

## Dragonball: El festival de las zanahorias

**Introducción:** Esta partida fue diseñada para ser jugada en unas jornadas de manga, para jugadores principiantes y utilizando el sistema (algo modificado) del Feng Shui publicado por Edge. Como es habitual en mí, está un poco esquematizada, por lo que carece de grandes detalles que prefiero dejar a la improvisación, tales como diálogos, objetos aprovechables u otras cosas. Avisados estáis.

### Parte 1: En la aldea de Tokaru

Los personajes se encuentran en la aldea de Tokaru, muy cerca de la capital Oeste, asistiendo a la famosa “fiesta de las zanahorias”. Los motivos para acudir a la fiesta pueden ser varios, como encontrarse de paso, haber ido a comprar alguna pieza de ropa exclusiva de la zona o que alguno de los miembros haya sido invitado expresamente por un amigo o familiar. Durante el festival de la zanahoria y sumida en una alegre fiesta, se celebran actividades varias y como no, se degustan las típicas zanahorias de la zona de todas las formas posibles: Zumo de zanahoria, pastel de zanahoria, zanahoria asada, zanahoria confitada... Puedes dejar que los jugadores paseen por la aldea e interaccionen con los lugareños, aunque encontrarán poca cosa de interés allí. La atención de todos, en cambio, se centra en la Gran carrera del cerdo, en la que los jóvenes del pueblo se lanzan a la persecución de un cerdo que, de ser atrapado, pasa a ser propiedad del ganador. Muchos lugareños animarán a los personajes a participar, ya que su condición de extranjeros hace la carrera todavía más atractiva.

**Mecánica:** Sitúa sobre la mesa de juego un panel con veinte números. En caso de no poseer uno, puede cogerse un folio normal y dibujar veinte casillas numeradas, así como tokens diferentes para cada jugador, además de uno para representar al cerdo. Si quieres hacerlo más interesante, el token de cerdo podría ser una gominota que se entregará a quien lo atrape.

Para empezar se sitúan todos los personajes en la casilla del cero (vale, no he dicho que había cero, así que en realidad hay que dibujar 21 casillas) y el cerdo en el 8, para representar la ventaja con la que empieza. Todo el mundo tira dos dados (en Feng shui uno blanco y otro negro que serán números positivos y negativos respectivamente) y suma su atributo de Agilidad. Aquellos que saquen más que el cerdo (que tiene Agilidad 8), avanzarán dos casillas, mientras que los demás solo una. El cerdo avanzará una saque lo que saque. El primero en alcanzar al cerdo será el ganador. En caso de que lleguen dos al mismo tiempo deberán hacer una tirada más, enfrentada a si mismos para decidir quien se queda al animal.

Después de la competición, hayan conseguido o no al cerdo, la gente del pueblo está satisfecha, pero su alegría durará bien poco, ya que una panda de rufianes llegan con un enorme furgón y comienzan a robar zanahorias de las cámaras del pueblo. Todo el mundo parece alarmado con el suceso, pero nadie se atreve a hacer nada ya que se trata de un grupo de hombres armados y nadie del lugar sabe luchar. ¿Nadie?

Si los pjs piensan enfrentarse a ellos, diles que son (3+número de jugadores), que llevan ropas de corte militar, van armados con pistolas y subfusiles y todos llevan unas llamativas orejas de conejo en la cabeza. ¿A alguien le suenan?

### Conejeros:

Línea de diálogo: “No os metáis con la banda del conejo”

Atributos: Fis: 5 Chi: 0 Men: 5 Ref: 6

Habilidades: Conducir: 8 Artes Marciales: 6 Disparo: 8

Arma: Pistola o subfusil, daño 10

**Nota acerca del combate:** Para esta aventura y solo por agilizar el turno de combate he decidido usar a todos los extra como un solo personaje. Para ello actuará en su toma correspondiente y con la habilidad común de disparo (o artes marciales) +1 por cada miembro más que los pjs. De este modo en el primer ataque y si ninguno ha caído, su disparo será de 11 y el VA se aplicará a cada

*uno de los pjs de forma individual.*

Es presumible que si derrotan a los de la banda les pregunten para qué querían las zanahorias y/o donde está su líder. En ese caso confesarán sin muchas dificultades que su líder está escondido en unas cuevas más al Este, en medio del desierto, y que las zanahorias eran para él. Si han decidido no luchar pueden seguir a la furgoneta de los ladrones hasta su guarida. Y si no pelean ni les siguen...

### **Parte 2: En busca de los conejos**

Si han interrogado a los de la banda o les siguen desde la distancia con un vehículo propio, encontrar la guarida de los conejos no será especialmente difícil. Desgraciadamente, cuando se acerquen a ella activarán las defensas antivehículos intrusos y tendrán problemas. La única forma de evitarlo es acercándose con la furgoneta de los malos y disfrazados como ellos (al menos el conductor); si lo hacen de cualquier otro modo, verán como comienzan a lloverles disparos de todas partes y a perseguirle misiles buscadores de calor. El conductor del vehículo atacado deberá superar dos tiradas de Conducir con una dificultad de diez, consecutivas. De no lograrlo, su vehículo quedará convertido en un montón de chatarra humeante y cada ocupante sufrirá 5 puntos de daño. Una vez destruido el vehículo pueden seguir caminando sin problema, ya que las defensas no se activan de nuevo.

La entrada a la guarida es una cueva abierta en una alta roca en cuya parte superior ondea una bandera con unas orejas de conejo. No hay duda de que han llegado al lugar. La entrada no está vigilada, así que tienen vía libre para meterse en la cueva.

### **Parte 3: En la conejera**

Una vez en el interior de la madriguera llegarán hasta una abertura a una sala grande en la cual puede verse un enorme panal de avispas y lo que parece una charca más adentro, además de la continuación de la cueva. Cada pj tirará 1d6. Un resultado de 5 o 6 en cualquiera de las tiradas hará que éste accione un cable que hará caer el panal de avispas las cuales invadirán la sala. Las avispas tiran por iniciativa (10) y no pueden ser derrotadas, causando 1 punto de daño por toma hasta que logren quitárselas de encima o pasen todo el turno. Meterse en el lago es la mejor forma de librarse de las avispas, pero allí vive un cocodrilo.

#### ***Cocodrilo:***

Línea de diálogo: "... "

Atributos: *Fis: 9 Chi: 0 Men: 2 Ref: 6*

Habilidades: *Nadar: 8 Mordisco: 12*

Arma: *Dientes, daño 10*

Una vez derrotado el cocodrilo (o picoteados por las avispas) podrán seguir hasta una oquedad en la parte izquierda donde parecen haber camastros y literas, aunque están vacíos. Parece que los de la banda no se encuentran aquí en este momento. En realidad están ocultos en el desnivel siguiente, pero cuando los pjs se acerquen se encontrarán con el carcelero. Éste, apostado frente a la puerta de una aparente cárcel, tratará de impedir que los pjs entren, aunque en el interior haya una terrible trampa.

#### ***Carcelero:***

Línea de diálogo: *"Soy el carcelero. Nadie entrará aquí sin mi permiso"*

Atributos: *Fis: 7 Chi: 0 Men: 5 Ref: 7*

Habilidades: *Artes marciales: 13*

Arma: *Puños 9*

#### ***Conejeros: (iguales al nº de pjs)***

Línea de diálogo: *"No os metáis con la banda del conejo"*

Atributos: *Fis: 5 Chi: 0 Men: 5 Ref: 6*

Habilidades: *Conducir: 8 Artes Marciales: 6 Disparo: 8*  
Arma: *Pistola o subfusil, daño 10*

Si derrotan al carcelero, podrán cogerle la llave y entrar en la celda. Allí, tras un recodo encontrarán un pozo en cuyo interior hay alguien atrapado, envuelto en harapos. El hombre les pedirá que le echen una mano para salir, asegurando que es un prisionero de la banda del conejo, pero si algún pj le toca, se convertirá en zanahoria, ya que era... el conejo jefe! Después de eso abrirá un panel secreto y desaparecerá por un túnel que conduce a la gran sala final. Pero les resultará imposible abrirlo, ya que lo ha atrancado desde dentro.

Cuando salgan de nuevo deberán enfrentarse a la última oleada de conejeros, que son el doble que los pjs, aunque huirán cuando queden menos de la mitad. Lo único que les queda cuando terminen con ellos es seguir avanzando hasta llegar al final, donde estará el conejo esperando.

Aparentemente está acorralado, pero el conejo guarda una última carta en su manga. Al grito de "Ahora os demostraré mi verdadero poder", su cuerpo comienza a crecer de forma grotesca y acaba convertido en una bestia enorme y terrible. Si había algún pj convertido en zanahoria, volverá a su forma original para enfrentarse al gran conejo.

### ***Conejo grande:***

Línea de diálogo: *"¡Vais a sentir todo mi poder!"*

Atributos: *Fis: 10 Chi: 0 Men: 5 Ref: 8*

Habilidades: *Artes marciales: 16*

Arma: *Puños 10*

Virguería especial: *Aguante (+10 puntos de vida)*

### **Parte 4: Epílogo**

Una vez derrotado y seguramente capturado el conejo, podrán volver a la aldea a seguir con la fiesta o continuar con su viaje. Si el conejo es capturado, tanto él como sus hombres serán obligados a trabajar para el pueblo en la cosecha de zanahorias del año siguiente.