

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

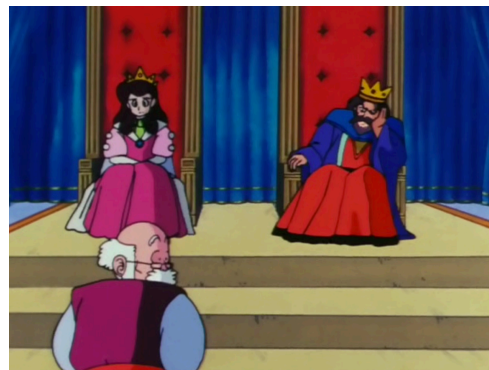
Lo primero que veis son campos de conreo con algún que otro espantapájaros.

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 enrabado 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

