



LA ESPADA

DEL DEMONIO

SUPLEMENTO PARA ADVANCED DRAGON BALL D20



Suplemento para Advanced Dragon Ball D20, por David Canas i Solé

**Este suplemento está basado en el juego de rol de Dragon Ball creado por
Manel Gómez i Estruch**

Abril de 2020

*Este suplemento está hecho por un fan y para fans sin ningún ánimo de lucro. El
suplemento y el juego de rol están basados en el popular manga de **Akira Toriyama**
y sus adaptaciones audiovisuales.*



ÍNDICE

1) Nuevas razas	4
- Makyano	
- Vampiro	
- Ángel de tipo querubín	
2) Nuevas técnicas	7
3) Nuevos talentos	9
4) Nuevas armas	10
5) Nuevo equipo	10
6) Nuevos objetos maravillosos	11
7) Nuevos personajes importantes	12
8) Nuevos enemigos	29
9) Otros personajes	35
10) Regla opcional (reacción)	36
11) Tabla de creación de PNJs terrícolas según su edad	37
12) Lista de animales	38
13) Aventura El niño invencible	39
14) Aventura La espada del demonio	43



NUEVAS RAZAS PARA CREACIÓN DE PERSONAJES:

Makyano

Los Makyanos fueron nativos del planeta Makyo antes de su destrucción. Se les considera demonios por su naturaleza bélica y cruel.

Tienen colmillos y orejas puntiagudas. El color de su piel va del blanco a un verde oscuro pasando por distintas tonalidades del verde.

Tienen una transformación natural que causa el crecimiento extremo del cuerpo y el aumento de la fuerza. Y algunos son capaces de sacar espadas de sus cuerpos a través de sus protuberancias óseas.



Los makyanos ganan a nivel 1 el talento **Espada makyana**, a nivel 3 ganan **Aterrorizar** y a nivel 7 ganan **Transformación**.

El movimiento es de **12**.

También ganan un modificador de **+2** en **Ki**, **+2** a la **Resistencia** y **+2** a **Instinto**.

Nivel	Ataque	Instinto	PV	Fue	Res	Vel	Ki	Vit
1*	+0	+1	10	3d6	3d6	3d6	3d6	3d6
2	+1	+1	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
3*	+2	+2	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
4	+3	+2	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
5	+4	+3	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
6*	+5	+3	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
7	+6	+4	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
8	+7	+4	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
9*	+8	+5	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
10	+9	+6	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
11	+10	+7	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
12*	+11	+8	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
13	+11	+9	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
14	+12	+10	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
15*	+12	+11	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
16	+13	+12	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
17	+13	+13	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
18*	+14	+14	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
19	+14	+15	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
20*	+15	+16	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10

*Ganan una técnica de Ki.

Vampiro

Los vampiros son chupadores de sangre que habitan en la Tierra y viven atacando a los seres humanos y otros animales.

Los vampiros son de piel pálida y/o ligeramente azulada, tienen colmillos y las orejas puntiagudas. Tienen debilidad a la luz solar, al ajo o a las cruces cristianas (no obstante, los vampiros de clase alta logran hacer desaparecer esta debilidad a partir del nivel 5).

Dracula Man, Trampire y Lucifer son algunos ejemplos.



Los vampiros ganan a nivel 1 el talento **Absorción de sangre**, a nivel 3 ganan **Cambia formas** (solo en murciélago) y a nivel 7 ganan **Ambicioso**.

Escoger una de las 3 debilidades (la debilidad se mantendrá hasta alcanzar el nivel 5), esta debilidad solo debes conocerla tú y el DM.

El movimiento es de **12**.

También ganan un modificador de **+3** a la **Vitalidad**, **+1** a la **Resistencia** y **+2** a **Instinto**.

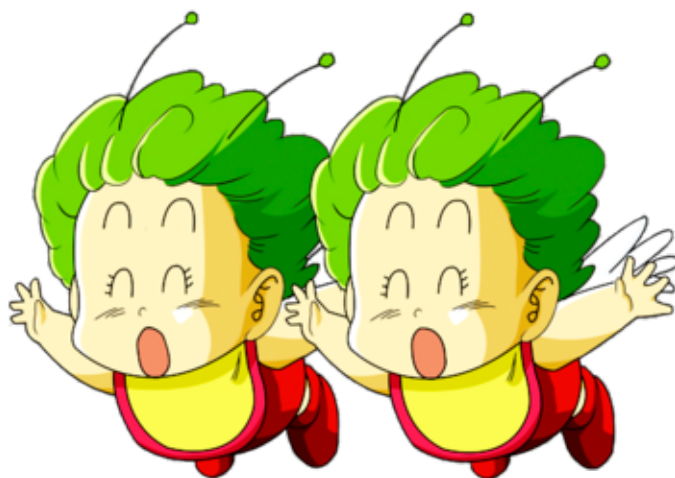
Nivel	Ataque	Instinto	PV	Fue	Res	Vel	Ki	Vit
1*	+0	+1	10	3d6	3d6	3d6	3d6	3d6
2	+1	+1	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
3*	+2	+2	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
4	+3	+2	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
5	+4	+3	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
6*	+5	+3	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
7	+6	+4	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
8	+7	+4	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
9*	+8	+5	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
10	+9	+6	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
11	+10	+7	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
12*	+11	+8	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
13	+11	+9	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
14	+12	+10	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
15*	+12	+11	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
16	+13	+12	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
17	+13	+13	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
18*	+14	+14	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
19	+14	+15	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10
20*	+15	+16	+d10	+d12	+d12	+d6	+d8	+d10

*Ganan una técnica de Ki.

Ángel de tipo querubín

Los ángeles de tipo querubín son ángeles enviados a la Tierra por Dios. Nacen de huevos y se alimentan de corcho y metal.

Su aspecto es de niño pequeño con alas blancas y pelo verde o rubio. Algunos, como Gatchan, presentan dos antenas en la cabeza por las que pueden disparar un rayo. Los Gatchan y Tenshi (del manga "Go! Go! Ackman") son algunos ejemplos.



Los ángeles de tipo querubín ganan a nivel 1 el talento **Vuelo**, a nivel 3 ganan **Rayo** y a nivel 7 ganan **Canalizar Ki**.

El movimiento es de **10**.

También ganan un modificador de **+3** a la **Vitalidad** y **+3** al **Instinto**.

Nivel	Ataque	Instinto	PV	Fue	Res	Vel	Ki	Vit
1*	+0	+0	6	3d6	3d6	3d6	3d6	3d6
2	+0	+1	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
3*	+0	+1	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
4	+1	+2	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
5	+1	+2	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
6*	+2	+3	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
7	+2	+3	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
8	+3	+4	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
9*	+3	+4	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
10	+4	+5	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
11	+4	+5	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
12*	+5	+6	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
13	+5	+6	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
14	+6	+7	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
15*	+6	+7	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
16	+7	+8	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
17	+7	+8	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
18*	+8	+9	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
19	+8	+9	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10
20*	+9	+10	+d6	+d8	+d12	+d10	+d12	+d10

*Ganan una técnica de Ki.

NUEVAS TÉCNICAS:

Nombre: Rayo antena

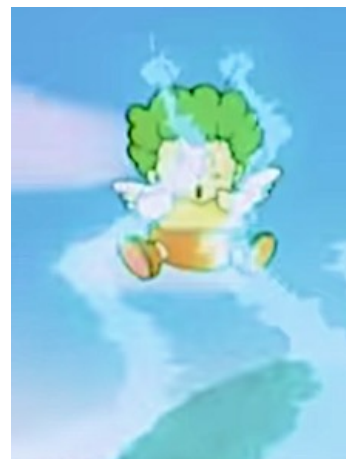
Nivel: 1

Ki: 1

Descripción: Consiste en un rayo (1d8) que sale de las antenas de los ángeles de tipo querubín.

Clase: Ángel tipo querubín, namekiano y otros personajes con antenas.

Tipo: Visión



Nombre: Encantar accesorio

Nivel: 2

Ki: 5

Descripción: Consiste en encantar un accesorio que forme parte de tu vestimenta para atacar o atar a un oponente. El accesorio se alarga, se endurece y se mueve a tu voluntad. Causa 2d6 de daño.

Clase: Todos

Tipo: Visión

Nombre: Grito de choque

Nivel: 3

Ki: 5

Descripción: Consiste en una onda de choque lanzada por la boca cuando se grita una palabra (Arale siempre grita ¡Ncha!). Causa un 2d6 de daño.

Clase: Todos

Tipo: Visión

Nombre: Disparo de energía

Nivel: 5

Ki: 20

Descripción: consiste en disparar un rayo de energía a través del dedo índice que apunta al objetivo como si se tratara de una pistola. Causa un 5d6 + nivel del lanzador.

Clase: Todos

Tipo: Largo

Nombre: Onda de energía máxima

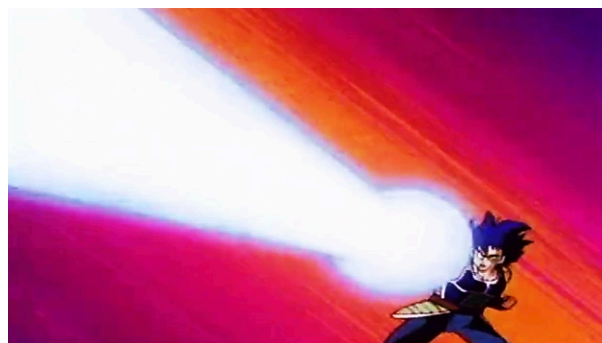
Nivel: 5

Ki: 20

Descripción: Onda de energía que se lanza a distancia. Es una técnica muy parecida al Kame Hame Ha Máximo, pero no es tan efectiva. Esta técnica fue usada por Mutaito. Causa 5d6 + nivel del lanzador.

Clase: Todos

Tipo: Largo



Nombre: Shōgekiha (Onda Explosiva)

Nivel: 8

Ki: 20

Descripción: Consiste en hacer estallar el Ki de todo el cuerpo de manera que se genera una esfera de Ki que se expande hacia fuera. Causa 2d10 + nivel del lanzador.

Clase: Todos

Tipo: Boom



Nombre: Bakurikimaha (Onda de Demonio Explosiva)

Nivel: 9

Ki: 30

Descripción: Consiste en acumular Ki en las dos palmas de las manos con los brazos extendidos y disparar la energía contra el objetivo. Causa 3d12 + nivel del lanzador.

Clase: Namekiano

Tipo: Largo



Nombre: Makosen

Nivel: 9

Ki: 40

Descripción: Consiste en acumular Ki con las manos cerca del pecho creando una bola de energía que se dispara contra el objetivo. Causa 5d12.

Clase: Namekiano

Tipo: Largo



Nombre: Cañón ¡Ncha!

Nivel: 9

Ki: 50

Descripción: Consiste en muy potente disparo de energía por la boca. Causa 6d12 de daño.

Clase: Androide

Tipo: Largo



Nombre: Ataque Ardiente

Nivel: 9

Ki: 40

Descripción: Consiste en colocar los brazos extendidos, con las palmas de las manos abiertas de manera que los dedos índices y los pulgares de una mano se toquen con la otra y lanzar una bola de energía contra el objetivo. Causa 5d12.

Clase: Sayian y terrícola.

Tipo: Largo



Nombre: Revivir a alguien por un día

Nivel: 10

Ki: 80

Descripción: consiste en traer a un muerto al reino de los vivos durante 24 horas. Uranai Baba lo usa para resucitar al abuelo adoptivo de Goku.

Clase: Hechicero

Tipo: se necesita pensar en el objetivo.

Nombre: Técnica de la Zona muerta

Nivel: 10

Ki: 50

Descripción: Consiste en crear un portal a la Zona muerta, que absorbe todo lo que esta a su alrededor, al ingresar a la Zona muerta el portal se cierra dejando atrapado al enemigo para siempre.

Clase: Garlick y Garlick Jr.

Tipo: Boom



NUEVOS TALENTOS:

Espada makyana: consiste en extraer una o dos espadas/katanas (1d4) de tu cuerpo makyano a través de tus protuberancias óseas (talento usado únicamente por los makyanos).

Absorción de sangre: absorbe 1d4 de PV al rival i se cura tantos PV como haya quitado a su oponente (sin gasto de Ki)

Respirar bajo el agua: poder respirar bajo el agua. Talento propio de las sirenas.

NUEVAS ARMAS:



Arma	Tipo	Daño
Látigo	CC	+1
Kunai	CC/A	+1
Nunchaku	CC	+1
Martillo gigante	CC	1d3
Guan Dao	CC	1d3
Arco	D	1d3
Cuchilla boomerang de Chi-Chi	CC/A	1d4
IMI Uzi	D	1d3 (ráfagas de 3)
Ametralladora	D	1d3 (ráfagas d4)
Lanzallamas	D	1d6+2
Bomba a control remoto	D	2d6

NUEVO EQUIPO



Caparazón de tortuga de entrenamiento -1 al movimiento +1 a la defensa y bonificación de PX (Combatir: +10% de las unidades del oponente)

Ropa pesada de entrenamiento: -1 al movimiento y bonificación de PX (Combatir: +10% de las unidades del oponente)



Uniforme Nameck: -1 al movimiento (-2 si se lleva capa) +1 a la defensa y bonificación de PX (Combatir: +10% de las unidades del oponente)

Armadura de princesa del Monte Flypan: -1 al movimiento (-2 si se lleva capa) +1 a la defensa y bonificación de PX (Combatir: +10% de las unidades del oponente)



NUEVOS OBJETOS MARAVILLOSOS

Objeto	Descripción
Cantimplora Comehombres 	<p>Una cantimplora que sirve como recipiente para bebida alcohólica. Si se dice el nombre de alguien y, este, no contesta <<¡presente!>> después de 5 segundos, la cantimplora lo absorbe hacia su interior y, al cabo de unos minutos, los absorbidos se transforman en alcohol.</p>
Caramelos Caca 	<p>Caramelos que, si son ingeridos, se tendrá diarrea cada vez que su consumidor escuche la palabra caca. Los efectos duran 1 mes.</p>
Espada de Sura 	<p>Es una espada maldita, hecha de oro y esgrimida por Sura, el rey del Reino de los demonios. Si Sura clava la espada en algún sitio, solo quien venza a Sura, o el propio Sura, podrán sacarla. Causa 1d6 de daño.</p>
Capsula de congelación 	<p>Cápsula para que el cuerpo de una persona muerta se mantenga en perfecto estado de conservación (cápsula hoy Poi).</p>
Llave universal de Pilaf 	<p>Abre cualquier cerradura normal.</p>

NUEVOS PERSONAJES IMPORTANTES:

Chi-Chi (versión joven)

Es la princesa del Monte Flypan e hija de Rey Gyuma. Está enamorada de Son Goku.

Unidades de combate: 60

Iniciativa: +2

Fuerza: 15

Resistencia: 17

Velocidad: 18

Ki: 0

Vitalidad: 10

PV: 22

Movimiento: 14

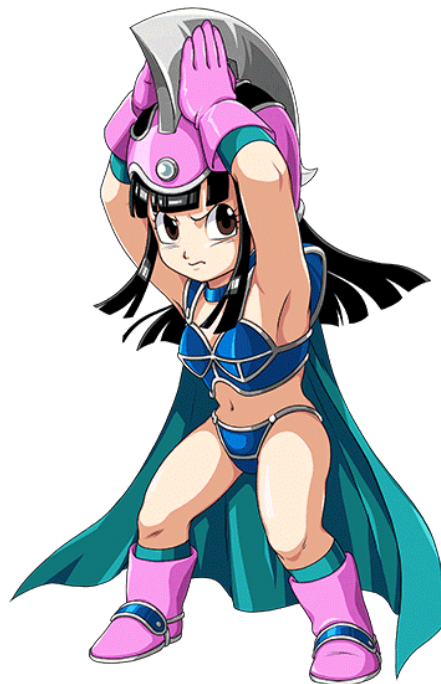
Defensa: 11

Ataque: +1 (1d3)

Instinto: +2

Armas y armaduras: rayo desintegrador del casco (2d6), cuchilla boomerang del casco (1d4) y armadura de princesa +1.

Equipo: casco cuchilla y armadura de princesa del Monte Flypan.



Chi-Chi (versión adulta)

Es la princesa del Monte Flypan e hija de Rey Gyuma. Es la pareja de Son Goku.

Unidades de combate: 130

Iniciativa: +4

Fuerza: 40

Resistencia: 30

Velocidad: 40

Ki: 0

Vitalidad: 20

PV: 33

Movimiento: 16

Defensa: 13

Ataque: +2 (2d6)

Instinto: +3

Armas y armaduras: Kimono de artes marciales.



Ox-Satan

Es el rey del Monte Flypan, Fue esposo de la fallecida reina de esta montaña con quien tuvo a su hija, Chi-Chi. Fue uno de los mejores alumnos de Muten Roshi.

Unidades de combate: 97

Iniciativa: +3

Fuerza: 27

Resistencia: 30

Velocidad: 20

Ki: 0

Vitalidad: 20

PV: 33

Movimiento: 13

Defensa: 13

Ataque: +2 (1d6)

Instinto: +2

Armas y armaduras: Hacha gigante de Ox-Satan (1d4).

Equipo: Capsula Hoy-Poi que contiene un coche aerodeslizador.



Umigame

Es una tortuga marina que acompaña a Muten Roshi; tiene más de mil años de edad y hace cientos de años que aprendió a hablar.

Unidades de combate: 0.001

Iniciativa: -1

Fuerza: 0

Resistencia: 0

Velocidad: 0

Ki: 0

Vitalidad: 0

PV: 1

Movimiento: 3

Defensa: 9

Ataque: +0 (0)

Instinto: +1



Lunch (versión dulce)

Es una chica que sufre de trastorno de doble personalidad que a raíz de sus reacciones alérgicas provoca que ella cambie entre dos personalidades diferentes, una personalidad es muy fuerte y agresiva y la otra es muy dulce y amable, ninguna de las personalidades recuerda lo que la otra hizo o dijo. La personalidad agresiva ama a Tenshinhan.

Unidades de combate: 10

Iniciativa: -1

Fuerza: 3

Resistencia: 2

Velocidad: 2

Ki: 0

Vitalidad: 3

PV: 13

Movimiento: 11

Defensa: 9

Ataque: +0 (0)

Instinto: +2



Lunch (versión agresiva)

Es una chica que sufre de trastorno de doble personalidad que a raíz de sus reacciones alérgicas provoca que ella cambie entre dos personalidades diferentes, una personalidad es muy fuerte y agresiva y la otra es muy dulce y amable, ninguna de las personalidades recuerda lo que la otra hizo o dijo. La personalidad agresiva ama a Tenshinhan.

Unidades de combate: 18

Iniciativa: +1

Fuerza: 5

Resistencia: 5

Velocidad: 4

Ki: 0

Vitalidad: 4

PV: 15

Movimiento: 12

Defensa: 10

Ataque: +1 (+1)

Instinto: +2

Armas y armaduras: cuchillo (+1), martillo gigante (1d3), pistola automática 4.5 (1d3), escopeta (1d6), IMI Uzi (3d3), ametralladora (3d3), lanzacohetes (2d6).

Equipo: moto de una sola rueda.



Puar

Es un terrícola tipo animal y gran amigo de Yamcha. Aprendió a transformarse en una escuela de transformación, por lo que no gasta KI al hacerlo.

Unidades de combate: 10

Iniciativa: -1

Fuerza: 3

Resistencia: 2

Velocidad: 2

Ki: 0

Vitalidad: 3

PV: 13

Movimiento: 9

Defensa: 9

Ataque: +0 (0)

Instinto: +1

Talentos: Multiforme (la transformación dura indefinidamente y no gasta KI) y vuelo (movimiento x2).



Oolong

Es un terrícola tipo cerdo. Aprendió a transformarse en una escuela de transformación, por lo que no gasta KI al hacerlo.

Unidades de combate: 10

Iniciativa: -1

Fuerza: 3

Resistencia: 2

Velocidad: 2

Ki: 0

Vitalidad: 3

PV: 13

Movimiento: 9

Defensa: 9

Ataque: +0 (0)

Instinto: +1

Talentos: Multiforme (la transformación dura 5 minutos y no gasta KI).



Bulma

Es una genio científica capaz de crear muchísimos inventos. Es muy amiga de Son Goku y está enamorada de Yamcha.

Unidades de combate: 12

Iniciativa: 0

Fuerza: 3

Resistencia: 2

Velocidad: 4

Ki: 0

Vitalidad: 3

PV: 13

Movimiento: 12

Defensa: 9

Ataque: +0 (0)

Instinto: +2

Equipo: herramientas para crear inventos y caja llena de cápsulas Hoy Poi (casa, avioneta, motocicleta...).



Hasky

Es una maestra ladrona que ocasionalmente es contratada como mercenaria por el ejercito Red Ribbon.

Unidades de combate: 35

Iniciativa: +1

Fuerza: 7

Resistencia: 7

Velocidad: 13

Ki: 0

Vitalidad: 8

PV: 10

Movimiento: 13

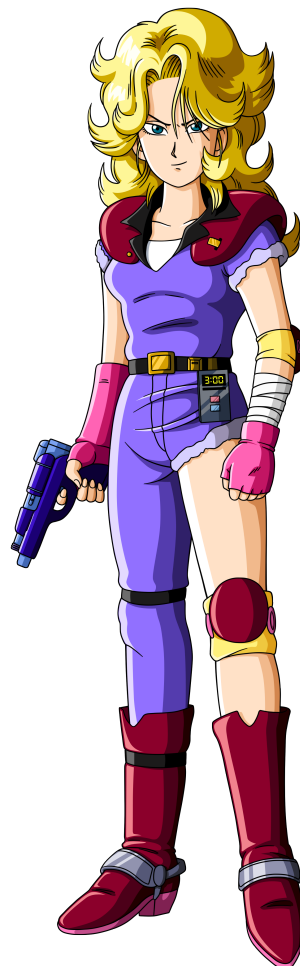
Defensa: 11

Ataque: +1 (1d3)

Instinto: +2

Armas y armaduras: Revolver (1d4), pistola láser (1d6) y bomba a control remoto (2d6)

Equipo: Aeromoto.



Garlick

Es un poderoso makyan que compitió con el Piccolo original por el trono de Kami (Dios de la Tierra). Garlick tenía ambiciones malvadas que le impidieron ser Dios y posteriormente fue encerrado. Es el padre de Garlick Jr. También fue quien creó la Zona Muerta y la técnica para abrirla.

Unidades de combate: 300

Iniciativa: +5

Fuerza: 65

Resistencia: 50

Velocidad: 60

Ki: 75

Vitalidad: 55

PV: 70

Movimiento: 17

Defensa: 14

Ataque: +4 (3d6)

Instinto: +2

Ataque de Ki: +4

Puntos de Ki: 60

Armas y armaduras: espada makyana (1d4).

Talentos: espada makyana y transformación.

Técnicas: Volar, Onda de choque, Bola de energía, Ataque de velocidad, Rayo ocular, Materialización mágica, Onda de energía máxima y Técnica de la Zona Muerta.



Mutaito

Es un maestro de artes marciales que vivió 300 años antes de los acontecimientos de Dragon Ball. Durante su época fue considerado como el mejor maestro de artes marciales y el hombre más fuerte de la Tierra. Es, también, el creador de la técnica Mafûba.

Unidades de combate: 260

Iniciativa: +4

Fuerza: 54

Resistencia: 56

Velocidad: 40

Ki: 60

Vitalidad: 50

PV: 54

Movimiento: 16

Defensa: 15

Ataque: +4 (3d6)

Instinto: +8

Ataque de Ki: +3

Puntos de Ki: 50

Técnicas: Bola de energía, Disparo de energía, Mafûba.



Muten Roshi (joven)

Es la versión joven de Muten Roshi. Cuando era discípulo de Mutaito. Está enamorado de Fanfan.

Unidades de combate: 50

Iniciativa: +1

Fuerza: 15

Resistencia: 10

Velocidad: 10

Ki: 5

Vitalidad: 10

PV: 22

Movimiento: 13

Defensa: 11

Ataque: +1 (1d3)

Instinto: +2

Ataque de Ki: +1

Puntos de Ki: 5



Tsuru (joven)

Es la versión joven de Tsuru. Cuando era discípulo de Mutaito. Quiere a Fanfan para él.

Unidades de combate: 48

Iniciativa: +1

Fuerza: 15

Resistencia: 10

Velocidad: 10

Ki: 3

Vitalidad: 10

PV: 22

Movimiento: 13

Defensa: 11

Ataque: +1 (1d3)

Instinto: +2

Ataque de Ki: 0

Puntos de Ki: 0



Son Gohan (abuelo de Son Goku)

Es un experto en artes marciales y es el abuelo adoptivo de Son Goku, al cual encontró siendo apenas un bebé y se ocupó de educarlo como a un nuevo miembro de la raza humana.

Unidades de combate: 123

Iniciativa: +3

Fuerza: 25

Resistencia: 26

Velocidad: 30

Ki: 16

Vitalidad: 26

PV: 39

Movimiento: 15

Defensa: 13

Ataque: +2 (1d6)

Instinto: +2

Ataque de Ki: +2

Puntos de Ki: 20

Técnicas: Piedra, papel y tijera, y, Kame Hame Ha.



Uranai Baba

Es una bruja adivina y la hermana mayor de Muten Roshi. Cobra un alto precio por sus servicios. Quien no quiera pagar, tiene la opción de intentar vencer a sus guerreros.

Unidades de combate: 100

Iniciativa: +1

Fuerza: 2

Resistencia: 1

Velocidad: 1

Ki: 87

Vitalidad: 2

PV: 12

Movimiento: 11

Defensa: 9

Ataque: +0 (0)

Instinto: +2

Ataque de Ki: +4

Puntos de Ki: 60

Equipo: Bola de cristal (con la que puede volar).

Talentos: Materialización mágica, Telepatía.

Técnicas: Psicoquinesis, Adivinación, Hipnosis, Revivir a alguien por un día.



Sura (Shura, Shula)

Es el rey del Reino Demonio. Es un experto en artes marciales.

Unidades de combate: 250

Iniciativa: +4

Fuerza: 51

Resistencia: 30

Velocidad: 39

Ki: 80

Vitalidad: 50

PV: 54

Movimiento: 16

Defensa: 13

Ataque: +2 (3d6)

Instinto: +3

Ataque de Ki: +4

Puntos de Ki: 60

Armas y armaduras: Espada maldita (1d6).

Talentos: Espadachín.

Técnicas: Volar, Ataque de rotación, Bola de Energía y Remolino de viento.



Gora

Es un personaje que habita en el Reino Demonio, es un secuaz de Sura.

Unidades de combate: 130

Iniciativa: +3

Fuerza: 50

Resistencia: 30

Velocidad: 20

Ki: 0

Vitalidad: 30

PV: 33

Movimiento: 15

Defensa: 33

Ataque: +1 (2d6)

Instinto: +2

Armas y armaduras: espada (1d3) y bastón (+2).

Talentos: Espadachín.



Mera

Es una mujer medio humana y medio demonio que habita en el Reino Demonio bajo las ordenes de Sura.

Unidades de combate: 200

Iniciativa: +4

Fuerza: 31

Resistencia: 29

Velocidad: 40

Ki: 50

Vitalidad: 50

PV: 54

Movimiento: 16

Defensa: 13

Ataque: +2 (2d6)

Instinto: +3

Ataque de Ki: +3

Puntos de Ki: 40

Armas y armaduras: Espada (1d3) y Kunai (+1).

Talentos: Espadachín.

Técnicas: Volar.



Curfoc

Es el discípulo de artes marciales del rey demonio, Shula. Fue acogido por Shula cuando Curfoc salió de un huevo abandonado en el Reino Demoníaco. Curfoc no sabe de la existencia de su raza (namekiana), así que, por ahora, se considera un demonio, como Shula. Tiene un romance con Mera y es amigo de Gora.

Unidades de combate: 220

Iniciativa: +4

Fuerza: 38

Resistencia: 37

Velocidad: 42

Ki: 61

Vitalidad: 42

PV: 58

Movimiento: 16

Defensa: 14

Ataque: +6 (+2d6)

Instinto: +15

Ataque de Ki: +8

Puntos de Ki: 50

Armas y armaduras: Espada (1d3) y ropa pesada de entrenamiento (Mov. -1 y PX +10%).

Talentos: Regeneración Namekiana y Agrandar Cuerpo.

Técnicas: Bola de Energía, Curación de Heridas y Bolas Kikohâ.



An'nin

Es la guardiana, desde hace más de mil años, del sagrado Horno de las 8 divisiones, la frontera entre la vida en la Tierra y el Otro Mundo. Trabaja para Enma Daioh.

Unidades de combate: 300

Iniciativa: +6

Fuerza: 71

Resistencia: 57

Velocidad: 71

Ki: 51

Vitalidad: 50

PV: 54

Movimiento: 18

Defensa: 15

Ataque: +4 (4d6)

Instinto: +10

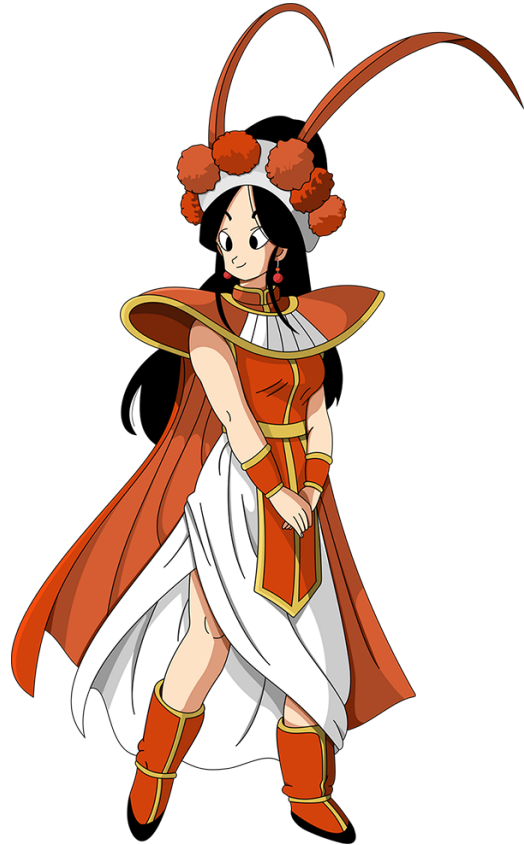
Ataque de Ki: +3

Puntos de Ki: 50

Armas y armaduras: Guan dao (1d3).

Talentos: Agrandar cuerpo.

Técnicas: Encantar accesorio: plumas del casco (2d6) y Remolino de viento.



Yaochun

Es un hombre solitario que está entrenado en artes marciales.

Unidades de combate: 50

Iniciativa: +1

Fuerza: 15

Resistencia: 15

Velocidad: 10

Ki: 0

Vitalidad: 10

PV: 10

Movimiento: 13

Defensa: 11

Ataque: +1 (1d3)

Instinto: +2



Bacterian

Es un luchador que no se ha bañado desde el día en que nació. La peste* es su mejor arma.

Unidades de combate: 20

Iniciativa: -1

Fuerza: 10

Resistencia: 4

Velocidad: 2

Ki: 0

Vitalidad: 4

PV: 5

Movimiento: 11

Defensa: 10

Ataque: +0 (1d3)

Instinto: +2

*La peste hace que los oponentes de Bacterian jueguen con desventaja siempre que luchen cuerpo a cuerpo contra él.



Nam

Es un gran luchador y amigo de Goku.

Unidades de combate: 70

Iniciativa: +2

Fuerza: 16

Resistencia: 17

Velocidad: 17

Ki: 5

Vitalidad: 15

PV: 16

Movimiento: 14

Defensa: 12

Ataque: +1 (1d4)

Instinto: +2

Ataque de Ki: +1

Puntos de Ki: 5



Ranfan

Es una luchadora de aikido que utiliza su belleza para combatir.

Unidades de combate: 36

Iniciativa: +1

Fuerza: 9

Resistencia: 5

Velocidad: 12

Ki: 0

Vitalidad: 10

PV: 12

Movimiento: 13

Defensa: 10

Ataque: +1 (1d3)

Instinto: +2

**Panputt**

Es un famoso luchador de Kick Boxing.

Unidades de combate: 62

Iniciativa: +2

Fuerza: 18

Resistencia: 12

Velocidad: 17

Ki: 0

Vitalidad: 15

PV: 17

Movimiento: 14

Defensa: 11

Ataque: +1 (1d4)

Instinto: +2

**Rey Chapa**

Es un maestro de artes marciales y excampeón del Torneo mundial de artes marciales.

Unidades de combate: 108

Iniciativa: +3

Fuerza: 30

Resistencia: 25

Velocidad: 25

Ki: 0

Vitalidad: 28

PV: 31

Movimiento: 15

Defensa: 13

Ataque: +2 (1d6)

Instinto: +2



Rey Gourmets

Es un humano que debido a una maldición, fue convertido en un monstruo. Se ha convertido en un tirano con un estomago sin fondo que obliga a sus súbditos a que le traigan comida.

Unidades de combate: 50
Iniciativa: +0
Fuerza: 25
Resistencia: 15
Velocidad: 5
Ki: 0
Vitalidad: 5
PV: 16
Movimiento: 12
Defensa: 12
Ataque: +1 (1d6)
Instinto: +2
Talentos: Transformación.



Pasta

Es una de las mejores secuaces del Rey Gourmets.

Unidades de combate: 19
Iniciativa: +1
Fuerza: 5
Resistencia: 5
Velocidad: 9
Ki: 0
Vitalidad: 4
PV: 14
Movimiento: 13
Defensa: 10
Ataque: +0 (+1)
Instinto: +2
Armas y armaduras: Lanzacohetes (2d6), ametralladora (1d3 en ráfagas de 4) y granadas (2d4).
Equipo: Disco volador.



Bongo

Es uno de los mejores secuaces del Rey Gourmets.

Unidades de combate: 23

Iniciativa: +0

Fuerza: 12

Resistencia: 5

Velocidad: 5

Ki: 0

Vitalidad: 3

PV: 13

Movimiento: 12

Defensa: 10

Ataque: +1 (1d3)

Instinto: +2

Armas y armaduras: maza con cadena (1d3).

Equipo: Disco volador.



Lucifer

Es un mestizo, parte vampiro y parte demonio, que se convirtió en el Rey Vampiro. Controla su propio ejército compuesto por zombis, demonios, vampiros, fantasmas y otras criaturas demoníacas. Posee la Princesa Durmiente, una joya con la que quiere lograr su objetivo, destruir a su mayor enemigo: el Sol.

Unidades de combate: 120

Iniciativa: +3

Fuerza: 20

Resistencia: 20

Velocidad: 30

Ki: 20

Vitalidad: 30

PV: 33

Movimiento: 15

Defensa: 13

Ataque: +1 (1d6)

Instinto: +1

Ataque de Ki: +2

Puntos de Ki: 30

Armas y armaduras: bastón (+1).

Talentos: Hechizar persona.

Técnicas: Psicoquinesis y Bola de Energía.



Igor

Es el ayudante de Lucifer. Es un mestizo de demonio y de terrícola tipo humano.

Unidades de combate: 6

Iniciativa: -1

Fuerza: 2

Resistencia: 1

Velocidad: 1

Ki: 0

Vitalidad: 2

PV: 2

Movimiento: 9

Defensa: 9

Ataque: +0 (0)

Instinto: +2

Armas y armaduras: Hacha (+2).



Ghastel

Es el líder del ejército demoníaco de Lucifer.

Unidades de combate: 80

Iniciativa: +3

Fuerza: 31

Resistencia: 9

Velocidad: 20

Ki: 10

Vitalidad: 10

PV: 22

Movimiento: 15

Defensa: 11

Ataque: +2 (2d6)

Instinto: +4

Ataque de Ki: +1

Puntos de Ki: 10

Armas y armaduras: Tridente (1d4), mazas (1d3) y Cinta rosa.

Técnicas: Psicoquinesis y Encantar accesorio: cinta rosa (2d6).



Arale Norimaki*

Es una androide construida por Senbei Norimaki, conocida por su fuerza sobrehumana increíble. Irónicamente, ella es miope y tiene que usar gafas.

Unidades de combate: 1000

Iniciativa: +9

Fuerza: 500

Resistencia: 300

Velocidad: 140

Ki: 60

Vitalidad: 260

PV: 285

Movimiento: 19

Defensa: 27

Ataque: +15 (1d100)

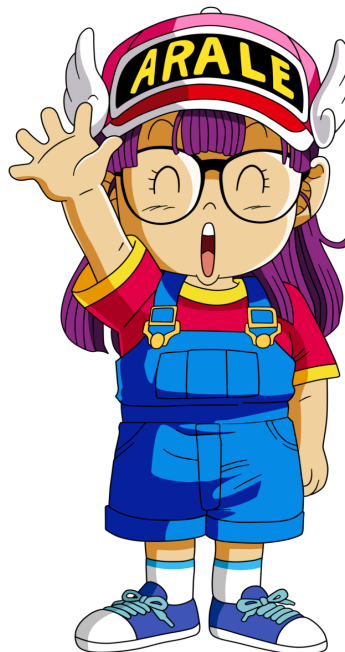
Instinto: +15

Ataque de Ki: +3

Puntos de Ki: 50

Talentos: Sin gasto de Ki y Sin fatiga.

Técnicas: Grito de choque y Cañón ¡Ncha!



*Los atributos y las unidades de combate de Arale son lo de menos, lo importante de este personaje es saberlo encajar en una buena historia y transmitir su carácter y su manera de ser en una partida. No se trata de si es mas o menos fuerte, sino de poder crear momentos divertidos y llenos de comedia con ella. Así que: “¡Ncha!”.

Gatchan

Es un ángel de tipo querubín que fue adoptado por la familia Norimaki después de eclosionar de un huevo enviado por Dios a la Tierra. Se acabó dividiendo en dos seres exactamente iguales. Se alimenta de casi cualquier cosa pero lo que mas le gusta son las cosas hechas de metal.

Unidades de combate: 50

Iniciativa: -1

Fuerza: 2

Resistencia: 3

Velocidad: 3

Ki: 32

Vitalidad: 20

PV: 33

Movimiento: 9 (volando 18)

Defensa: 9

Ataque: +0 (0)

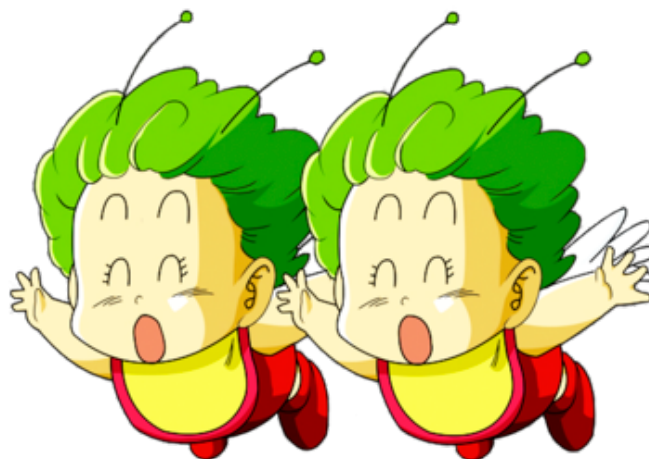
Instinto: +3

Ataque de Ki: +3

Puntos de Ki: 40

Talento: Vuelo.

Técnicas: Rayo (1d6).



NUEVOS ENEMIGOS:

Esbirro makyano

Guerreros originarios del planeta Makyo. Muchos los consideran demonios por su aspecto y su naturaleza bélica y cruel. Ginger, Sansho y Nikki son algunos ejemplos.

Unidades de combate: 220

Iniciativa: +4

Fuerza: 50

Resistencia: 45

Velocidad: 50

Ki: 45

Vitalidad: 30

PV: 33

Movimiento: 16

Defensa: 14

Ataque: +2 (2d6)

Instinto: +2

Ataque de Ki: +3

Puntos de Ki: 40

Armas y armaduras: espada makyana (1d4).

Talentos: espada makyana y transformación.

Técnicas: Volar, Onda de choque, Ataque de velocidad y Onda de energía máxima.



Guardianes del horno de las ocho divisiones

Son un grupo de guardianes que protegen el camino que lleva hacia el Horno de las 8 divisiones, es decir, protegen la conexión entre el mundo de los vivos y el Otro Mundo. En realidad son una ilusión*.

Unidades de combate: 74

Iniciativa: +6

Fuerza: 1

Resistencia: 1

Velocidad: 71

Ki: 0

Vitalidad: 1

PV: 1

Movimiento: 18

Defensa: 9

Ataque: +0 (0)

Instinto: +0

Armas y Armaduras: Katana (1d4) y arco (1d3).



*Si el oponente se da cuenta de que son una ilusión, los guardianes desaparecerán.

Copia de arcilla de Mr. Popo

Es una copia de un PJ hecha por Mr. Popo, utilizando arcilla, un pelo del PJ en cuestión (un trocito de piel o de uña en caso de que el PJ no tenga pelo) y agua de la vida. Es una copia exactamente igual al del PJ, menos por el hecho de que tiene los ojos como los de Mr. Popo y tiene la mente vacía. Tiene exactamente los mismos atributos, habilidades, técnicas y unidades de combate que el PJ al cual ha copiado, menos el instinto (+0) y los Puntos de vida ($\frac{1}{2}$ del PJ). Al tener la mente vacía, todas sus tiradas son con ventaja. Cuando los efectos de el agua de la vida se acaban, la copia muere convirtiéndose en un simple muñeco de arcilla inmóvil.

PV: $\frac{1}{2}$ del PJ

Instinto: +0

*Todas sus tiradas son con ventaja.



Soldado demonio

Los demonios son seres malignos del reino de los demonios.

Unidades de combate: 40

Iniciativa: +1

Fuerza: 16

Resistencia: 8

Velocidad: 8

Ki: 0

Vitalidad: 8

PV: 12

Movimiento: 13

Defensa: +1

Ataque: +1 (1d4)

Instinto: +2



Kogamera

Es una Tortuga verde con colmillos. Kogamera utiliza cohetes y movimiento de rotación para moverse por el aire, y puede ser utilizada como una forma alternativa de transporte (usada frecuentemente por Muten Roshi).

Unidades de combate: 7

Iniciativa: -1

Fuerza: 2

Resistencia: 2

Velocidad: 1

Ki: 0

Vitalidad: 2

PV: 12

Movimiento: 5

Defensa: 9

Ataque: +0 (0)

Instinto: +1

Talento: Vuelo.



Pájaro Hikui (Comefuego)

Pájaro casi extinto que se alimenta del fuego de un volcán.

Unidades de combate: 160

Iniciativa: +4

Fuerza: 40

Resistencia: 40

Velocidad: 50

Ki: 0

Vitalidad: 30

PV: 33

Movimiento: 16

Defensa: 14

Ataque: +2 (2d6)

Instinto: +1



Planta carnívora gigante

Unidades de combate: 100

Iniciativa: 0

Fuerza: 50

Resistencia: 25

Velocidad: 5

Ki: 0

Vitalidad: 20

PV: 23

Movimiento: 0

Defensa: 13

Ataque: +2 (2d6)

Instinto: +1



Piraña gigante

Unidades de combate: 160

Iniciativa: +4

Fuerza: 70

Resistencia: 20

Velocidad: 50

Ki: 0

Vitalidad: 20

PV: 23

Movimiento: 14

Defensa: 13

Ataque: +2 (3d6)

Instinto: +1

Talento: Respirar bajo el agua.



Serpiente gigante

Unidades de combate: 160

Iniciativa: +4

Fuerza: 70

Resistencia: 30

Velocidad: 40

Ki: 0

Vitalidad: 20

PV: 23

Movimiento: 14

Defensa: 13

Ataque: +2 (3d6)

Instinto: +1



Pájaro gigante (águila gigante)

Unidades de combate: 160

Iniciativa: +3

Fuerza: 80

Resistencia: 40

Velocidad: 30

Ki: 0

Vitalidad: 20

PV: 23

Movimiento: 15 (volando 30)

Defensa: 14

Ataque: +3 (4d6)

Instinto: +1

Talento: Vuelo.



Cangrejo gigante

Unidades de combate: 220

Iniciativa: +1

Fuerza: 90

Resistencia: 100

Velocidad: 10

Ki: 0

Vitalidad: 20

PV: 23

Movimiento: 13

Defensa: 17

Ataque: +4 (4d6)

Instinto: +1

Talento: Respirar bajo el agua.



Oso gigante

Unidades de combate: 180

Iniciativa: +3

Fuerza: 80

Resistencia: 40

Velocidad: 30

Ki: 0

Vitalidad: 20

PV: 23

Movimiento: 15

Defensa: 14

Ataque: +3 (4d6)

Instinto: +1



Jabalí

Unidades de combate: 19

Iniciativa: +1

Fuerza: 7

Resistencia: 4

Velocidad: 7

Ki: 0

Vitalidad: 1

PV: 6

Movimiento: 13

Defensa: 10

Ataque: +1 (1d3)

Instinto: +1



Elefante

Unidades de combate: 45

Iniciativa: +2

Fuerza: 16

Resistencia: 12

Velocidad: 16

Ki: 0

Vitalidad: 1

PV: 10

Movimiento: 14

Defensa: 11

Ataque: +1 (1d4)

Instinto: +1

**Gran lagarto**

Unidades de combate: 30

Iniciativa: +1

Fuerza: 8

Resistencia: 7

Velocidad: 10

Ki: 0

Vitalidad: 5

PV: 12

Movimiento: 13

Defensa: 11

Ataque: +1 (1d3)

Instinto: +1

**Lagarto gigante**

Unidades de combate: 190

Iniciativa: +4

Fuerza: 50

Resistencia: 50

Velocidad: 50

Ki: 0

Vitalidad: 40

PV: 44

Movimiento: 16

Defensa: +4

Ataque: +2 (2d6)

Instinto: +1



OTROS PERSONAJES:

Sirena

Son seres de apariencia femenina y con cola de pez. Viven en el agua pero pueden salir de ella.

Unidades de combate: 10

Iniciativa: -1

Fuerza: 3

Resistencia: 2

Velocidad: 2

Ki: 0

Vitalidad: 3

PV: 3

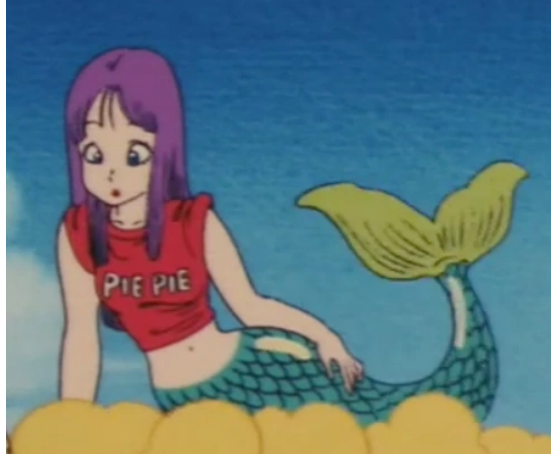
Movimiento: 3 (11 en agua)

Defensa: 9

Ataque: +0 (0)

Instinto: +2

Talento: Respirar bajo el agua.



Hada

Son seres muy pequeños de apariencia femenina, orejas puntiagudas y alas.

Unidades de combate: 10

Iniciativa: -1

Fuerza: 3

Resistencia: 2

Velocidad: 2

Ki: 0

Vitalidad: 3

PV: 3

Movimiento: 9

Defensa: 9

Ataque: +0 (0)

Instinto: +2

Talento: Vuelo.



REACCIONAR ANTE UN ATAQUE DE TIPO LARGO (REGLA OPCIONAL):

Repeler ataques de técnicas de tipo largo:

Cuando algún enemigo te lanza un ataque de técnica de tipo largo y tu quieres desviarlo, pararlo hasta disiparlo o absorberlo, devolvérselo, o, esquivarlo; debes pasar una tirada de dificultad muy difícil.

Si el nivel de la técnica que te han lanzado es superior a tu nivel de personaje, deberás pasar la tirada de dificultad con desventaja, si el nivel de la técnica es inferior a el nivel de tu PJ, deberás hacer la tirada con ventaja.

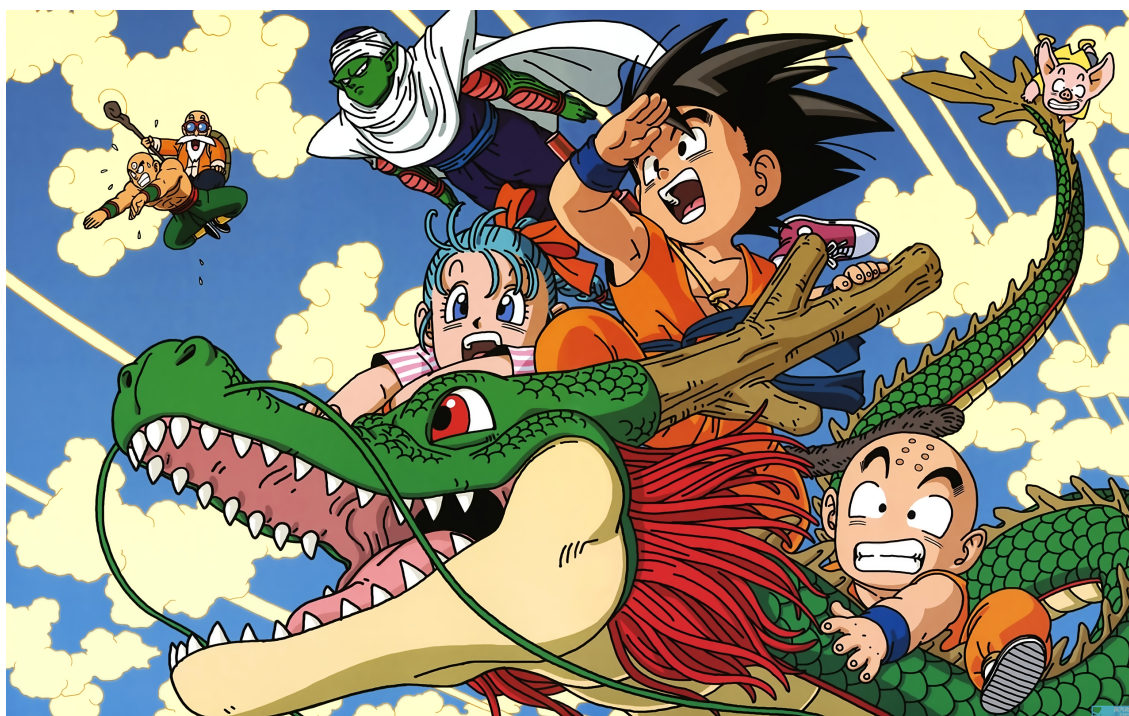
- Si quieres esquivarlo debes superar la tirada de dificultad lanzando un D20 y sumando tu modificador de iniciativa (recuerda aplicar la regla de ventaja y desventaja).
- Si quieres desviarlo con una patada o un puñetazo debes superar la tirada lanzando un D20 y sumando tu modificador de ataque (recuerda aplicar la regla de ventaja y desventaja).
- Si quieres pararlo con las manos o los antebrazos hasta disiparlo o absorberlo debes superar la tirada lanzando un D20 y sumando tu modificador de ataque Ki (recuerda aplicar la regla de ventaja y desventaja).
- Y si quieres devolvérselo, debes hacer lo mismo que en la anterior pero, además, debes gastar tantos puntos Ki como nivel tenga la técnica que te han lanzado. Los puntos Ki gastados no son para hacer otra técnica, si no para mantener la técnica que han lanzado contra ti y poder redirigirla hacia tu objetivo. El ataque que te han lanzado irá contra tu oponente con la misma fuerza que el te la lanzó a ti (recuerda aplicar la regla de ventaja y desventaja).



Tabla de creación de PNJs terrícolas humanos comunes* según su edad:

	Bebé (1 año)	Niño pequeño (5 años)	Niño mayor (10 años)	Adolescente (15 años)	Adulto joven	Adulto mayor	viejo
Unidades de combate	5	6	7	8	10	9	6
Iniciativa	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
Fuerza	1	1	1	2	3	3	2
Resistencia	2	2	2	2	2	2	1
Velocidad	0	1	2	2	2	2	1
KI	0	0	0	0	0	0	0
Vitalidad	2	2	2	2	3	2	2
PV	2	2	2	2	3	2	2
Movimiento	11	11	11	11	11	11	11
Defensa	9	9	9	9	9	9	9
Ataque	0	0	0	0	0	0	0
Instinto	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2

*Las unidades de combate de terrícolas comunes van de 5 a 10, los soldados i deportistas de 11 a 15 y los luchadores promedio de 16 a 30.



Lista de animales

Peces:

Pez pequeño
Pez mediano
Pez grande
Pez gigante
Piraña gigante
Anguila eléctrica gigante
Manta raya gigante
Tiburón

Réptiles:

Serpiente
Serpiente gigante
Tortuga marina
Cocodrilo
Lagarto
Gran lagarto
Lagarto gigante
Kogamera

Dinosaurios:

T-rex
Pterosaurio
Triceratops
Ceratosaurio (parecido al T-rex pero con un cuerno)

Anfibios:

Rana

Mamíferos:

Murciélago
Mono
gorila
Koala
Lobo
Perro
Gato
Zorro
Ardilla
Canguro
Conejo
Ciervo
Caballo
Camello
Dromedario
Bisonte
Asno

Elefante
Delfín
Jabalí
Jabalí gigante con alas de mariposa
Topo
Cerdo
Roedor
Dientes de sable
León
Tigre
Oso

Aves:

Pájaro pequeño (tipo gorrión)
Pájaro mediano (tipo gaviota, búho, cuervo)
Pájaro grande (tipo buitre)
Pájaro gigante (águila gigante)
Pájaro camélido (pájaros grandes y no voladores que son una mezcla entre Ñandú y dromedario aparecidos en el episodio 9 de Dragon Ball)
Ñandú
Pájaro Hikui
Ave fénix (tienen vida eterna pero se extinguieron antes que Muten Roshi regalara la nube Kinton a Goku. Se extinguieron por comer alimentos en mal estado).

Otros animales:

Pulpo
Pulpo gigante
Calamar
Cangrejo
Cangrejo gigante
Insectos varios (escarabajo, araña, cienpiés, mariposa...)

El niño invencible

Aventura para PJs de nivel 1.

Resumen: el torneo de artes marciales está siendo amañado por la RR para que gane el sobrino de su Líder. Los PJs deben avisar de este suceso y vencer a la Red Ribbon.

Opening de Dragon Ball

ESCENA 1 – REGAÑINA Y ELIMINATORIAS

Habéis llegado tarde a la inscripción para el Torneo Mundial de Artes Marciales.

Vuestros respectivos maestros os regaña (si es que los tenéis) en el portal de entrada.

Aunque os están regañando, veis que un hombre vestido de soldado y con un fusil llega corriendo por la calle, pasa el portal y un civil lo para en seco y lo regaña.

Tirada de percepción (dificultad: fácil): Quien supere esta tirada se da cuenta de que se trata de un soldado de la Red Ribbon.

Aunque el civil está regañando al soldado, no se les escucha bien porque la regañina es en voz baja.

Si algún PJ tiene muy buenos oídos (o se hace otra tirada de percepción, esta vez de dificultad: difícil) puede llegar a haber entendido parte de la conversación.

CONVERSACIÓN:

Civil: -¿Pero que haces vestido así?! Se supone que hay que ir discretos.
Soldado: -Lo siento, mi capitán.
Civil: -Menudo inepto.
Soldado: -Lo siento muchísimo, capitán.

Civil: -Eres un desastre, ve a cambiarte.

Soldado: -Si, capitán. No volverá a ocurrir.

Después de la regañina, el soldado se va corriendo calle abajo y el civil se va hacia dentro.



Si los PJs siguen al soldado, verán que el soldado va a un hotel, se cambia de ropa y vuelve a las instalaciones donde se celebra el torneo de artes marciales. Esta vez, con ropa de civil.

Si los PJs siguen al civil (que en realidad es un capitán de la Red Ribbon) verán que va hasta la puerta cerrada que da a la gran sala donde se hacen las eliminatorias. Allí se queda vigilando con otro civil (en realidad es otro soldado de la Red Ribbon).

Si os acercáis, las puertas se abren desde dentro y sale un luchador herido y estirado encima de una camilla, unos sanitarios se lo llevan hacia un hospital. El herido va gritando: -¡El niño! ¡El niño! ¡Ese maldito niño debe haber salido del infierno!

Las puertas se cierran desde dentro.

Si intentáis entrar, los dos civiles que hay en la entrada os dicen que no se puede entrar si no sois miembros del personal del torneo mundial de artes marciales o luchadores previamente

inscritos en el torneo. También os dicen que podéis ir a las gradas para ver el lugar donde lucharán los luchadores que hayan pasado las eliminatorias o quedaros aquí fuera. Pero entrar no se puede. Os recuerdan que el torneo de cara al público será mañana cuando ya se hayan hecho públicos los nombres de los participantes que hayan superado las eliminatorias.

Si los PJs vais a las gradas donde se hará el torneo verán que hay otros civiles. Algunos están decidiendo donde se sentarán mañana, otros están contemplando las figuras que decoran el lugar y otros 4 civiles (soldados rasos de la RR de incognito) están bloqueando otra entrada como los primeros civiles que habéis visto.

Si los PJ les dicen que han descubierto que son miembros de la Red Ribbon, ellos lo negarán.

Si los PJ intentan entrar por la fuerza, los civiles opondrán resistencia.

*En el manual de Advanced Dragon Ball D20 encontrarás la ficha de soldado raso de la RR y sargento RR (como van disfrazados de civiles, solo llevan una pistola como arma).

Si acabáis con ellos y abríis las puertas, personal del torneo os pedirá que os vayáis. Si hace falta, os hacen fuera con la ayuda de algún luchador.

Aunque os hayan hecho fuera, os ha dado tiempo a ver que en el ring de las eliminatorias había un niño luchando con un luchador enorme. El enorme luchador parecía estar perdiendo. Parecía estar fatigado y herido, mientras que el niño estaba animado y sin un rasguño.

Aunque no habéis podido inscribiros, decidís quedaros y disfrutar del

torneo. Así que os vais a vuestras respectivas habitaciones de hotel y a la mañana siguiente ya iréis a ver el torneo.

ESCENA 2 – UN NIÑO INVENCIBLE LUCHA EN EL TORNEO

Os levantáis por la mañana y vais a ver el torneo. En la entrada hay una lista con los luchadores que participaran en el torneo de cara al público.

1. Canelino (niño)
2. Rey Chapa
3. Ranfan
4. Panputt
5. Bacterian
6. Yaochun
7. Lobo hombre
8. Garra larga (bandido tipo animal: un oso)

*Las fichas de estos personajes las encontrarás en este suplemento y en el manual básico de Advanced Dragon Ball D20. La ficha de Garra larga es la de bandido tipo animal. La ficha de Canelino es la de niño pequeño que aparece en la página 37.

Tomáis asiento en las gradas. Escucháis rumores sobre un excelente luchador, Canelino, que resulta ser un niño. También hay algo gigantesco tapado con una lona al otro lado de la pista de combate (se trata de un robot de combate RR). Y os fijáis en que hay un asiento privilegiado, pues se trata de un asiento elevado y muy centrado en las gradas. Alrededor de este asiento hay civiles sentados (en realidad, todos los que rodean ese asiento son soldados de la Red Ribbon).

Las gradas se llenan de gente dispuesta a disfrutar de los combates. De pronto, el Líder Red (el gran líder

de la Red Ribbon) aparece y se sienta en el lugar privilegiado.

Los combates empiezan y son de lo más interesantes. Panputt gana a Garra larga, Bacterian gana a Lobo hombre y Ranfan gana a Yaochun. Llega el momento de que luche el niño, Canelino.

Canelino es un niño de 5 años un poco gordito. Su primer combate es contra Rey Chapa.

Canelino hace movimientos muy exagerados, parecen sacados de alguna película clásica de artes marciales. Rey Chapa se acerca y le dice que le deja atacar él primero. El niño le da un puñetazo que lo envía fuera del cuadrilátero. Rey Chapa ha perdido. El niño saluda al Líder Red y después al público. El Líder aplaude.

Tirada de percepción (dificultad: difícil): los PJs que superen esta tirada se han dado cuenta de que el niño no es fuerte, lo que ha hecho que Rey Chapa saliera disparado ha sido una especie de fuerza mágica o algo que requería energía Ki.

Si los PJs van a ver que hay detrás de la lona deberán utilizar el sigilo, porque está protegida por 10 soldados RR. También pueden persuadirlos o engañarlos. Luchar contra ellos sería un tanto peligroso si no queréis que el personal del torneo os ponga en la lista negra de personas a las que se les prohíbe la entrada al torneo de manera indefinida. Detrás de la lona hay un robot de combate RR.

Los combates siguen. Bacterian gana a Panputt.

Ahora le vuelve a tocar a Canelino, esta vez, contra Ranfan. Entonces el niño apunta a Ranfan con un dedo y grita: -¡Rayo invisible!

Ranfan sale disparada y se empotra contra la pared que separa las gradas del cuadrilátero.

El presentador esta exaltado: -¡es increíble! Mira que se han llegado a ver cosas raras... ¿pero un rayo invisible? ¡Este niño es un prodigio! El niño saluda al público y se va. Ya solo queda un combate.

Tirada de percepción (dificultad difícil): Si se supera esta tirada escucháis como el Líder Red le dice a uno de sus soldados de incognito que vaya a avisar al zorro de que sea más discreto, que esto del rayo invisible puede llevar a que alguien sospeche algo.

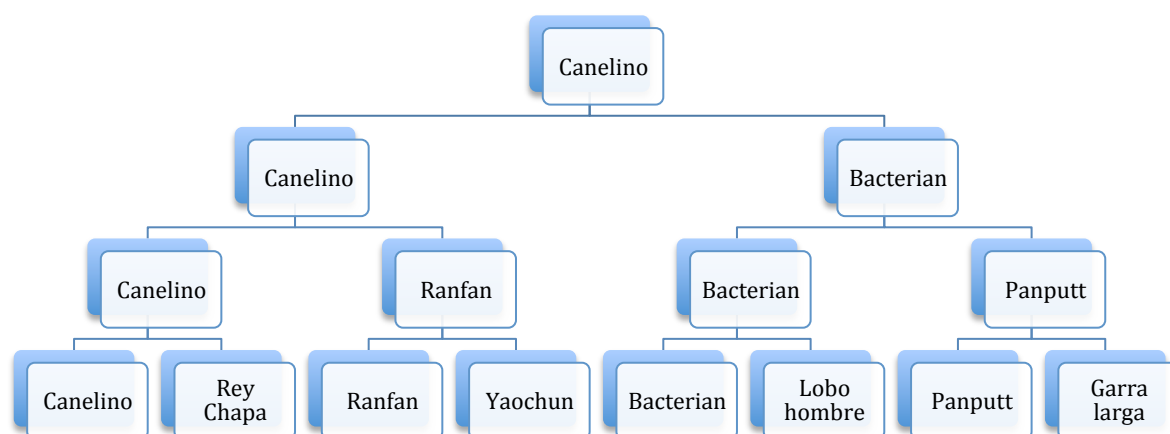
Los PJs pueden seguir, con sigilo, a este soldado que se va al otro lado de las gradas. El soldado se va a donde hay un terrícola de tipo animal (un zorro) y le dice algo al oído. Después el soldado de incognito, vuelve a su puesto.

El ultimo combate ya empieza. Bacterian se aproxima a Canelino y este grita: -¡Madre mía! ¡pero que peste! Entonces se pone los dedos tapándose la nariz y huye en círculos. Bacterian lo persigue en círculos. Un espectáculo de lo más penoso.

Si los PJs hablan con el zorro, él les acabará confesando que sabe telequinesis y que ha sido contratado para hacer ganar al sobrinito querido del Líder Red.

En este punto los PJs deberían intentar parar el torneo y desenmascarar a aquellos que han estado amañando los combates.

Así es como queda el torneo:



Cuando el Líder Red se vea acorralado saldrá volando con una mochila con propulsores y sacará a su sobrino de allí. No sin antes mandar a sus soldados que activen el robot y acaben con los PJs.

El robot aparece destruyendo un muro y la gente sale despavorida. El zorro también huye, no tiene ninguna intención de luchar cuando las cosas se ponen feas.

ESCENA 3 – COMBATE CONTRA LA RED RIBBON

Los PJs deben acabar con los 10 soldados rasos de la RR, con el robot de combate de RR y con 3 soldados medio de la RR.

*Las fichas de estos enemigos las encontrarás en el manual básico de Advanced Dragon Ball D20.

Una vez hayáis acabado con ellos, el personal del torneo os da las gracias.

El torneo mundial de artes marciales queda suspendido y aplazado hasta el próximo mes.

Si los PJs lo desean, pueden inscribirse el próximo mes.

ESCENA 4 – EL TORNEO MUNDIAL DE ARTES MARCIALES

Los PJs se inscriben, por fin, al torneo mundial de artes marciales y superan las eliminatorias.



*Haz un torneo con los PJs. Utiliza los contrincantes que consideres adecuados para tus jugadores. En el manual básico y en este suplemento, tienes las fichas de varios luchadores que puedes usar.

Ending de Dragon Ball

La espada del demonio

Aventura para PJs de nivel 5

Resumen: Hace un tiempo, el rey demonio Shula abrió una puerta con la magia de su espada demoniaca. La puerta comunica el reino demonio con la Tierra. Los demonios se aprovecharon de eso para robar y hacer maldades en los reinos y pueblos terrestres cercanos a la puerta. Shula clavó la espada en el suelo de manera que la puerta no se pudiera cerrar y así mantenerla siempre abierta para realizar sus fechorías cada noche. Solo aquel que venciera a Shula en un combate podría sacar la espada y cerrar la puerta. No obstante, Son Goku apareció un día, venció a Shula y quitó la espada cerrando la puerta con todos los demonios dentro (visto en el episodio 81 de la serie original). Todos los demonios se quedaron dentro menos uno. Un namekiano que fue criado por demonios quedó en la Tierra y ahora quiere recuperar la espada demoniaca de su maestro para volver a su hogar, pero el rey del reino más cercano a la puerta la escondió para que la puerta del reino de los demonios no se volviera a abrir jamás. Los PJs deben recuperar la espada para devolver a Curfoc, el namekiano, a su hogar. En el reino de los demonios hay unos gemelos hechiceros demonios que están hipnotizando a los guerreros demonios de Shula para arrebatarse el trono. Los PJs deberán recuperar el trono venciendo al hechicero demonio y a sus guerreros con la ayuda de la resistencia demoniaca (compuesta por Shula, Mela, Gora, Curfoc y otros demonios).



Opening de Dragon Ball

ESCENA 1 – UN NAMEKIANO PIDE AYUDA

Los PJs estáis caminando por un camino que atraviesa un bosque. Buscáis un lugar donde comer y os han dicho que siguiendo el camino llegareis a un pueblo con un castillo donde podréis abasteceros.



Poco antes de llegar al pueblo, os encontráis a alguien por el camino. Curfoc, un namekiano con una espada se acerca a vosotros y os dice: -parecéis bravos luchadores, ¿puedo pedirlos un favor a cambio de dinero o algo que pueda interesaros? Los PJs deberían aceptar.

Curfoc os explica: -soy un aprendiz de artes marciales y viajaba con mi maestro por estas tierras hasta que nos sorprendieron los soldados del castillo que hay al final de este camino. La gente de ese pueblo y ese castillo ha intentado matarme, le han quitado la espada a mi maestro y lo han encerrado mágicamente tras una puerta gigante. Al parecer los humanos de ese lugar me han tomado por un monstruo o algo por el estilo, solo por mi aspecto. Supongo que no están acostumbrados a ver a alguien verde y con antenas. Necesito recuperar la espada mágica de mi maestro, creo que con ella podré liberarlo. He intentado recuperarla

por mi propio pie, estoy seguro de que la espada debe estar en el castillo pero las puertas de ese castillo parecen indestructibles. Así que he ideado un plan.

Antes de que Curfoc cuente el plan, los PJs pueden aprovechar para hacer preguntas.

Cosas que hay que tener en cuenta cuando los PJs hagan sus preguntas:

Curfoc ha dicho unas cuantas mentiras: Curfoc no viajaba con su maestro, él y su maestro, junto con otros demonios salieron de la puerta gigante para robar a los humanos de la Tierra y causar el terror. Su padre no está encerrado, es él el que está encerrado en la Tierra.

Curfoc no sabe que es un namekiano, él cree que él es un demonio porque ha sido criado por demonios. Curfoc no les dirá a los PJs que es un demonio porque sabe de la mala reputación de los demonios en la Tierra. Tampoco les dirá el nombre de su maestro (Shula). En cuanto a la recompensa, Curfoc les dice a los PJs que su maestro tiene el talento de la materialización mágica y que seguro que les podrá recompensar con lo que quieran una vez lo hayan salvado.

Después de las preguntas os cuenta el plan.

Curfoc os cuenta el plan: -El plan se basa en hacer ver que me habéis matado. Yo me haré el muerto y vosotros me llevareis en una camilla (o una simple tabla que sirva de camilla) hasta el castillo. El señor del castillo os abrirá las puertas para agradeceros el haber matado al monstruo y para mi cuerpo. Hasta es posible que os invite a un festín en agradecimiento. Una vez dentro, les quitaré la espada de mi maestro y me

iré a abrir la puerta gigante donde lo encerraron. Una vez mi maestro sea liberado, os dará la recompensa.

Los PJs deben aceptar o proponer un plan parecido.

Una vez hayáis preparado la camilla, Curfoc se corta un brazo. Y os dice: -tranquilos, vuelve a crecer. Curfoc se estira en la camilla y vais hacia el castillo.

ESCENA 2 – EL PLAN

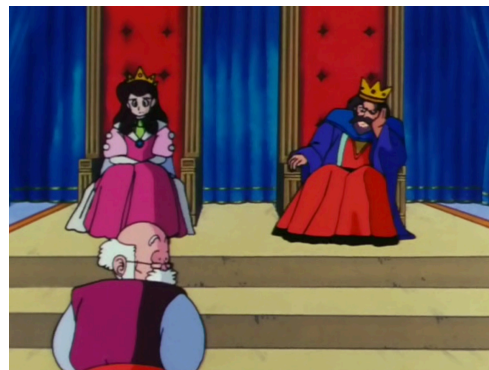
Lo primero que veis son campos de conreo con algún que otro espantapájaros.

Después llegáis al pueblo que hay justo delante del castillo. La gente del pueblo sale de sus casas y celebra que el monstruo haya sido vencido. Ellos os conducen al otro lado del pueblo, donde se encuentra el castillo.



En las puertas del castillo hay unos guardias. Os ven sorprendidos por ver a Curfoc muerto. Envían un mensaje al señor del castillo y os dejan entrar.

Llegáis a la sala del trono del señor del castillo. Estáis ante el rey que os da las gracias por haber matado al demonio.



En este preciso momento Curfoc salta de la camilla y se regenera el brazo. Dice en voz alta y desafiante: -¡Devolvedme la espada!; Sois hombres muertos! Y empieza a lanzar bolas de energía por todas partes y a reír maliciosamente. Soldados y rey huyen y, asustados, intentan esconderse. El rey grita que la espada no está dentro del castillo.

Los PJs deberían intentar pararlo. Aun así Curfoc está tan enrabiado que si los PJs intentan detenerlo, él también les atacará.

Hay que vencer a Curfoc (sus características están en la página 21 de este suplemento).

Una vez los PJs hayan vencido a Curfoc. Éste estará tan agotado que dirá la verdad. Curfoc dice: -Yo solo quiero volver a mi hogar.

ESCENA 3 – LA VERDAD Y LA ESPADA ESCONDIDA

Calmados los ánimos, el rey y Curfoc contarán la verdad a los PJs.

La verdad: En realidad Curfoc es un demonio y su maestro no está encerrado, es él quien está encerrado en la Tierra porque Curfoc proviene del reino demoniaco, como su maestro.

Hace tiempo el maestro de Curfoc, el rey demonio Shula, abrió la puerta gigante con la magia de su espada demoniaca. La puerta comunica el reino demonio con la Tierra. Los demonios se aprovecharon de eso para robar y hacer maldades en los reinos y pueblos terrestres cercanos a la puerta. Shula clavó la espada en el suelo de manera que la puerta no se pudiera cerrar y así mantenerla siempre abierta para realizar sus fechorías cada noche. Solo aquel que venciera a Shula en un combate podría sacar la espada y cerrar la puerta. No obstante, Son Goku apareció un día, venció a Shula y quitó la espada cerrando la puerta con todos los demonios dentro (visto en el episodio 81 de la serie original). Todos los demonios se quedaron dentro menos uno, Curfoc. Curfoc quiere recuperar la espada demoniaca de su maestro para volver a su hogar, pero el rey del reino más cercano a la puerta la escondió para que la puerta del reino de los demonios no se volviera a abrir jamás.

Curfoc quiere la espada para abrir la puerta y el rey no quiere entregársela.



Los PJs deberían convencerles para llegar a un acuerdo. Los PJs deberían acompañar al rey y a Curfoc ante la puerta, llevar la espada abrir la

puerta pero con la condición de que la espada quede en la Tierra. Tanto el rey como Curfoc acabarán aceptando.

El rey os dice: -La espada está a la vista de todos. Es uno de los espantapájaros que hay en los campos de hortalizas. Solo esta cubierta con harapos. Supusimos que Curfoc jamás buscaría allí y parece que acertamos.

Apunte importante: En el episodio 81 de Dragon Ball, la espada no se podía quitar de la puerta porque era un reto puesto por Shula, pero como Goku no estableció ningún reto, la espada puede llevarla cualquiera.



*Imagen de la espada de Shula en la contraportada de este suplemento.

Con la espada recuperada, vais a la puerta y la abrís con solo clavarla en el espacio que hay entre las dos puertas. Mágicamente la puerta se abre. Curfoc os dice que le acompañéis para encontrar a Shula y que os de la recompensa que merecéis por devolverle a su hogar.

Los PJs deberían seguir a Curfoc. Los soldados del rey esperaran a vuestro regreso con las puertas abiertas.

***La aventura podría acabar aquí, con un reencuentro con Shula y las**

recompensas. Pero si tu y tus jugadores queréis continuar, sigue leyendo en la Escena 4.

ESCENA 4 – EL REINO DEMONIACO

Entráis en el reino demoniaco que tiene aspecto de cavernas. Hay un pasadizo enorme con antorchas a los lados. Al final del pasillo hay una gran sala con columnas.

De repente escucháis una voz femenina: -¡Curfoc!

Una chica demonio, Mera, viene corriendo hacia Curfoc con una sonrisa. Y Curfoc se alegra de ver a Mera.

Antes de que lleguen a abrazarse Gora aparece de detrás de una columna y grita: -¡Espera Mera! Debe ser otro hechizo del enemigo. Curfoc desapareció ¿Por qué iba a volver ahora?

Aunque lo neguéis, Mera y Gora deciden atacaros sin escucharos.

Lucháis contra Mera y Gora (sus características están en la pagina 20 y 21 de este suplemento).

Una vez estén lo suficientemente cansados les convencéis de que no sois ninguna ilusión creada a través de ningún hechizo.



Mera y Gora se alegran de que Curfoc haya vuelto. Curfoc y Mera se abrazan. Podéis notar que entre ellos hay algo más que amistad.

Curfoc os presenta a sus amigos. Gora y Mera os conducen por un pasadizo secreto hasta un lugar donde estaréis a salvo.

Camináis por el pasadizo mientras Mera os cuenta todo lo que ha estado pasando en el reino de Shula.

Mera os dice: -Poco después de nuestro encuentro con Son Goku, aparecieron dos hechiceros demonio que, sin saberlo, estaban hipnotizando a nuestro señor, el rey Shula. Al parecer, ellos querían quitarle el trono a Shula y convencieron a muchos demonios del ejercito de Shula para que les ayudaran. Al final lo consiguieron. Tienen el trono de Shula y gran parte de su ejercito, y nosotros ahora formamos parte de la resistencia. Los hechiceros son muy poderosos así que no hemos podido derrotarlos. Pero ahora que Curfoc ha vuelto, quizás tengamos otra oportunidad para recuperar el trono.

Llegáis a una sala.

ESCENA 5 – LA RESISTENCIA DEMONIACA

La sala a la que habéis llegado es la sala donde se esconden los demonios que forman parte de la resistencia. Gora y Mera os dan la bienvenida a la resistencia y os presentan a los demás demonios.

Mera os acompaña hasta un rincón de la sala donde hay una camilla. Shula está atado a la camilla. Está febril. Mera os dice: -Este es Shula, está enfermo como consecuencia de la hipnosis de esos hechiceros. Un día lo encontramos haciendo guardia para nuestros enemigos y lo capturamos y atamos. Ahora lo intentamos curar, creemos que hemos podido quitarle

los efectos de la hipnosis pero ahora está febril y muy débil. Espero que podamos recuperarlo.

De repente suena un cuerno. Un grupo de soldados demonio, a la orden de los hechiceros, ha encontrado esta sala secreta.

Combatir contra soldados demonio (sus características están en la pagina 30 de este suplemento).

Una vez vencidos Mera os dice: -Este lugar ya no es seguro. No conozco más salas secretas así que lo único que se me ocurre es atacar definitivamente a los hechiceros aprovechando que gran parte de su ejercito vendrá aquí para matarnos.



Los PJs deberían aceptar. Cogéis lo necesario y seguís a Mera.

ESCENA 6 – LOS HECHICEROS DEMONIO

Mera os conduce por un pasadizo secreto que da a la sala del trono donde están los hechiceros demonio y su ejercito de demonios.

El efecto sorpresa y, por lo tanto, la iniciativa, la tienen los PJs.



Mera os propone que vosotros, los PJs, luchéis contra los hechiceros mientras ella, Gora y los demás demonios de la resistencia se encargan de el ejercito demonio.

Los gemelos hechiceros demonio son dos demonios de rango medio (sus características se pueden encontrar en la pagina 77 del manual básico del juego de rol) pero a los que hay que añadirles la técnica de Hipnosis, Psicoquinesis y Paralizar.

Combatís contra los gemelos demonio.

Una vez los gemelos sean vencidos, Shula dejará de sufrir los efectos de la fiebre y os da las gracias por haber recuperado su reino.

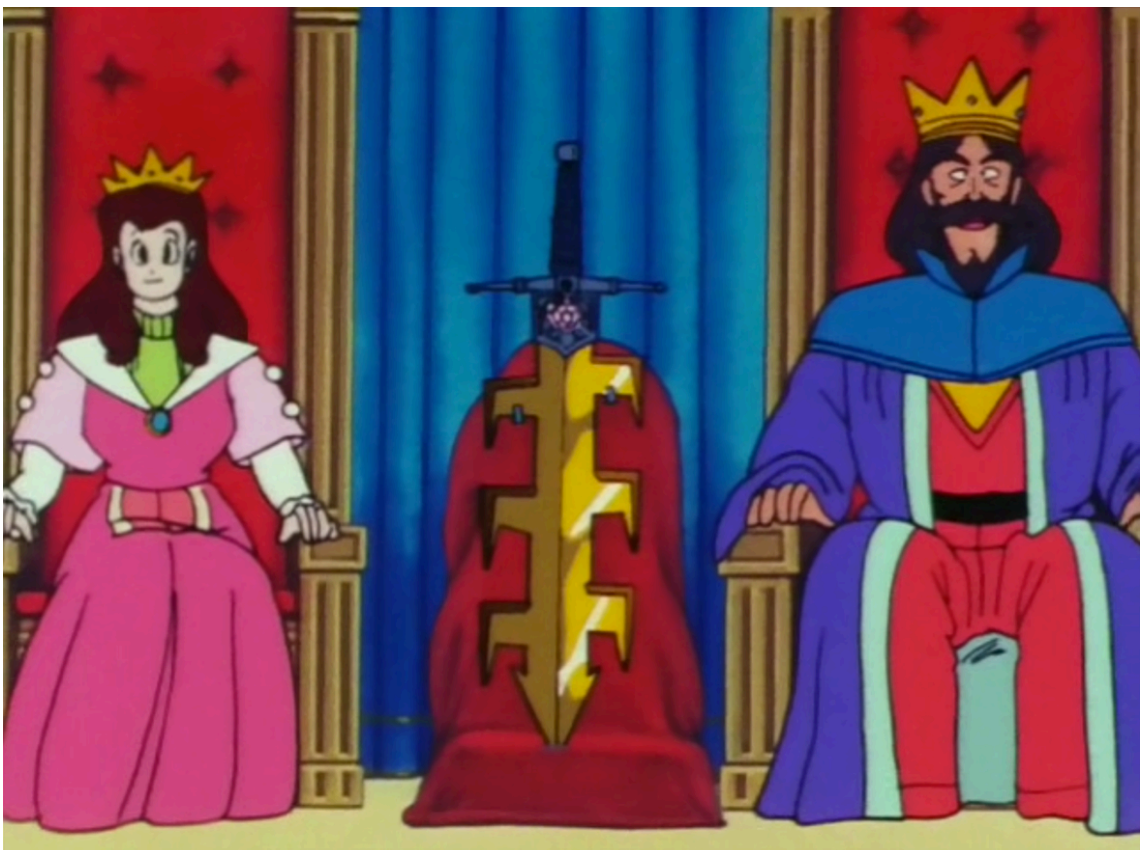
ESCENA 7 – LAS RECOMPENSAS

Shula decide devolver todo lo robado a las gentes de la Tierra y acordar la paz. El señor del castillo cercano a la puerta gigante accede a dejar la puerta abierta un día a la semana para que los demonios de Shula puedan disfrutar de la Tierra, sin hacer maldades) a cambio de que ellos protejan los reinos y tierras que antaño aterrorizaron.



Shula os da las recompensas y Curfoc y Mera se despiden de vosotros con un: -Ojalá nuestros caminos se vuelvan a cruzar algún día.

Ending de Dragon Ball







**ESTE SUPLEMENTO CONTIENE 3
RAZAS NUEVAS CON LAS QUE
PODER CREAR PERSONAJES
JUGADORES, NUEVOS PERSONAJES
IMPORTANTES, NUEVAS TÉCNICAS
Y TALENTOS, NUEVO EQUIPO,
NUEVAS ARMAS Y OBJETOS
MARAVILLOSOS, 2 AVENTURAS Y
MUCHO MÁS...**

