarlo), el mundo del \*murim\* podría cambiar radicalmente. Las consecuencias de su elección afectarán a las futuras generaciones de guerreros y maestros.

- \*\*Nuevas Aventuras\*\*: La historia deja abierta la posibilidad de nuevas amenazas o conflictos. Quizás el poder del Reino Perdido no fue destruido completamente, o nuevas facciones surjan en busca del conocimiento que los personajes adquirieron. Las futuras aventuras podrían explorar las ramificaciones de su decisión en un mundo alterado.

---

Esta estructura revisada mantiene la coherencia a lo largo de la historia, evitando redundancias y vacíos. La trama sigue siendo rica y dinámica, con oportunidades para el desarrollo de personajes y conflictos filosóficos, así como para aventuras emocionantes.