

MAD - MANUAL DEL DIRECTOR

# *Matar al Dragón*

MANUAL DEL DIRECTOR



# Matar al Dragón

JUEGO DE ROL

---

Textos de Durgan A. Nallar y Jerónimo Nallar  
Ilustraciones de Fernando Komel y Zoe Nallar  
Primera edición: Septiembre de 2012  
Segunda edición: Marzo de 2016

VERSIÓN 2.1 – Marzo de 2016

[www.gamedesignla.com/mad](http://www.gamedesignla.com/mad)



©2016 Durgan A. Nallar. Todos los derechos reservados.  
«Matar al dragón» no puede ser reproducido en el todo ni en cualquiera de sus partes, textos ni ilustraciones a través de ningún medio ni forma sin el previo consentimiento por escrito del autor.



### IMPORTANTE

Si no vas a jugar como *Director de Juego*, por favor no leas este manual porque te revelará cosas que es mejor descubrir durante la aventura.

## La tarea del Director de Juego

El GM debe ser el único en saber cómo es la totalidad de la aventura, o por lo menos tener claro qué puede pasar en cada localidad del universo narrativo. Los jugadores deberán explorar el mundo e interactuar con sus elementos y personajes para tener éxito. Ellos, los jugadores, tienen prohibido leer este manual porque, de hacerlo, restarían buena parte de la diversión. En cambio, el GM está obligado a leer el Manual del Jugador para entender cómo se prepara una partida.

Las descripciones de cada lugar y territorio del juego se ofrecen a modo de ayuda. Sirven para entender la ambientación y el Master puede leerlas literalmente cuando los jugadores llegan a un lugar o descubren algo, pero también puede describirlas con sus propias palabras, y alterar lo que desee; es válido (y deseable) que el Master agregue elementos, como lugares nuevos, lugares dentro de otros lugares, personajes y más, tantos como guste, si con ello la partida es más entretenida. ¡La imaginación manda! La diversión es el objetivo.

Además de las localidades que componen el juego, se listan algunos personajes como el Vendedor del Mercado Negro, que el Master puede hacer aparecer donde lo necesite, especialmente si ve que los héroes se quedan cortos de equipo.

También se proporciona un *Bestiario* para ayudar al Master a mantener peligroso el viaje. Se trata de animales salvajes y monstruos que pueden asaltar al grupo (lo que en la jerga llamamos encuentros). Como en todo, el Master puede inventar sus propias criaturas.

Matar bestias y enemigos mayores proporciona *puntos de experiencia* (listados en la ficha de cada uno) a los héroes, que podrán subir de nivel para utilizar mejor equipo o hechizos. Luego de cada combate, el Master debe decir a los héroes cuántos puntos de experiencia ganó cada quien y

estos deberán anotarlos en sus *Hojas de Personaje*. Los puntos de experiencia los gana el héroe que asesta el golpe final a un enemigo y no se comparten con sus compañeros. En caso de un encuentro especialmente feroz, donde la colaboración de todos es causante del final del encuentro, el GM puede otorgarles a los demás héroes la mitad de los puntos de experiencia que gana el que asesta el golpe terminal.

Además de puntos de experiencia, los jugadores pueden ganar oro u objetos nuevos, a criterio del Master y de la forma que este considere mejor; por ejemplo, dentro de un cofre abandonado, asaltando un viajero o liquidando un monstruo. Además, pueden ganar logros de acuerdo a la lista de la *Hoja de Personaje*. Una de las dos formas de subir de nivel es obteniendo tres logros especiales.

Por fin, se proporcionan en el *kit de diseño* algunos mapas que se podrían imprimir, a fin de llevar el control de la ubicación de cada héroe y del avance de la aventura. Esto es especialmente útil cuando los jugadores se separan. ¡En ese caso, se sugiere arrojarles enemigos poderosos que los obligue a ir juntos! Los héroes no deben ver los mapas del GM, pero pueden dibujar los propios a medida que exploran.

## Los viajes

El GM puede planificar cuánto demoran los héroes en transitar el camino entre un poblado y otro. Por ejemplo, entre Ciudad Diesel y el Fuerte del Mar, el viaje puede ocupar una semana (¡tiempo del juego, no de la vida real, naturalmente!). En cambio, desde el Fuerte del Mar a la lejana Emithiopea la gesta podría durar 15 días.

El GM debe generar encuentros en forma aleatoria, o planificarlos. Un encuentro es cuando los personajes se cruzan con algún enemigo u obstáculo. A menudo, hay que combatir para resolver el encuentro. Otras veces se trata de situaciones simples que no ameritan luchar. O bien aquellas que requieren tan sólo unas tiradas de dado para comparar alguna característica, como la fuerza.

Por cada día que los héroes viajan, comenzando por el amanecer, el GM tira 1d4. Eso le indicará la cantidad de encuentros que tendrá el grupo de aventureros en ese mismo día; excepto que el resultado sea 4, en cuyo caso se supondrá que ese día transcurre sin mayores inconvenientes. Es decir, se recomienda un máximo de tres encuentros diarios. El GM decidirá en qué momento del día ocurren estos encuentros. A veces los jugadores son muy activos y prefieren salirse de los caminos o

investigar ruinas viejas, por lo que el GM se verá obligado a generar encuentros no planeados. ¡Lo importante siempre es la diversión!

Los héroes pueden viajar a caballo (o en otros medios, como cuando roban una caravana automática para usarla como transporte). Los caballos se pueden comprar en algunos poblados o domar ejemplares salvajes (ver el *Bestiario*). Estas monturas reducen el tiempo de viaje a 1/3 de lo normal. Monturas similares pueden ser más lentas o más rápidas. En cualquier caso, el GM tiene la última palabra.



¿Cómo crear juegos? Nuestro **kit de diseño** incluye elementos para imprimir y trabajar en los prototipos de *Diseño de juegos en América latina: Estructura lúdica* (el primer libro de esta serie), herramientas, material informativo y otras chucherías. Se encuentra disponible gratis en:

[gamedesignla.com/kit](http://gamedesignla.com/kit)

## LA AVENTURA

### AMBIENTACIÓN

**E**n 1975, Argentina es un conglomerado de pequeños pueblos unidos por rutas comerciales. Largas caravanas de vehículos guiados por androides viejos y destartalados, por lo general residuos de la guerra pertenecientes a los grandes señores del Termonúcleo, se desplazan con mercancías de toda clase entre los asentamientos humanos. Ellos son el corazón de la economía.

Los carruajes silban por sus chimeneas y no se detienen a hacer noche. Sus engranajes y cacharros resuenan incansablemente bajo las estrellas. A veces, los piratas que merodean los caminos asaltan las formaciones, defendidas a fuerza de espadas y fusiles por los droids, y aunque algunos hombres y mujeres caen en la batalla, otros se apoderan de objetos de valor y alimentos que luego comercian en el mercado negro. Los grandes poblados son Buen Ayre, en el este, y Emithiopea al sur.



*El GM lee o explica cómo son Ciudad Diesel y eventualmente la capital del Buen Ayre para que los jugadores se sitúen en el juego.*

## CIUDAD DIESEL



**E**rigida entre montones de chatarra, en su mayor parte máquinas de guerra, destrozadas e inservibles, se levanta Ciudad Diesel, un conjunto de edificaciones bajas y algo lúgubres, construidas con ladrillo y madera. Un arroyo de aguas bastante claras atraviesa la calle principal, lo cual constituye algo así como un lujo.

Diesel es el punto de encuentro para los aventureros que se adentran en los caminos del país en busca de fortuna. El asentamiento tiene casi quinientos habitantes fijos, una escuela, una iglesia, un hospital, una buena docena de hoteles mugrosos, un casino legal y un mercado donde se puede encontrar alimentos, ropas y equipo de supervivencia. Desde luego, también existe un mercado negro donde es posible adquirir armas de fuego y equipo especial a buen precio, cosas que por lo común provienen de los asaltos a los convoys androides.

## CIUDAD DEL BUEN AYRE

**A** dos semanas de viaje y al este de Ciudad Diesel, se encuentra la capital imperial. En Buen Ayre se concentra la vida industrial y cultural del país. Grandes columnas de humo, visibles a kilómetros de distancia, ennegrecen el cielo. Pero en las calles reseca brillan miles de lamparitas eléctricas y tubos incandescentes, como una demostración latente del poder tecnológico que todavía define a las comunidades humanas. En las vitrinas se encienden pantallas con imágenes en blanco y negro. Hay torres con grandes relojes y puentes colgantes. Los pobladores entran y salen de los viejos edificios y se arremolinan en los mercados de pulgas. Se ve de todo: altos caballeros de esmoquin luciendo sus relojes y monóculos, opulentas damas de altos peinados, vestidas con encajes y láminas de bronce; niños con chalecos y pantalones cortos, llevando a rastras a sus perros y androides. No se ven magos, o al menos si están entre la gente, se preocupan por pasar inadvertidos. Es una sociedad elegante, pero que supo conocer mayores lujos y riquezas hasta el portento de la guerra. No faltan signos de pobreza. Mendigos y vagabundos merodean por las callejuelas sombrías, intercambiando favores por comida, o hurtando lo poco que pueden bajo la vigilancia de los droids, máquinas latosas y resoplantes que patrullan la urbe bajo las órdenes de los altos señores.



## La aventura comienza...

...en el mercado de pulgas de Ciudad Diesel. Los jugadores acaban de ganar una pequeña fortuna en el casino legal y han escuchado hablar de la leyenda del Nido del Dragón. *La misteriosa estructura que yace en el corazón del Valle del Oeste, atravesando un camino abandonado y peligroso.* Se dice que un poderoso y antiguo mal custodia la entrada a un tesoro de proporciones increíbles. Pero nadie que se haya aventurado más allá del Gran Pantano Pampeano pudo volver para contar de qué se trata. Podría ser apenas un rumor. O en el mejor de los casos, un misterio sin resolver. ¡Será tarea de los héroes encontrar la respuesta!



Los aventureros vienen del casino, donde consiguieron ganar un botín muy interesante y, decididos a forjarse un futuro mejor, se aprontan a comprar equipo de supervivencia antes de emprender el viaje.

*Los jugadores son invitados a comprar equipo y completar sus hojas de personaje, si todavía no lo hicieron. Si quieren buscar mejores armas, pueden visitar el mercado negro, al que se accede entrando en la trastienda de cualquier local a elección del Master. Allí se encontrarán con el Vendedor del Mercado Negro.*

## El vendedor del Mercado Negro

Es un personaje regordete, de ojos ladinos y brillantes. Una de las orejas es un receptor viejo, herrumbroso, del que cuelga un cablecito que se hunde en su cuello. Tiene muchos anillos encima, un colgante de engranajes y ropas de raso, muy lujosas. Tiende a hablar con risitas y se refriega mucho las manos, una de las cuales es artificial, construida con pequeñas piezas de relojería y bronce. Ofrece objetos para comprar, incluyendo armas ilegales y varitas mágicas, necesarias para lanzar hechizos. Si el jugador utiliza su Carisma, y tiene éxito en la tirada, obtendrá un descuento. El Vendedor del Mercado Negro puede aparecer en distintas partes del juego. ¡Sólo cambiará de color!



*El Vendedor tiene 5 puntos de vida y está indefenso. Si los jugadores intentan matarlo, el GM debería lanzar enemigos mortíferos contra ellos, por ejemplo argumentando que son los custodios o los guardias de la ciudad. Lo mismo ocurrirá si intentan asesinar o robar a cualquier habitante del poblado.*

*[Una vez que los héroes han comprado sus equipos y armas, pueden merodear por ahí libremente –lo que pone a prueba la creatividad del GM– o abandonar Die-sel rumbo al sur, donde se supone que van a ir para llegar al nido del dragón. Si deciden ir en otra dirección, pueden hacerlo pero el GM deberá atacarlos constantemente con monstruos y animales salvajes. Aun así, a dos semanas de viaje hacia el este pueden alcanzar la capital del imperio, Buen Ayre.]*

## EL CAMINO DEL SUR

**P**or el camino del sur, saliendo de Ciudad Diesel, el paisaje de tono herrumbroso, cercado de desperdicios de metal producto de la centenaria guerra, se convierte casi abruptamente en un desierto seco y barrido por los vientos, donde la única señal de vida es la ruta de asfalto, resquebrajada y gris.

*[Los héroes deberían aventurarse por el camino pavimentado, porque los alrededores estarán repletos de peligros: lobos, arañas gigantes, osos, suegras, etc. El GM puede decidir si se cruzan con una caravana de androides, a la que pueden intentar un asalto para obtener premios. Si sólo la ven pasar, los androides no atacan por su cuenta. Los premios los decide el GM.]*

*Al menos el GM debe intentar tres encuentros para que los aventureros prueben sus habilidades de combate. El viaje puede durar una semana hasta el Fuerte del Mar.]*

### **LOGRO**

*El héroe que mata el primer enemigo recibe un logro, «Primer aceite». El jugador debe anotarlo en su Hoja de Personaje. Además, recordemos que cada enemigo caído premia con puntos de experiencia.*

## EL FUERTE DEL MAR

**E**l sendero que atraviesa el desierto hacia el sur, rumbo a la enigmática Emithiopea, se interrumpe con la visión imponente del Fuerte del Mar. Varias rutas y caminos confluyen en la superestructura. El Fuerte del Mar es otra consecuencia de la guerra, como casi todo en los 70. En otros tiempos, solía ser un crucero de lujo que atravesaba el Atlántico. Hoy, semienterrado en el desierto pampeano, es el hábitat de una colonia multifacética cuya principal actividad es el intercambio comercial y donde la magia no está prohibida como en los poblados centrales. Incluso los brujos son bienvenidos, aunque no gocen de la mejor reputación.

Meterse en las calles inclinadas del Fuerte del Mar no es aconsejable sin estar bien armado y dispuesto a luchar. El propio entorno es peligroso. Cables rotos, tubos y cámaras herméticas parecen dominar cada rincón. Todo es herrumbre. El ruido ambiente es apenas soportable. Cortinas de vapor hirviente se disparan al azar en los lugares más inesperados. Recorrer los niveles repletos de tiendas (y timadores) lleva tiempo y esfuerzo. Muchos no salen con vida de la experiencia. De todos modos, en el Fuerte del Mar se consigue equipo único, tanto por medio de los reconstructores de tecnología como de los magos y brujos que llegan a hacer sus negocios desde el sur y el este.

*En el Fuerte del Mar es recomendable presentar un nuevo Vendedor del Mercado Negro, o similar, para que los héroes compren y vendan equipo y armamento. Allí también deberían escuchar las advertencias de Mamá Gorda, quien les indicará ir por el camino del oeste hacia el nido del dragón. Si los héroes preguntan a cualquiera sobre la leyenda, siempre los dirigen a hablar con Mamá Gorda.*

## Mamá Gorda

Es sólo una cara de vieja. El resto del cuerpo es un amontonamiento de televisores viejos, engranajes, cables y tubos que silban echando hilos de vapor en todas direcciones. Mamá Gorda no sabe cuántos años tiene, pero lleva allí desde los finales de la guerra. Casi no recuerda haber tenido un cuerpo. Todos los comerciantes del sector la respetan y no se meten con ella, porque tiene amigos poderosos en el Termónúcleo y al menos dos gremios de asesinos le son fieles dentro del Fuerte.



*[Cuando los jugadores preguntan sobre el nido del dragón, dice: ]*

—¡Hmmm, el nido! –dice Mamá Gorda, y suelta una risita desagradable–. Sé cómo llegar, y sé mucho más, pero no doy información a extraños sin una buena razón. –Los televisores parpadean.

*[Cuando los jugadores insisten: ]*

—Hmmm, 200 monedas es un precio justo, queridos –sonríe la vieja, mostrando una hilera de dientes de oro y hierro–. Necesito cambiar algunos de estos.

*[Cuando los jugadores le pagan o la convencen de otra forma: ]*

—Hmmm, bien. Vayan al oeste, siempre al oeste. Tres semanas. No se detengan de noche, hay... cosas peligrosas en la noche. Y no se salgan del

pavimento... Cuando lleguen, verán que es un camino sin salida. Sólo podrán volver porque nadie pudo abrir nunca el nido. ¡Jajá, jajá!

*Si los jugadores insisten en averiguar cómo entrar al nido, Mamá Gorda se lo pensará. Les dirá que tal vez los magos, o quizás los brujos, tengan respuesta a eso. Si hay un mago en el grupo, este podrá sugerir: a) Buscar un Archimago dentro del Fuerte o b) viajar a Emithiopea en busca de respuestas.*

*Si hay un brujo, podrían buscar uno en el Fuerte, o viajar a la ciudad embrujada de Sograth.*

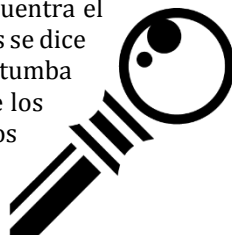
*Viajar a las ciudades podría extender mucho el tiempo de juego, por lo que queda a criterio del GM elegir una opción. Si la compañía de héroes trabajó bien en el viaje al Fuerte, posiblemente resulte divertido viajar más lejos antes de ir al nido del dragón. Es una forma de acumular experiencia.*

*Mamá Gorda tiene 25 puntos de vida y está indefensa.*

## EMITHIOPEA LA CIUDAD DE LOS MAGOS

**E**n las gélidas regiones del sur, donde los dos mares golpean la roca del continente, se alza la blanca Emithiopea, la ciudad de los magos. Las agudas torres hieren el cielo, portando largos banderines que ondulan como advertencia a los viajeros, pero el corazón de la urbe está construido bajo la piedra para resguardar a su gente del furioso viento, capaz de congelar a hombres y animales en minutos. Es un laberinto de túneles iluminados con electricidad a veces, otras con hechizos. Sólo los magos, sus aprendices, ciertas mascotas y algunos androides de servicio tienen permitido el ingreso a la ciudad.

Varios niveles por debajo de la superficie, se encuentra el gran lago de Emith el Anciano, de cuyas serenas aguas se dice provenir el poder de los magos. Allí también yace la tumba del patriarca de la ciudad, quien fuera el primero de los hombres del sur en desarrollar su poder mágico, unos pocos años después de la guerra.



*Los héroes que marchen al extremo sur, deberán soportar temperaturas heladas y morirán congelados si fallan una prueba de Constitución. El viaje dura 21 días (tres semanas), por lo que es necesaria una prueba de Constitución en el día 9, en el día 12 y en el día 19. Los héroes que consigan sus tiradas llegarán a Emithiopea.*

*Si el mago no lo consigue, el viaje habrá sido en vano porque no se podrá entrar a hablar con un Archimago. Sin embargo, serán teletransportados a Buen Ayre.*

## SOGRATH LA GRANDE

**A**l suroeste de Buen Ayre, las nuevas montañas surgidas durante la guerra sirven como bastión para el asentamiento urbano más tenebroso de la región. Sograth la Grande, Sograth la Maldita para otros, es un cúmulo de cavernas artificiales, construidas con la ayuda de los grandes androides, ya extintos, y la más moderna tecnología de vapor. Es el hogar y escuela de los hechiceros que abandonaron la magia convencional, atraídos por el poder de la brujería.

No es raro ver toda clase de espectros, demonios y animales de otros tiempos merodeando por las intrincadas galerías y túneles. Los brujos se especializan en la invocación de seres orgánicos, aunque algunos han logrado tener éxito materializando objetos sólidos e incluso un par de modelos de androides funcionales, probablemente aquellos con piezas tomadas de humanos. El poder de la brujería es diferente y mayor a la magia de Emithiopea. Proviene de la energía residual de los espíritus invocados por los brujos. Es decir, la brujería requiere siempre de un alma humana que el brujo trae del Más Allá y destruye para absorber su poder y utilizarlo con sus propios fines. Por este motivo, los magos desprecian a los brujos, y la mayor parte de los poblados del país prefieren mantenerse al margen de sus actividades. En los asentamientos principales, sobre todo en Buen Ayre, los brujos no tienen permitido ir a menos que cuenten con un permiso especial emitido por las autoridades del Termónúcleo.

*Los héroes que marchen al este deberán estar preparados para luchar con toda clase de peligros. El viaje dura 8 días. En Sograth podrán hablar con un brujo mayor, quien les dirá las palabras mágicas –quedan al criterio del GM– que permiten entrar al nido del dragón, siempre que el grupo se comprometa a traer la sangre del monstruo.*



## EL CAMINO DEL DRAGÓN

**A**l oeste del Fuerte del Mar, los alrededores cobran vida. Pero nadie se adentra en esa dirección. El desierto reseco y ventoso pasa a ser un valle amarillento, con algunas zonas verdes y acequias que despiden un vapor ácido. Durante el día es fácil de transitar, siempre que los viajeros no se aparten del sendero pedregoso. Por las noches, la niebla, ligeramente tóxica, impide distinguir el camino tanto como cobija a las más extrañas bestias salvajes. Es aconsejable hacer campamento apenas haya caído el ocaso y mantener una guardia permanente.



*El GM debe lanzar ataques de animales salvajes o no muy poderosos durante el día, y por las noches atacar con monstruos más difíciles de vencer. El viaje puede tomar dos semanas completas. Es ideal que al ir finalizando el recorrido, el GM ataque con un monstruo de nivel 3, forzando a los héroes a empujar ese nivel para vencerlo.*

## EL NIDO DEL DRAGÓN



**D**esde lejos se puede ver la puntiaguda forma de una estructura que no parece terrestre. Se trata de una mole de hierro negro retorcido, dentada, con decenas de cuchillas del tamaño de edificios y formas aladas apuntando al cielo oscuro, como si se tratara de un monstruo durmiente. Es curioso que la atmósfera se vuelva helada y los ánimos caigan con su simple visión. Según las leyendas, el horroroso objeto habría aparecido tras la guerra, surgiendo desde las entrañas del mundo. Otros afirman que habría venido de las estrellas, posándose con la suavidad de un ser vivo sobre el único lago que quedaba. De una forma u otra, el objeto recuerda vivamente a los legendarios dragones, seres míticos de los cuentos infantiles, y de allí su nombre.

Ya enfrente de la masa de metal negro, es imposible distinguir una entrada. Toda la pared es rugosa, como un tejido orgánico, aunque tan duro que nadie pudo jamás hacerle ni siquiera una muesca. Debido al misterio que rodea al objeto, es el punto de peregrinación favorito de los

## MAD – MANUAL DEL DIRECTOR

magos y sobre todo de los brujos, más interesados en el aire malévolo que se respira en el lugar, que consideran un templo. Estos intentan descifrar los símbolos rúnicos excavados en la superficie, la única cosa que parece un punto de partida hacia los tesoros que, evidentemente, aguardan a quienes logren abrir una puerta hacia el interior del nido.

*Si los héroes llegaron al nido sin conocer las palabras mágicas que conjuran la entrada, estarán en un punto muerto. El GM deberá advertirles que tendrán que regresar, y proporcionar una manera rápida de retornarlos al Fuerte del Mar, o bien atacarlos con monstruos imposibles de matar.*

*Si los héroes conocen las palabras del conjuro para entrar al nido, verán una enorme puerta negra abriéndose sin ruidos, y podrán entrar. En este punto, la aventura se detiene a la espera de una continuación.*