

AVENTURA PARA DRAGON BALL EL JUEGO DE ROL

Recuperando la Dragon Ball.

Partida para un grupo de 3-5 personajes de nivel 3.

Introducción.

Los PJ llegan al poblado norte (localización nº26 del mapa). Sus habitantes, Terrícolas tipo humano en gran mayoría, con algún terrícola tipo animal, viven una vida tranquila, cultivan los huertos, hacen queso de la leche de vaca... poco más que una vida de rutina. Pero 3 años atrás, sucedió algo que cambió sus vidas para peor... Algo que ha mantenido a este pueblo sumido en la tristeza y de lo que los PJ no saben nada.

Lo que sucedió 3 años atrás.

Un malvado hechicero Demonio, experimentaba con sus técnicas de brujería aprovechándose de pobres incautos que encontraba por las afueras de su cueva, la que utilizaba de base y hogar. Un día, entró en contacto con un Gilas asesino llamado Niak. Éste le prometió enseñarle sus técnicas más poderosas a cambio de que este se uniese a él, y se hiciese su protector, pero Niak le traicionó, matándole, robándole su conocimiento, su ejército y su hogar. Niak, planeaba hacerse con un ejército de muertos vivientes, pero para ello debería cruzar el portal al inframundo. Sabiendo que no podría lograrlo por sus propios medios, decidió reunir las Dragon Balls para poder contactar con el más allá. Liberó un ejército de no muertos y les ofreció en sacrificio a unos inocentes niños. Estos, fueron raptados del poblado, creando una pena inmensa a sus familias.

La aldea.

La aldea es bien pequeña. Tiene un hostel que incluye bar y estacionamiento (con dos motos), una granja con dos vacas, seis gallinas, un gallo y una oveja, que hace un excelente queso. A parte de esto, doce casas con sus respectivos huertos. Y ya está. No hay nada más. No llegan ni siquiera a 40 habitantes y solo hay dos menores, Cale y Traun. Cale es una niña humana de 13 años y Traun es una terrícola tipo animal con aspecto de gato de 6 años de edad. Traun es la única superviviente de los niños ofrecidos a los muertos vivientes hace tres años. Ella vio morir a sus amigos y vio como Niak era el que lideraba a los muertos vivientes. En su día contó todo a los adultos del pueblo, pero desde el siguiente día, no volvió a hablar.

Los PJ notarán (al interactuar con ellos) que los habitantes de la aldea son muy desconfiados y que la tristeza está marcada en sus rostros. No conseguirán favores de nadie, como máximo podrán comer y dormir en el hostel por 50 Zenis.

Al anochecer.

Los PJ deberán hacer noche antes de seguir su camino, ya que hay tormenta y no acompaña la noche.

Durante su estancia en el hostel, mientras duermen, permíteles tirar por percepción y/o detectar Ki con desventaja y a dificultad 15+. Si la pasan, oirán ruidos. Si no la pasan seguirán durmiendo tranquilamente.

Si la pasan: Y se asoman a ver qué pasa, verán cuatro esqueletos secuestrando a Cale. Si intentan impedirlo, uno de los Esqueletos lanzará una técnica especial “Sueño” y todo aquel que no pase una tirada de Instintos dificultad 20+ caerá en un profundo sueño.

Si algún PJ con muuuuucha suerte logra superar la tirada, que 3 esqueletos luchen mientras el otro huye con Cale. Pero sobre todo, deben poderse llevar a Cale.

El camino hacia la cueva.

Al amanecer, los PJ despertarán por el alboroto que hay en el hostel. No importa si oyeron ruidos por la noche o no. Cuando quieran enterarse, verán que Cale, la hija del dueño del hostel ha sido secuestrada y la única que ha visto algo es Traun, pero el trauma que llevaba consigo sumado al actual, le impide hablar.

Si los PJ quieren ayudar e investigan la habitación de Cale, podrán encontrar pistas gracias a un buen registro (tiradas de percepción y/o rastrear dificultad 11+ ayudarán). Sea como sea, habiendo visto durante la noche a los esqueletos o buscando pistas en la habitación, sabrán que han sido ellos. Tal vez la habitación huele a putrefacción... o hay huellas algún hueso por ahí. Si los PJ se ofrecen voluntarios para ir tras los secuestradores, Maxi, el padre de Cale les dará comida y bebida para el camino, les prestará sus dos motos y no les cobrará la estancia. Aparte de eso, les dará un radar de dragón, un artefacto que sirve para localizar las Dragon Balls y es que su hija lleva colgada al cuello la de un estrellas. Aún y así, les dirá que si traen a su hija a salvo, les recompensará económicamente aparte de estar eternamente en deuda con ellos.

Hay 4 kilómetros hasta las cuevas, dónde sigue el rastro de los esqueletos (tiradas de rastrear lo confirmarán o consultando el radar).

Pero hay un 40% de posibilidades de que se equivoquen de cueva... Niak tiene muchas grutas en la zona de su guarida y el radar no es muy preciso (no es el de Bulma).

Las diferentes grutas.

Si los Pj se equivocan de cueva lanza 1d6 y aplica el resultado.

- 1- La cueva está deshabitada. Solo hay humedad.
- 2- En la cueva hay un Magmaras. Atacará a los PJ.
- 3- Una familia de dientes de sable se ha mudado a esta cueva. Si se les molesta, se defenderán, son mismo número de PJ+1.
- 4- Un enorme jabalí gigante duerme en la cueva...
- 5- La cueva es una trampa, los PJ caen en un foso... (ir a las mazmorras de la cueva de Niak).
- 6- Tira dos veces y aplica ambos resultados.

Cuando los PJ lleguen a la cueva (no importa si al primer intento o después de varios), verán como una puerta de piedra se cierra. Es una puerta secreta y no saben cómo se abre. Para abrirla hay que decir "hueso duro de roer".

La cueva Suri.

- A- Mazmorras, los PJ acabarán aquí si son derrotados por los esqueletos o si caen viniendo de la anterior cueva.
- B- Más Mazmorras, aquí está Cale.
- C- Aquí hay un robot guardián que obedece únicamente a Niak y que atacará a los PJ en cuanto los vea al grito de ¡¡Intrusos!!
- D- Un grupo de 1d12 zombis.
- E- En Esta sala los PJ verán cómo se mueven las paredes... ¿Y si están dentro de algún ser vivo?
- F- Cementerio, aquí hay 2 esqueletos por cada PJ.
- G- Alcoba del líder, una momia lidera a los no muertos.

- H- El estómago. En efecto, están dentro de algún ser de gran tamaño... un gigante, un dragón o algún tipo de gusano de tierra... Si algún PJ cae en los jugos gástricos, será desintegrado en el acto. Aquí está sentado en su trono Niak, quien luchará a muerte contra los intrusos.
- I- Puerta secreta que solo se abre con "Hueso duro de roer".

De vuelta a la aldea.

Si los PJ logran rescatar a Cale, recuperar así de paso la Dragon Ball y salvar al pueblo del tirano Niak, consiguiendo eso si... salir con vida de la cueva, podrán volver, donde serán recibidos como héroes. Maxi preparará un succulento banquete y les premiará con 250 Zenis a cada PJ por su valentía. A parte, les dejará quedarse el tiempo que necesiten en la posada sin coste alguno.

Conclusión y recompensas.

¿Pero por qué los no muertos secuestraron a Gala?

Esta respuesta solo la obtendrán los PJ si preguntan a la momia o a Niak.

Niak no quería a Cale, quería la Dragon Ball, pues las quería volver a reunir para pedir la vida eterna.

Sea como sea, si los PJ sobreviven a esta aventura, ganarán 30 P.EXP + lo que consigan combatiendo contra sus enemigos.

Si llevan a Cale de vuelta a la aldea en perfecto estado, 5 P.EXP. más.

Estadísticas de los enemigos

Momia, líder de los no muertos

Unidades de combate: 60

Iniciativa: +1

Fuerza: 20

Resistencia: 16

Velocidad: 8

Ki: 0

Vitalidad: 16

PV: 20

Movimiento: 13

Defensa: 12

Ataque: +2 (1d6)

Instinto: +2



Robot guardián

Unidades de combate: 81

Iniciativa: +3

Fuerza: 23

Resistencia: 31

Velocidad: 20

Ki: 0

Vitalidad: 7

PV: 48

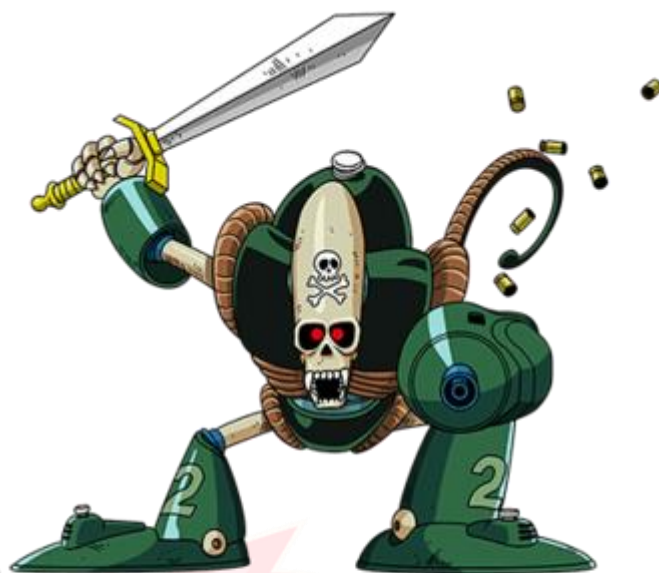
Movimiento: 15

Defensa: 14

Ataque: +2 (1d6)

Instinto: +4

Armas: Fusil (1d8)



Dientes de sable

Unidades de combate: 47

Iniciativa: +3

Fuerza: 9

Resistencia: 9

Velocidad: 20

Ki: 0

Vitalidad: 9

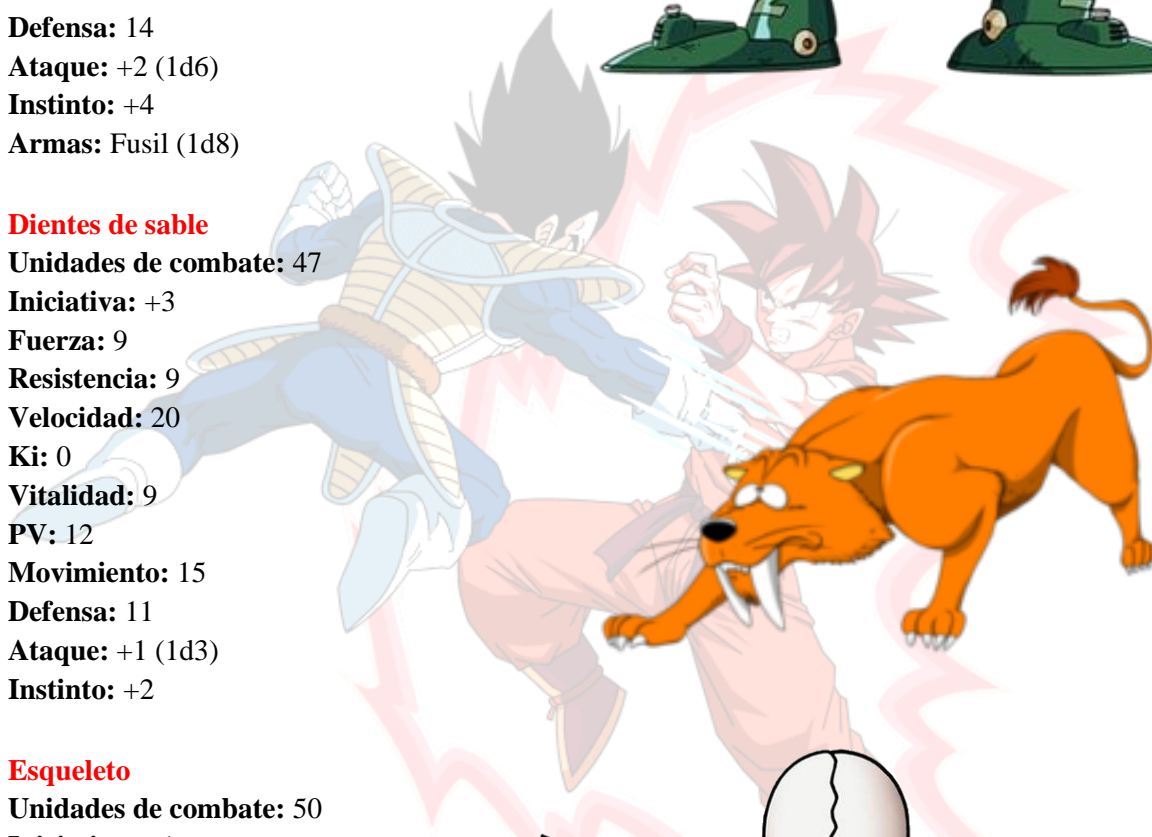
PV: 12

Movimiento: 15

Defensa: 11

Ataque: +1 (1d3)

Instinto: +2



Esqueleto

Unidades de combate: 50

Iniciativa: +1

Fuerza: 14

Resistencia: 14

Velocidad: 14

Ki: 4

Vitalidad: 4

PV: 10

Movimiento: 13

Defensa: 11

Ataque: +1 (1d3)

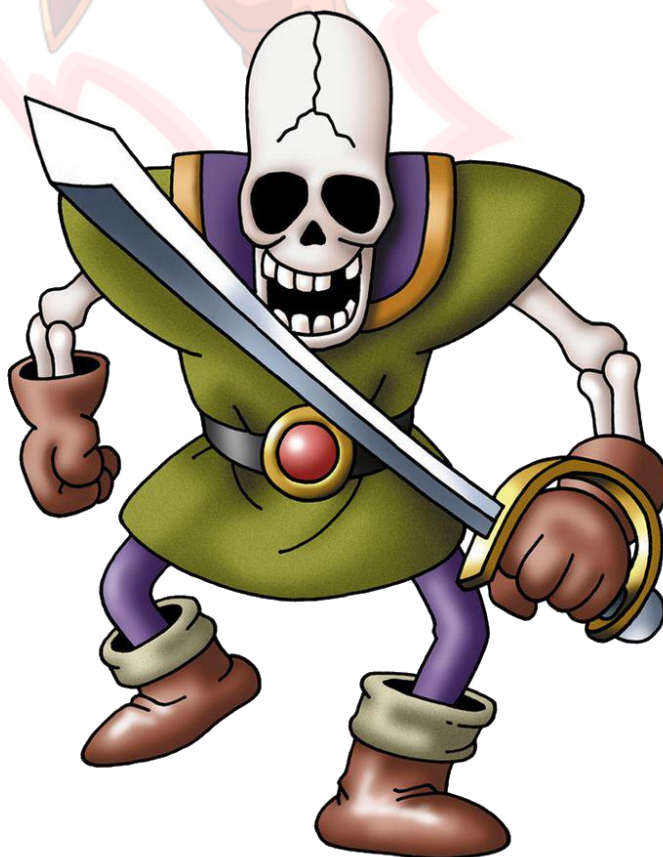
Instinto: +1

Arma: Espada (+1d3)

Ataque de Ki: +1

Puntos de Ki: 5

Técnica: Ataque de velocidad.



Zombi

Unidades de combate: 20

Iniciativa: -1

Fuerza: 7

Resistencia: 4

Velocidad: 1

Ki: 7

Vitalidad: 1

PV: 6

Movimiento: 11

Defensa: 10

Ataque: +0

Instinto: +0

Ataque de Ki: +1d3

Puntos de Ki: 10

Técnicas: Técnica de la rabia.



Jabalí gigante

Jabalí de un tamaño exageradamente grande, teniendo un tamaño similar al de una furgoneta y una fuerza brutal.

Unidades de combate: 280

Iniciativa: +5

Fuerza: 80

Resistencia: 70

Velocidad: 60

Ki: 0

Vitalidad: 70

PV: 72

Movimiento: 17

Defensa: 15

Ataque: +2 (4d6)

Instinto: +3



Magmaras

Unidades de combate: 90

Iniciativa: +1

Fuerza: 20

Resistencia: 20

Velocidad: 14

Ki: 18

Vitalidad: 18

PV: 25

Movimiento: 11

Defensa: 13

Ataque: +2 (1d6)

Instinto: +2 **Ataque de Ki:** +1d3

Puntos de Ki: 20

Técnicas: Bola de energía y Volar (sin coste de Kí).



Niak

Unidades de combate: 90

Iniciativa: +1

Fuerza: 20

Resistencia: 20

Velocidad: 14

Ki: 18

Vitalidad: 18

PV: 25

Movimiento: 11

Defensa: 13

Ataque: +2 (1d6)

Instinto: +2

Ataque de Ki: +1d3

Puntos de Ki: 20

Técnicas: Bola de energía y Volar (sin coste de Kí).



Una aventura de Manel Gómez i Estruch para Dragon Ball el juego de rol D20.

