

LALLEINA

Introducción

Esta primera aventura de **Dragon Ball** pretende dar una rápida iniciación a los PJ, para que se desenvuelvan en su primer entorno en este mundo. Esta aventura también permite el contacto para futuras aventuras con algunos PNJ, que se pueden convertir en aliados o enemigos de los PJ.

La aventura está pensada para un grupo, sin importar demasiado lo numeroso que sea, que asume que los PJ no son unos psicópatas, para el buen desarrollo de la historia, de todas formas esto sólo son tópicos, y aunque la aventura se vaya al traste, puede ser llevada por cualquier tipo de PJ, iniciados, claro está. Si esta aventura se va a llevar a cabo tras algunas otras en lugar de ser la primera, lo único que deberá hacer el DJ es subir el nivel de los PNJ acorde con el de los PJ, comparando los que aquí se presentan con PJ recién creados.

1- EL CONTEXTO:

El marco donde transcurrirá la aventura es una tierra del sur, tras grandes valles y bosques, una tierra calurosa, y poco avanzada. En la mayor parte de estos territorios llamados “Dwing”, gobierna un rey conocido discretamente por los países vecinos del Nordeste y el Norte. El rey Olaf, donde se le conoce, se le tiene por un rey gruñón, y un poco avaro, pero no llega a extremos que su población pueda considerar “inaguantable”. Es pues, un rey típico y egoísta que tiene cierta consideración por sus súbditos y por su pueblo, así como de algunos territorios vecinos que le pertenecen y están bajo el dominio de un regente. A los países vecinos, bastante urbanizados, no les importa mucho lo que suceda en estos lugares, bueno, pero si hay algo que es medianamente conocido y es algo que interesa a muchas personas, no sólo de estos países vecinos: un torneo, el torneo de Dwing. Un pequeño torneo de artes marciales que tiene como aliciente principal, un premio en metálico (o más bien en joyas). La financiación de este torneo que se celebra cada 4 años, se lleva a cabo por el negocio turístico, ya que los organizadores del torneo tienen el monopolio de los establecimientos y hostales del lugar. Además, a los que desean inscribirse se les exige una pequeña cuota de 1000 monedas (como quieras llamar al dinero en tu campaña, teniendo en cuenta que hay países con moneda diferente. Aquí se hace el equivalente para que te sea fácil asociarlo, 1000 monedas=1000 ptas. o su equivalente en euros).

Citado torneo, pese a ser conocido, no tiene un llenazo masivo, y hay sólo un número razonable de luchadores, por lo que no hay fases previas. Está compuesto por sucesivas rondas eliminatorias, y sólo el campeón de la edición anterior o personas muy reconocidas están exentos de la primera ronda (parecido a lo que pasa en los torneos de tenis). Las reglas del torneo son simples. Sucesivos combates que se celebran en 3 días. Las condiciones de victoria son expulsar al adversario del suelo de combate (un recuadro embaldosado de 20M cuadrados, con una pared que da al edificio donde esperan los luchadores), o bien dejar inconsciente al luchador. Está prohibido matar bajo delito y pena impuesta por el rey, y expulsión del torneo, por lo que se combate “a inconsciencia” (ver libro de reglas). Para evitar tocar el suelo una vez expulsado del

área de combate, se puede hacer una tirada de “evitar efectos específicos”, comentada en el libro de reglas.

La camorra fuera del escenario de batalla también está penalizada.

2- LOS PJ:

Cada PJ debe tener ya una historia personal, una tierra donde vivía y cosas por el estilo. Por comodidad, los PJ viven en las tierras cercanas a donde se celebra el torneo, y han acudido inspirados por motivos diversos: la recompensa, o la oportunidad de demostrar su valía. Además, la hija del rey está buscando pretendiente (o eso dice ella).

Es recomendable que el DJ invente más excusas para que los PJ estén aquí, lo que sí se da por descontado es que los PJ no se conocen, al menos la mayoría, y que uno de ellos está contratado recientemente por el rey Olaf como guardia del palacio. Dicho PJ todavía no se ha acostumbrado y desea ganar reconocimiento ganando el torneo, tarea para la cual tiene una ventaja: al ser guardia real, está exento de la primera ronda.

(El DJ escogerá al PJ más indicado para esta tarea, al azar o como desee, pero el PJ debe parecerse a este estereotipo: tipo interesado por el dinero, joven, pero no demasiado, buen luchador, y de buena presencia, que sepa acatar órdenes).

3- LA HISTORIA:(DETALLES PARA EL DJ):

Lalleina es la hija del rey Olaf, una chica malcriada y malhumorada que busca pretendiente. Lalleina ha sufrido el carácter anticuado y las tradicionales y machistas normas de la corte, por las cuales ella sólo se puede casar con aquél al que su padre dé el visto bueno. El rey en el fondo no es tan autoritario, es ya un hombre mayor que muchas veces desiste ante su caprichosa hija, pero todavía mantiene ciertas normas que él considera irrefutables. Hasta aquí nada anormal, el rey celebra su torneo como cada 4 años desde hace ya 8, y se encarga mucho de vigilar a los típicos guaperas de torneo que vienen a ver si consiguen conquistar a su hija.

El rey hace poco tiempo, encontró el pretendiente “ideal” para su hija, un tal Néstor, que dice ser un noble de la metrópolis del país vecino. A Olaf se le cae la baba al pensar que puede tener de yerno a una persona influyente del país vecino, además de ser alguien aparentemente refinado (que le ha caído bien, vamos). Pero Néstor no es quien dice ser. Sí, es un tipo de ciudad, un buen actor, un bribón, pero no es mala persona después de todo, simplemente se ha encaprichado de la hija, pero sabe que no logrará impresionarla ni terminar de convencer al rey Olaf ganando el torneo, ya que eso está por encima de sus posibilidades. Por contra, ha ideado un plan.

Ya que Néstor lidera una banda de ladrones al estilo Robin Hood, ha decidido planear el secuestro de Lalleina durante el torneo, tarea que realizarán sus secuaces, y luego él la “rescatará” y la traerá de vuelta al rey, con lo cual ya no habrá nada que le impida obtener la mano de Lalleina, y luego, al convertirse en una persona rica, pagaría a los que le ayudaron. Sólo hay dos problemas que Néstor desconoce: el primero es que desde luego no es correspondido por Lalleina, y el segundo es que su “fiel” compañero y segundo cabecilla del grupo de ladrones, Xor, hace tiempo que ve a su líder como alguien ridículo y débil, así que se las ha ingeniado para crear un subgrupo de ladrones

que están con él, y con su ayuda planea raptar a Lalleina, sí, pero nada de que Néstor la rescate, pedirán una generosa recompensa al rey Olaf por traerla de vuelta, y a Néstor que le den, si es necesario, lo liquidará el mismo Xor.

Lo irónico de esta aventura es que Olaf confía ciegamente en Néstor, y piensa que los PJ son esos típicos buitres que quieren casarse con su hija. Pero más irónico todavía es que los PJ sospecharán y tomarán a Néstor como el enemigo verdadero, cuando es Xor el único peligroso (entre tanto facinerooso).

4- COMIENZO- EL TORNEO:

Los PJ se encuentran inscribiéndose en el torneo, dejándose sus últimos ahorros con la esperanza de conseguir el premio en joyas por valor de 1.000.000 de monedas.

Hay un total, contando a los PJ, de 16 luchadores. 12 de ellos se enfrentarán en la primera ronda, aleatoriamente, unos con otros, los otros 4 (el campeón de la edición anterior y el PJ de la guardia, Maca y un sobrino del rey) entrarán en la segunda ronda, y al azar se escogerá su contrincante:

1ª Ronda 2ª 3ª Final

En la 2ª ronda entrarán otros 4 luchadores, por lo que los emparejamientos se harán de nuevo con estos nuevos 4. La primera ronda se celebra el primer día, la 2ª el segundo día, y la tercera y cuarta se celebran el último día.

La aventura comienza con la resolución del torneo, hasta cuando llega el intervalo de 5 horas que separa la tercera ronda de la final, momento en el cual raptan a Lalleina.

5- SUCESOS DURANTE EL TORNEO:

PRESENTACIÓN EN EL TORNEO: La ciudad es un conjunto de edificios apiñados de forma caótica sobre calles sin pavimentar, con muchas columnas y jardines naturales. Un cruce de senderos conduce a un bello castillo de roca blanca, almenas y techo puntiagudos, con muchas gárgolas adornándolo todo. Dentro de los muros del gran castillo, se halla un círculo flanqueado por torres con guardias del palacio, habilitado para el torneo:

Unas pequeñas vallas de madera tras las que se encuentran los bancos del público rodean todo el perímetro, y dentro de él, el cuadrado embaldosado y bellamente decorado con guirnaldas y máscaras. Cerca, numerosos puestos ambulantes de comida, bebida y souvenirs. A unos cuantos metros fuera del círculo, el hostel y las tiendas encargadas de atender a los turistas y luchadores (que también deben pagar su estancia).

Junto a uno de los extremos del cuadrilátero, los muros que conducen por un arco central al edificio donde reposan los luchadores de una ronda mientras esperan a que les toque.

Tras inscribirse, los PJ acuden al bombo donde deben extraer la papeleta que les indicará su número de orden y contra quien deben luchar. Después, uno a uno, se van

presentando usando una megafonía adquirida de las urbes, a los luchadores y sus contrincantes.

Un hombre bajo y regordete, con el pelo a lo afro y un rústico micrófono es el árbitro de los combates, quien los presenta y hace un poco el ganso de vez en cuando. ¡Que comience el primer combate!.

Tras cada combate PV no reales perdidos y ENV consumida se recuperan a la mitad del valor perdido en combate. Tras el descanso se pueden recuperar algunos más. También se pueden comprar algunos ungüentos, pero sólo si se tiene dinero (unas 3000 monedas).

SUCESOS TRAS LA 1ª RONDA: (1) Los PJ que logren un tiro “Percepción” se percatarán de unos hombres (unos 2) que rondan el lugar muy vigilantes, también verán a un hombre (Néstor disfrazado) cerca de los muros de la guardia, investigando. Sus movimientos, sobre todo los del hombre (que se hace pasar como fan de uno de los luchadores) son sospechosos, ya que trata de acercarse mucho donde están el rey y su hija, el palco real, a la izquierda del cuadrilátero, en uno de los muros de las torres del castillo. Si Néstor o los suyos se sienten vigilados, tratarán de disimular y largarse para no meterse en problemas.

(2) El segundo suceso es algo poco interesante, se trata de uno de los luchadores del torneo, un pardillo que se meterá con uno de los PJ, le desafiará (probablemente si le toca luchar con él en la 2ª ronda), y le pondrá al límite. El PJ ha de recordar si no se acuerda, (con un tiro INT+INT) que si se lía a palos, puede ser expulsado del torneo).

SUCESO TRAS LA 2ª RONDA: A los PJ que han pasado la 2ª ronda y al PJ de la guardia, (así como a otros PNJ que hayan pasado que no se interesarán por lo que ahora les van a contar), se les informa de algo. La persona que se dirige a ellos en secreto es una de las sirvientas del castillo. Les dice que teme por Lalleina, piensa que alguien quiere secuestrarla o atacar contra su vida. Si los PJ la interrogan ella dirá que sólo es un presentimiento, que no se lo deben comentar a nadie. Únicamente quiere pedir el favor a los PJ, incentivándoles con la promesa de una recompensa si a la princesa la secuestraran y los PJ lo impidieran o la rescataran.

Si los PJ usan esta información para lucirse ante el rey, lo tienen claro. Este no les hará ni caso y les tendrá por buitres carroñeros. Si se ponen tontos les “chumbará” a los súbditos y les tendrá bien vigilándolos, tomando sus medidas en el torneo si se proponen.

SUCESO TRAS LA 3ª RONDA: En el espacio de tiempo antes comentado tiene lugar el rapto de Lalleina. El rapto tiene lugar en la siesta, los secuaces de Néstor, disfrazados y Xor entran en el castillo aprovechando un despiste y se dirigen a sus cámaras para raptarla. En ese momento, Néstor había venido a hacer una visita al rey para distraerlo, inventándose mil excusas por las cuales no ha podido participar en el torneo. Aprovechando esta situación, Xor y los suyos, se llevan a Lalleina, y cuando cunda el pánico, el “bueno” de Néstor se ofrecerá voluntario para ir a rescatarla...

Cuando se da conocimiento del rapto, unos minutos después, el rey muy nervioso y enfadado suspende el torneo hasta que la situación se arregle. El rey por el momento no

ofrecerá recompensas ni nada por el estilo, ya que no quiere hacer concesiones a hipotéticos raptos que quisieran únicamente cobrar la recompensa y llevarse el mérito (algo parecido a lo que planea Néstor). Si los PJ avisaron al rey del posible rapto, incluso los tomará a ellos como implicados en el asunto, así que no les escuchará. El rey manda a sus súbditos a rescatarla o buscarla, y confía en el buen hacer de Néstor. Como máximo, comentará algo de “un gran agradecimiento a quien ayude a encontrar a su hija”. (Olaf por ahora no ofrece nada, dentro de unos días sin noticias de su hija, comenzaría a ofrecer cuantiosas recompensas).

Notificado esto por el rey, la sirvienta que informó a los PJ, aparte de haber informado al rey, informa a los PJ de que vio a 5 personas con largas barbas, y a otra con un capuchón que huían del castillo por una ventana lateral, y dejaron inconsciente a los guardias que vigilaban por esa zona. Los secuestradores huyeron por la ribera del río, por los matorrales al este, ella informó a los guardias mientras vigilaba con el telescopio, pero luego los perdió de vista. La sirvienta está muy afligida y dirá a los PJ que está segura que el rey gratificará a los rescatadores, a pesar de que no lo ha expresado así. Así pues los PJ, personas por lo general zafias e interesadas, tienen tres incentivos:(Aunque quizá acepten desinteresadamente)

- a) La gratificación del rey.
- b) Lo bien que quedarán ante la hija.
- c) Continuar el torneo.

6- EN BUSCA DE LALLEINA:

Así, lo más probable es que los PJ, por motivos diversos se hallen “unidos” en busca de Lalleina. No son los únicos, de cerca, les siguen (aunque no a ellos) los súbditos de palacio, la guardia de élite (entre los que no se encuentra el PJ, claro).

Los PJ pueden seguir la dirección indicada por la sirvienta. Deben realizar un tiro de Percepción -10% o Cazar o alguna habilidad semejante +20%, para seguir el rastro de los secuestradores. Si lo consiguen, encontrarán pisadas cercanas de 6 hombres en dirección al río. Si los PJ no han logrado seguir el rastro, evidentemente no encontrarán, por lo menos hasta muchas horas, el escondrijo; ¿afortunadamente? para ellos, la guardia de élite del rey si ha seguido el rastro (son en número el doble que los PJ), por lo que se cruzarán con los PJ, y les advertirán que han de mantenerse alejados o serán arrestados.

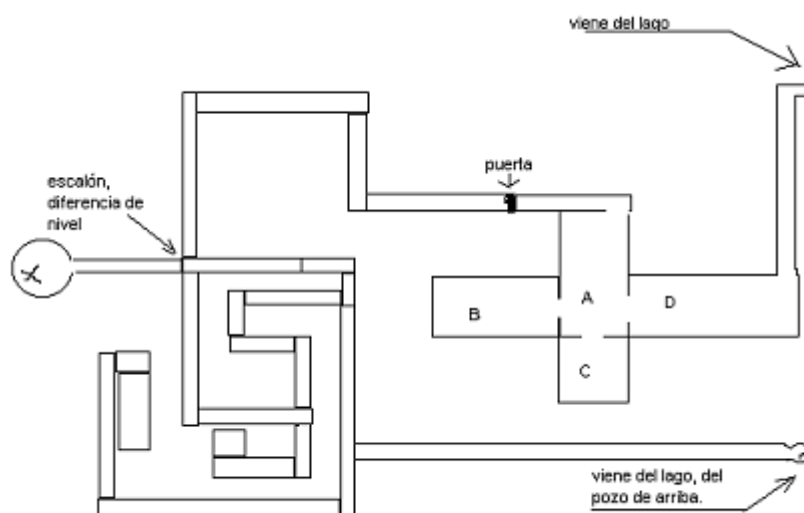
Los PJ pueden seguir a estos, pero si quieren pasar desapercibidos, deberán obtener tiradas de sigilo (una o dos), y los guardias deben enfrentarla a una de percepción. Si los PJ no pasan desapercibidos, serán disparados por los guardias y habrá un enfrentamiento. Si no queda ninguno de los guardias vivos en este enfrentamiento, no habrá ya nadie que les pueda ayudar a encontrar la guarida, por lo que los acontecimientos que ocurren después se les escapan a los PJ. Cuando se cansen, probablemente volverán a castillo, donde, al día siguiente llegarán noticias al rey del pago por el rescate de su hija. Néstor habrá muerto, y el rey, tras pensarlo mucho, aceptará pagar y suspenderá el torneo. Su única salvación para que no ocurra todo esto,

es que con un tiro Percepción-10%, si se han acercado a la zona, vean a Néstor correr por el otro extremo del río, y seguirlo.

Si los PJ logran llegar a los arbustos siguiendo los rastros, o siguiendo a los guardias que también habrán seguido el rastro, llegarán hasta unas rocas, entre unos árboles y arbustos, más allá del río. Por su parte, Néstor, irá por un camino del río, hasta una segunda entrada secreta, en una desembocadura del río, entre unas montañas (Al pasaje se accede bajo el río, entre unas plantas, por debajo de la montaña, hasta una pequeña laguna. Junto a ella, tapada por unas rocas, está la 2ª entrada).

Volviendo a los arbustos. La entrada está muy bien escondida entre las rocas y las plantas. Hay muchos sitios como este, por lo que no destaca en nada en especial. La entrada se puede encontrar con un tiro Percepción, ya que una pequeña ardilla ha quedado aplastada por la roca que se levanta como una trampilla, por lo que sobresale el cuerpo, y se intuye que la cabeza debe estar abajo, aplastada. Tanteando la zona, se puede encontrar la bisagra y abrir la entrada, que conduce bajo tierra, por unas escaleras de metal, abajo, a unos 10M.

PLANO DE LA GUARIDA DE LOS LADRONES:



Las escaleras conducen a una sala llena de desperdicios (en el lugar indicado por el mapa con una X). La entrada alternativa, entre las montañas cercanas, conduce a dos pasadizos, uno a izquierda y otro a derecha. Ambos continúan un trecho y tuercen, por lo que no es fácil distinguir a dónde conducen. (El de la izquierda lleva a un pozo, del cual pende una cuerda atada sobre una roca sólida, pero la cuerda está comida a 1M o 2 y se romperá si alguien desciende con ella los 10M de profundidad. Una caída desde esa altura produce 3D6 PD que ignoran toda armadura que no sea la RES, no obstante, si la víctima no es muy fuerte ni muy resistente (unos 80 puntos), recibirá la mitad de los daños de la caída.)

(El de la derecha conduce a unas escalerillas que descienden 10 M, ocultas por una trampilla y desperdicios, que tras descender conduce a un túnel. Ver plano.)

La estructura de la guarida es la de una sólida excavación, con muros enladrillados y columnas adosadas a ellos para sostener el techo. No hay iluminación por el camino excepto la que lleven los PJ o los PNJ. Los pasillos tienen 4 metros de ancho y 8,5 de alto. Es una estructura sólida con varios caminos falsos. Únicamente hay dos caminos correctos que conducen a las habitaciones: uno que viene de la entrada de los arbustos, y otro que viene de la entrada de las montañas, de la laguna. El resto, conduce a una trampa en el pozo, el camino que conduce desde la entrada de la laguna. Mientras que los caminos desde la entrada de los arbustos conducen a salas sin salida con trampas de red entre los desperdicios. Pasar a las salas supone pisar las trampas (hay 4 en cada sala), y quedar colgando del techo por una red, y haciendo sonar un montón de cascabeles. Una red de este tipo puede no representar demasiado problema para un PJ como los creados inicialmente siguiendo los métodos del Libro de Reglas. De todas formas, una red aprisiona tanto más se revuelve uno por quitársela, en cualquier caso, con un tiro FUE+FUE, el PJ podrá romper la red estirándose, o de lo contrario quedará enredado, y podrá tirar otro 5 asaltos más tarde con un -20%, así hasta que su % se reduzca a cero, en cuyo caso no podrá liberarse, agotado. Se suponía que estas trampas alertarían a los ladrones en otras situaciones, ya que los cascabeles producen un tintineo constante, pero ahora están muy ocupados...

SITUACIÓN DE LOS PNJ: Los guardias del rey bajarán por la escalerilla o se servirán de una cuerda. Luego se equivocarán de camino y se mantendrán un rato perdidos por el laberinto. Xor y los ladrones estarán en la sala C, dejando a Lalleina tal y como estaba planeado, hasta que Néstor venga (desde la entrada de la laguna), momento en el cual, Xor y los suyos traicionarán a Néstor, y se encargarán de los que se resistan. Si los PJ no se han atrasado ni adelantado mucho, podrían llegar a la sala A cuando Néstor llegue o haya llegado hace poco, por lo que podrán intervenir en el conflicto. De lo contrario, pueden llegar cuando Xor haya acabado con Néstor y los rebeldes y esté preparando su plan. La guardia del rey puede llegar e intervenir también, tomando (quizá) a los PJ también por secuestradores. El único que se libra, (si sigue vivo) es Néstor.

LA PUERTA: Caminando por los pasillos y sus diferencias de nivel, por los múltiples escalones (es peligroso ir a oscuras), si se va por el camino cierto desde la entrada de los arbustos, se llegará hasta una puerta muy sólida, de metal, cerrada con llave. Los ladrones cerraron y los PJ deberán echarla abajo o forzar la cerradura (si tienen la habilidad adecuada). Echar abajo la puerta producirá mucho ruido. (Los ladrones lo oirán).

Un poco menos de ruido harán los PJ conforme se acerquen a la Sala A si son sigilosos, de todas formas, deberán si quieren pasar desapercibidos, tirar por Sigilo, y enfrentarse a las tiradas de percepción de los ladrones, suponiendo que no estén en pleno combate, en cuyo caso, obtendrán penalizaciones para escuchar, y los PJ oirán el ruido del combate.

DESCRIPCIÓN DE LAS SALAS:

A: Es la sala común de los ladrones, donde pasan sus ratos libres o se reúnen. Tienen una televisión portátil, varios sillones muy cómodos, mesas, un feo cuadro, una diana con dardos, varias lámparas de aceite, sillas y banquetas, revistas porno y

ceniceros. También tienen un armario donde guardan algunos cubiertos, botellas de bebidas alcohólicas, así como velas y otros utensilios como trapos y toallas.

B: Son las habitaciones comunes de los ladrones, tienen camas, mesitas con sus posesiones personales (cerradas con llave), como ropa interior, algunas monedas, ganzúas y herramientas, cuerdas, munición y alguna pistola, etc. En la habitación hay una mesa y varias lámparas de aceite.

C: Es el estudio de Néstor, una habitación con escritorio, armario con libros, sillón mullido y varias perchas. Sobre la mesa hay papeles con planos, antiguas anotaciones, falsos títulos de noble y diplomas, pisapapeles... Aquí amordazarán a Lalleina, dejándola sobre un sillón.

D: Hace las veces de comedor y cocina. Un lugar con mesa y sillas, un asadero, varios hornillos de gas, cubiertos en un armario, y un frigorífico con baterías especiales.

LA POSIBLE SITUACIÓN: La situación que ocurrirá ya se ha comentado arriba, todo depende del momento en que lleguen los PJ (si llegan). En un hipotético enfrentamiento con ellos, Xor siempre huiría por una de las dos entradas, por lo que él siempre se situará en la sala A o D para tener acceso fácil a la huida. Y esto es así, porque Xor observó a los PJ luchar en el torneo y sabe que si son muchos no ganará. Néstor, si vive, tratará de proteger a Lalleina, para empezar a quedar bien, así como disculparse ante los PJ para que no le hagan daño. Los PJ deben tener mucho cuidado si pelean, no vaya a ser que Lalleina sea dañada y muerta por un derrumbe, o por un disparo perdido (*estos accidentes no ocurrían mucho en la serie, pero esto es la "realidad"*).

SOLUCIONANDO EL ENTUERTO: Si los PJ rescatan a Lalleina, y la llevan ante el rey, este les estará muy agradecido, aunque mostrará su recelo. Además, querrá saber dónde está Néstor. Lalleina puede hablar en favor de los PJ, pero no es probable que se enamore de uno de ellos, sigue siendo una persona muy susceptible y delicada.

Si esto acaba bien, invitará a un banquete a los salvadores, y les dará algunas joyas (unos milloneros a repartir, no seas demasiado generoso), también les dará unos trajes con el emblema del rey Olaf, muy resistentes y cómodos, que protegen como 6 puntos de armadura. Además, continuará el torneo. Posiblemente Néstor quede desvalorizado, y sufra el rechazo del rey y de Lalleina. También puede ocurrir que confiese su maquinación.

Xor probablemente habrá huido, y se la tendrá jurada a los PJ por entrometidos.

Maca será un extra que quizá vuelva a aparecer en aventuras posteriores.

– Si algún PJ llega a la final del torneo, recibe 50 puntos de Experiencia.

– Si algún PJ gana el torneo, recibe 200 puntos de experiencia.

- APÉNDICE- DESCRIPCIÓN DE PNJ:

REY OLAF: Es un hombre de edad madura, tiene unos 55 años. Luce ropa lujosa acorde con su rango, acompañada de piezas de metal de armadura de placas, y siempre lleva en su mano un largo bastón de oro bruñido con su efigie, un toro blanco. Es bastante alto, 1,95, de gruesos brazos, con una fina barba rizada, a juego con su ya blanquecino cabello, y una expresión de seriedad. Habla en voz alta, y siempre se mesa los rizos de su barba cuando habla. Desde luego no tiene una finura digna de la “familia real británica”.

FUE 70 RES 40 INT 80 VOL 10 DES 10 CAR 40 BD 3D6 ARM 12 PV 60 ENV NO EXP 1100

HABILIDADES: LUCHA 80/80 ESQUIVAR 30 ARROJAR 20 PERCEPCIÓN 100 INTIMIDAR 100 ENSEÑAR 40 LEYES 90 ADMINISTRACIÓN 90 GOBIERNO 100

ARMAS: Bastón. Puñal en el cinto.

TÉCNICAS: No.

EQUIPO: Cosas de rey.

LALLEINA: Jovencita de 20 años vestida con un fino vestido verde y azul, con numerosos adornos. Mide 1,70 y es una belleza de ojos azules y ojos verdes, con una mueca de superioridad, y una mirada fija y calculadora. Suele mirar por encima del hombro tras indagar en la persona y tiene un humor irritable. Todavía no ha encontrado al “hombre perfecto”.

FUE 7 RES 9 INT 56 VOL 10 DES 10 CAR 101 BD 1D6 ARM 3 PV 18 ENV NO EXP 600

HABILIDADES: NADAR 70 PERSUADIR 100 PERCEPCIÓN 90 SIGILO 50 INTIMIDAR 30 SEDUCIR 40 ADMINISTRACIÓN 50 EQUITACIÓN 90 EVALUAR 90

ARMAS: No

TÉCNICAS: No

EQUIPO: Pañuelo de seda, diadema, anillo y pulsera.

SIRVIENTA: Mujer de mediana edad, entradita en carnes, de mirada amable. Desde que Lalleina era pequeña se encargó de cuidarla. Es la persona en quien Lalleina más confía, y se preocupa mucho por ella. Esta mujer es la única persona a la que Lalleina trata con más consideración.

SÚBDITOS DEL REY, GUARDIA DE ÉLITE: Valerosos soldados al servicio de su majestad. Altos y corpulentos, lucen con orgullo sus trajes con la insignia del toro, y lucen con esmero sus armaduras de placas. Menudo ridículo iban a hacer en la ciudad.

FUE 9 RES 9 INT 25 VOL 7 DES 10 CAR 30 BD 1D6 ARM 3 PV 19 ENV NO EXP 300

HABILIDADES: LUCHA 80/80 DISPAROS -/20 ESQUIVAR 30 NADAR 50 PERCEPCIÓN 70 ATLETISMO 40 CAZAR 70

ARMAS: Sables y Escudos (+6 a la armadura si la tirada no es un fallo. Pueden romperse)

Ballesta con 4 flechas.

TÉCNICAS: No

EQUIPO: Vendas, esposas, piedra de afilar.

NÉSTOR: Joven de 25 años, apuesto y sonriente, un tanto charlatán, y generoso con sus amigos. Tiene una pequeña cicatriz en la mano y se las frota mucho cuando habla de mujeres, cosa que trata de evitar. Luce una larga pelambreira de tono azulado y unas ropas caras de ciudad que limpia con esmero.

FUE 9 RES 4 INT 40 VOL 9 DES 10 CAR 90 BD 1D6 ARM 0 PV 13 ENV NO EXP 990

HABILIDADES: LUCHA 50/40 DISPAROS -/80 ESQUIVAR 100 ARROJAR 70 NADAR 100 PERSUADIR 100 SEDUCIR 100 PERCEPCIÓN 60 SIGILO 80 DISFRAZ 90 INTERPRETAR 90 ROBAR BOLSAS 100

ARMAS: Espada larga, pistola de diseño antiguo.

TÉCNICAS: No

EQUIPO: Dinero (unas 5000), balas, diploma falso, llaves.

LADRONES: Son 12 ladrones, 8 de los cuales están en contra de Néstor. De los 5 que realizan el rapto, 3 son sus amigos. Son tipos curtidos, ambiciosos, algunos con caras de animal antropomorfo y otros corrientes, de diversas estaturas y peso. Algunos son amables y considerados, otros, si no lo eran, se han vuelto codiciosos y desagradables.

FUE 8 RES 10 INT 25 VOL 6 DES 10 CAR 20 BD 1D6 ARM 3 PV 17 ENV NO EXP 1010

HABILIDADES: LUCHA 80/90 DISPAROS -/70 ESQUIVAR 60 ARROJAR 40 NADAR 50 PERCEPCIÓN 90 SIGILO 90 DISFRAZ 60 CARTOGRAFÍA 40 ROBAR BOLSAS 90

ARMAS: Espadas cortas, porras y pistolas no automáticas. Uno lleva una escopeta(2D6+1)

TÉCNICAS: No

EQUIPO: Balas, Material de “limpieza”, alguna cuerda y antorcha, y llaves.

XOR: Miembro de la banda de ladrones, ambicioso y traicionero, sobre todo porque mantiene el ideal de dedicarse al robo, pero el mando lo ha de tener alguien fuerte, y no un idiota sentimental sin apenas aspiraciones. Xor es un tipo de 1,65M, delgado, de pelo largo y grisáceo, con un traje negro y azul, y unos gruesos brazaletes con escorpiones pintados. Tiene un tatuaje en la frente y una mirada fría como el hielo. Parece alguien inofensivo a primera vista, y le encantan los ataques por la espalda.

FUE 60 RES 80 INT 90 VOL 85 DES 92 CAR 35 BD 6D6 ARM 24 PV 153 ENV 165 EXP 2300

HABILIDADES: LUCHA 100/60 DISPAROS 100/30 ESQUIVAR 100 ARROJAR 30 PERSUADIR 100 INTIMIDAR 90 PERCEPCIÓN 70 SIGILO 100 ESCONDERSE 100 P.AUXILIOS 40 ROBAR BOLSAS 90

ARMAS: Naturales.

TÉCNICAS:

Ocultar energía. s0 no daño vd- M- ENV: 2 o 4/asalto EFECTO:

- Esta técnica tiene el efecto de ocultar el nivel de ENV. Mientras se use esta técnica, no se puede usar ENV, y consume 2 ENV por asalto o 4 durante los 10 primeros asaltos si la ENV no estaba adormecida.

- Ataque reptil (contacto): s -10% daño 3D6 ENV 27 EFECTO:

- Un impacto produce la pérdida de 1 PV más por asalto hasta que se supere un tiro RES+0. Un impacto crítico divide por dos la tirada de salvación.

EQUIPO: Nada interesante.

LUCHADORES DEL TORNEO

Para todos excepto Gorilón y Maca, tira 1D10 para sus características de lucha, no permitiendo resultados inferiores a 5. Después determina sus habilidades tirando 1D100 y redondeando hacia arriba. Sus nombres y descripción breve se dan aquí:

COCOD: Pequeño hombrecillo verde con boca de cocodrilo.

ORLANDO: Hombre bajito con sombrero ancho y largo bigote.

BALROG: El Negro del Street Fighter ese.

ALEN NINJA: Tío alto vestido de karateka con cara de loco.

OSO GRIZZLY: 3M de oso con bastante mal aliento. +5 RES +5 daño

BARREL: Barbudo con panza sacado del anuncio de la Cruzcampo.

SOBRINO DEL REY, CUIG: Enchufado y delicado.

CONGRATULER: Monje calvo con gafas y cara de empanao.

RAYOMAN: Espantajo vestido de rayo. DES 10 Esquivar 100. Lucha 100
Técnica: +20%, -2PV, daño 1D6+bd.

ELLISA: Mujer rubia con pinta de pendón, que como la de la serie, se desnuda para provocar nerviosismo en los hombres y vencer el combate. CAR 123. Lucha 90. Seducir 133. Provocar 133. Para sobreponerse a esta mujer, es necesario ser muy raro, o ganarla en un tiro INT+VOL contra seducir, con una bonificación de +10% cada vez que te atice. Ella atiza por sorpresa cuando comienza a seducir.

SENSEI: Robusto joven especialista en Artes Marciales.

GORGONELLO: Un homosexual peligroso de verdad.

THINNY: Delgado hombrecillo de 2,10M, con cara de inocencia.

PÉSTOR: Vagabundo maloliente adrede, su olor impide un combate serio, el PJ ha de sobreponerse con un tiro RES+VOL, o sufre 1/2% de lucha durante 2 o 3 asaltos.

SI HAY MENOS DE 4 PJ, NECESITAS CREAR NUEVOS PNJ, EN ESE CASO UTILIZA EL TÍPICO LUCHADOR.

GORILÓN (CAMPEÓN DE LA EDICIÓN ANTERIOR): Enorme marino con parche en el ojo, y brazos de Popeye. Luce un grueso cinturón y una barba con trenzas.

FUE 10 RES 40 INT 20 VOL 5 DES 6 CAR 9 BD 1D6 ARM 12 PV 48 ENV NO EXP 1230

LUCHA 90 ESQUIVAR 10

MACA: Hombre de 27 años, de 1,80, con gran cabezón y una cresta amarilla de pelo espinoso, cejas poco pobladas y ojos hundidos, pocos dientes. Voz chirriante y gestos de mezcla de culturas. Domina varios estilos de lucha. Es un luchador con características bastante buenas, que sólo quiere el reconocimiento por su fuerza.

FUE 30 RES 25 INT 45 VOL 20 DES 70 CAR 21 BD 3D6 ARM 9 PV 50 ENV 45 EXP 310

HABILIDADES: LUCHA 80/40 DISPAROS 60/30 ESQUIVAR 100 PERCEPCIÓN 80 SIGILO 30 P.AUXILIOS 80 TOCAR GUITARRA 80 No vuela ni detecta ENV.

ARMAS: Naturales.

TÉCNICAS: No

EQUIPO: Mochila con viandas y guitarra. Walkmans.