

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, está 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 lucharan 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.

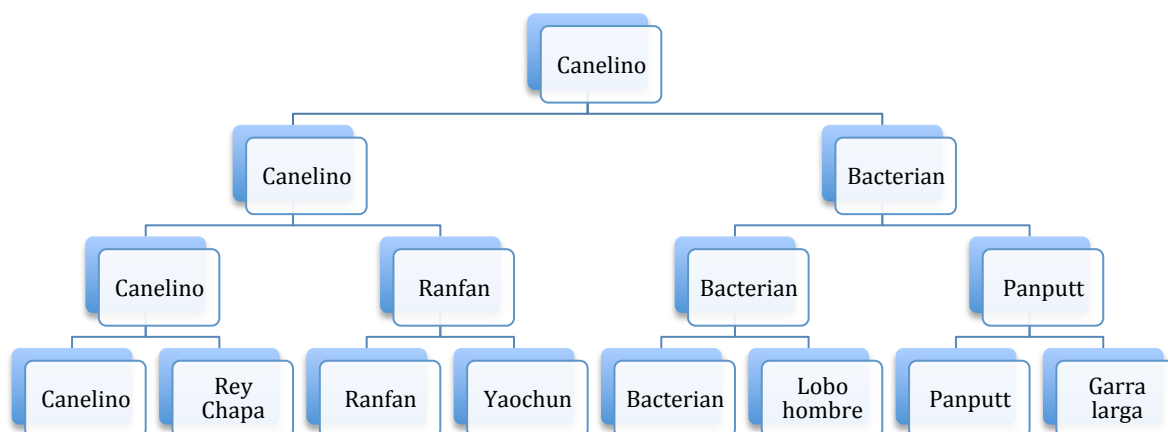
Los PJs pueden seguir, con sigilo, a este soldado que se va al otro lado de las gradas. El soldado se va a donde hay un terrícola de tipo animal (un zorro) y le dice algo al oído. Después el soldado de incognito, vuelve a su puesto.

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