

MAD - BESTIARIO

Matar al Dragón

BESTIARIO



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



©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

Este compendio de criaturas es exclusivo del *Director del Juego* y los jugadores tienen prohibido leerlo para no arruinarse la aventura.

En *Matar al dragón*, animales salvajes y bestias son los peligros complementarios que los héroes enfrentan además de los personajes que dependen del guión de la aventura. Cuando los héroes viajan, o se adentran en cuevas y templos, se arriesgan a enfrentar una variedad de peligros.

Es responsabilidad del GM presentar y controlar a las criaturas del juego, tirando dados por estas y relatando lo que les ocurre a los aventureros.

Por lo general, el GM establece una estrategia de enfrentamientos al iniciar la aventura (o está siguiendo las indicaciones de una aventura prefabricada que le indica cuándo iniciar ataques). Pero es muy común que necesite lanzar más oponentes al grupo en los casos en que el viaje se haga muy rápido, o los héroes liquiden a sus enemigos con facilidad. Este *Bestiario* se ofrece al GM como fuente de donde tomar animales salvajes y otras bestias y demonios.

El GM puede también inventar sus propias criaturas o usar las características listadas en este compendio como base; incluso es posible combinar diferentes criaturas para obtener otras nunca vistas que sorprendan a los héroes. Otra posibilidad es usar versiones más poderosas de las criaturas cuando los héroes tienen más nivel.

La importancia de ponerle onda

El GM lleva la carga más pesada durante la partida, porque tiene la necesidad de relatar, de *describir* en detalle, lo que ven los héroes. Cuanto más teatral es el trabajo del GM, más se disfruta la aventura.

Es aconsejable no repetir enemigos, incluso cuando sean del mismo nivel de dificultad (leer el capítulo sobre diseño de niveles y encuentros con criaturas de nuestro primer libro puede ayudar). El GM siempre

debe intentar sorprender a los héroes echándoles encima oponentes novedosos y en momentos inesperados.

A fin de facilitar al trabajo, cada animal y monstruo se presenta con una breve descripción que el GM puede leer o utilizar para describir con sus palabras la aparición de una criatura. El momento en que se produce el encuentro es importante porque hace a la sensación de peligro.

CARACTERÍSTICAS DE LAS CRIATURAS

Las criaturas tienen algunas características que pueden ser de utilidad según la acción que el GM les otorgue, como fuerza y destreza, a veces necesarias para contrastar con las habilidades de los héroes. Por lo general, serán más importantes las formas de ataque, el daño que producen y los puntos de vida. Cuando los puntos de vida de una criatura caen a cero, se considera vencida. A criterio del GM, si una criatura está muy herida (sus puntos de vida han caído a la mitad), puede reducir a la mitad el daño que provoca.



El GM también puede hacer una tirada de intelecto antes de que la criatura siga luchando; si la criatura consigue su tirada de intelecto (siempre con 1d20) se supone que entiende el peligro de morir y huye a tiempo. ¡Si no consigue la tirada, pelea hasta la muerte!

Cada criatura premia a los héroes involucrados en el combate con puntos de experiencia (EXP) siempre que sea vencida u obligada a escapar. Algunas criaturas otorgan «logros» también. Los logros se anotan en la *Hoja de Personaje*.

CRIATURAS DE NIVEL 1



WAO-WAO

En tiempos pasados el mejor amigo del hombre, más tarde máquina de guerra, hoy es un vagabundo que sobrevive en los campos yermos alimentándose de carroña. Ha perdido interés en la amistad con los humanos y, por el contrario, los ve como presas fáciles. Utilizado en la gran guerra como fuerza de ataque frontal, es un híbrido biomecánico y esencialmente salvaje.

El pelaje, negro y afilado, se abre para que asomen tubos y cuchillas rotas, en otro momento armas con las que cortaba en pedazos a los enemigos. Cuando se aproxima a un héroe o al grupo de aventureros, el enorme perro mira afiebrado, ladra con furia y se abalanza.

Lugar: Sur de Ciudad Diesel. Este de Fuerte del Mar hasta Sograith.

Fuerza: 15

Destreza: 8

Intelecto: 4

Puntos de vida: 4

Daño: Mordida 1d8

Recompensa: +2 EXP **Logro:** «Era mi mejor amigo.»

DROID MERCANTE

Los droid mercantes son robots adaptados a partir de los androides de guerra sobrevivientes. Si bien utilizan tecnología antigua y se ven algo destartalados, fueron mejorados por los magos como un regalo a los altos señores del Termonúcleo. Suelen estar fuertemente armados con bayonetas, espadas herrumbrosas y pistolas de un solo tiro, y son los encargados de custodiar las largas caravanas de mercancías que los altos señores mueven entre poblaciones. No atacan mientras los convoys estén seguros.



De lejos, parecen extraños esqueletos de color hierro, enfundados en armaduras de cuero y cobre. Los ojos son puntos amarillos que brillan por las noches, jamás pronuncian palabra alguna –aunque disponen de sintetizadores de voz– y sólo emiten un chirrido de engranajes y el roce del metal.

Lugar: Caravanas en todos los caminos pavimentados.

Fuerza: 4

Destreza: 9

Intelecto: 2

Puntos de vida: 5

Daño: Bayoneta 1d6 / 1d4, Espada 1d6, Pistola 1d4

Recompensa: +4 EXP



CABALLO SALVAJE

En las tierras entre Buen Ayre y Fuerte del Mar, deambulan caballos salvajes que los jugadores pueden domar para utilizar como transporte. Viajar a caballo toma un tercio del tiempo que hacerlo a pie. Los caballos también se pueden comprar ya domesticados a muy alto precio en Ciudad Diesel y Fuerte del Mar.

Periódicamente, el GM puede arrojar 1d10 para comprobar si los héroes descubren un caballo. O bien puede hacerlo si los héroes los buscan activamente. Con un resultado de 1-2, descubren un animal, con un resultado de 3 será una manada de varios ejemplares. Los jugadores que decidan domar un caballo deben aguantar 1d4 turnos logrando tiradas de destreza. Los jugadores pueden domar más de un ejemplar si así lo desean.

Lugar: Territorios alejados de las poblaciones.

Fuerza: 15

Destreza: 12

Intelecto: 4

Puntos de vida: 6

Daño: Coz 1d4

Recompensa: +5 EXP (doma) **Logro:** «Ahijuna»

LUZ MALA

Se oye un sonido de llanto, muy débil. Luego, nuevamente.

En la oscuridad se puede distinguir una figura de pie que reluce con un fulgor fantasmagórico. Se des- plaza hacia adelante como flotando y en completo silen- cio.

Cuando está cerca, se puede ver que es una persona, tal vez una mu- jer, con el cabello largo y blanco cayéndole sobre el rostro. Los sonidos se apagan y el espectro extiende los brazos, con las manos crispadas.



Lugar: Campos desiertos alejados de las poblaciones, nocturno

Fuerza: 2

Destreza: 10

Intelecto: 1

Puntos de vida: 4

Daño: Contacto gélido 1d4+1

Recompensa: +2 EXP

VERRUGA PAMPEANA

La forma, hasta ahora quieta, se mueve como si estuviera hinchán- dose, y un hedor espantoso llena el aire. En segundos, el bulto supura, se abre por varias partes y asoman lo que parecen las patas de una araña del tamaño de un perro grande. La cosa negra se levanta, chillando, hin- chándose de verrugas y ojos, flexiona sus múltiples apéndices y salta di- recto hacia adelante.

Lugar: Sur de Buen Ayre. Oeste de Fuerte del Mar.

Fuerza: 4

Destreza: 12

Intelecto: 1

Puntos de vida: 9

Daño: Patas punzantes 1d4+1, Pústulas 2d4

Recompensa: +2 EXP

GUANO DE PANTANO

En la oscuridad y rodeado de líquenes humeantes, es difícil distinguir lo que se mueve en las paredes. Bolsas de raíces húmedas, arrastrándose arriba y abajo, emitiendo susurros telepáticos.



Si un jugador decide investigar de cerca, verá que las bolsas se desplazan lentamente y los susurros se harán más fuertes. Si tocan una o intentan clavarle algo, la bolsa estallará, esparciendo 1d6 lombrices carnívoras. Todos los guanos tienen el mismo efecto.

[Lombriz carnívora]

Lugar: En subsuelos, túneles y cloacas de Ciudad Diesel.

Fuerza: 1

Destreza: 14

Intelecto: 1

Puntos de vida: 1

Daño: Baba ácida 1d4+2

Recompensa: +4 EXP

Logro: «Guano de pantano.»

CRIATURAS DE NIVEL 2

PUMA SARNOSO

El enorme gato levanta una cabeza lastimada por la sarna. Los ojos, rojos de sangre, enfocan con dificultad. Está muy enfermo, pero aún es una criatura imponente.

Los músculos fibrosos asoman casi en carne viva tras el pelaje amarillento y las orejas en punta, carcomidas por las moscas, se tensan ante la proximidad de la presa. La gran cola se balancea como una cobra. El puma gruñe, olfateando a su alrededor, y da un paso con las zarpas erizadas. Se agazapa a punto de brincar.



Fernando Aguilera 2015

Lugar: Valles al sur de Ciudad Diesel.

Fuerza: 10

Destreza: 14

Intelecto: 2

Puntos de vida: 5

Daño: Mordida 1d6 / Garra 1d4

Recompensa: +4 EXP

CÓNDOR DE GUERRA

Una sombra se destaca en lo alto casi al mismo tiempo que resuena un potente graznido. Es un ave del tamaño de una persona. Las alas negras se extienden casi tres metros a cada lado de la majestuosa criatura, que gira en el cielo con lentitud, observando a sus presas.



Tiene la cabeza roja, y el cuello, en viejas épocas de un blanco níveo, ahora reluce con el brillo del metal. Las negras patas terminan en cuchillas extensibles que la criatura modificada solía utilizar para matar en la gran guerra, como parte del comando de la Fuerza Aérea. Se supone que estaba extinta.

El cóndor atacará a los héroes tanto como a cualquier otra bestia sin distinciones y a criterio del GM.

Lugar: Sobrevuelan todo mundo.

Fuerza: 4

Destreza: 12

Intelecto: 1

Puntos de vida: 9

Ataque: Garras retráctiles 1d4+1

Recompensa: +5 EXP

LECHUGA CARNÍVORA

Una nubecilla de moscas blancas escapa de la cosa. La planta, de hojas carnosas y moradas, se agita en torno al pie, envolviendo la presa con increíble fuerza. Bajo las hojas se revelan apéndices dentados que lastiman si se tironea, al tiempo que comienzan a disolver todo lo que separa al vegetal de la carne, la grasa y la sangre que busca.

Las lechugas carnívoras crecen en terrenos húmedos y fríos, y se camuflan entre plantas comunes. Cuando los héroes caminan por un suelo donde estas crecen, el GM hace que cada héroe haga una tirada de suerte. Si la consigue, el héroe sigue adelante e incluso puede cortar una lechuga u otra planta para comerla. Si falla la tirada, una lechuga carnívora le atraparà un pie. Para zafarse, el héroe debe conseguir una tirada de fuerza; también el GM debe tirar fuerza y si consigue la tirada, de todos modos retiene el pie. A continuación, el GM tira daño (Abrazo asfixiante). Si durante dos turnos más el GM logra anular la tirada del héroe, el daño aumenta (Deglución).

Si el héroe recibe dos veces daño por deglución, pierde el pie y se libera. Si los demás héroes ayudan al héroe en problemas, pueden atacar a la lechuga con sus armas normales, pero el daño cuenta para víctima y planta por igual. Un héroe que está siendo atacado por una lechuga carnívora no puede ayudar a otro.

Existe una variedad gigante de la Lechuga Carnívora capaz de engullir un hombre. Se encuentra en los alrededores de Emithiopea. Es 10 veces mayor que la primera.

Lugar: En terrenos húmedos y fríos. Camino del Dragón.

Fuerza: 18

Destreza: 10

Intelecto: 3

Puntos de vida: 4

Daño: Abrazo asfixiante 1d6+2, Deglución 1d8+4

Recompensa: +10 EXP **Logro:** «Una ensalada sin asado.»

DESPERFECTO



La figura está de pie, inclinada como si estuviera mirando el suelo. Parece un hombre común de los que se podría ver en Buen Ayre o en otro de los poblados grandes. Está vestido con un frac verde, un sombrero de copa muy alto y tiene un paraguas en la mano, que es mecánica. El problema es que la ropa está hecha jirones, el sombrero abierto a la mitad, y el paraguas lleva mucho tiempo roto como el ala de un murciélago. Es un Desperfecto, uno de los locos implantados con tecnología inservible que el Termonúcleo descartó luego de que regresaran de la gran guerra. Por suerte, no va armado.

Si los jugadores se acercan un poco más, el Desperfecto gritará y atacará con furia asesina.

Lugar: Sur de Ciudad Diesel. Este de Fuerte del Mar hasta Sograith.

Fuerza: 12

Destreza: 5

Intelecto: 4

Puntos de vida: 10

Daño: Mordida y rasguño 1d6, Paraguazo 1d8

Recompensa: +15 EXP

CRIATURAS DE NIVEL 3

DESPERFECTO ARMADO

El loco, un Desperfecto, arrastra los pies en dirección al grupo. No se entiende lo que dice, pero está hablando. Tiene la mirada perdida y parte de la cara es una máscara de bronce donde giran pequeños engranajes. En los brazos, que son apenas unos tubos hidráulicos unidos por cables, carga una escopeta (o un hacha) herrumbrosa.



Se sugiere que, en caso de atacar a los jugadores con dos o más Desperfectos, estos porten armas diferentes.

Lugar: Valles al sur de Buen Ayre y sur de Fuerte del Mar.

Fuerza: 12

Destreza: 5

Intelecto: 4

Puntos de vida: 10

Daño: Escopeta 1d10, Hacha 1d20+2

Recompensa: +25 EXP

REINA DE SANGRE

Una hermosa mujer les sonr e, inclina la cabeza y se arregla el cabello, peinado con un lazo de terciopelo. Lleva un extraordinario vestido blanco con mangas y volados. Uno de sus dedos es de oro.

[Pero lo que parece una dama de la alta sociedad, de pie en medio de la nada, es en verdad un monstruo creado por la magia negra que ha huido del control de los brujos.]

De pronto, el aire parece volverse denso. El blanco rostro sisea y se abre en tres pedazos, revelando los picos de un insecto descomunal. Los lados del vestido dan paso a unas patas multiarticuladas que se plantan lentamente en el suelo, flexionan y brincan impulsando el horror hacia sus presas.

Los magos se quedan sin poder mientras la Reina de Sangre est  viva. Los brujos pueden luchar.

Lugar: Pantanos al oeste de Fuerte del Mar y en los alrededores del Nido del Drag n.

Fuerza: 12

Destreza: 17

Intelecto: 12

Puntos de vida: 8

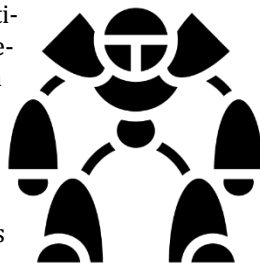
Da o: Garras 2d6, V mito de sangre 4d6, Mordisco 5d6

Recompensa: +40 EXP **Logro:** «Hoy no trabajo.»

TITÁN

Alto como un edificio de tres pisos, el titán se utilizó para reconstruir Buen Ayre y cavar la roca helada al sur del país donde hoy está Emithiopea, la ciudadela subterránea de los magos. Es un extraordinario mecanismo forjado con piezas de tecnología hidráulica, magia y motores de vapor.

Desde lejos, semeja un hombre de metal; de cerca, es imponente. Sus brazos portan grúas y ganchos capaces de levantar varias toneladas, así como taldros y cañones de soldadura. Puede convertir el extremo de uno de sus brazos en una imitación gigantesca de una mano humana. Los titanes son creación de los magos, quienes, terminadas las tareas, los desecharon debido al enorme costo de mantenimiento. Simplemente les ordenaron marchar, y los grandes titanes anduvieron sin rumbo hasta que la magia los abandonó. Los viajeros cuentan verlos siempre quietos durante años. Sin embargo, se desplazan, pues cambian de lugar. Es posible que recarguen energía de alguna manera, volviendo a marchar.



Si los jugadores se acercan, y hay magos o brujos en el grupo, estos perderán su poder, pues el titán absorberá su energía mágica y en consecuencia podrá moverse. Y atacará. Los jugadores no podrán vencerlo con facilidad, por lo que deberían huir del combate. El titán debe utilizar un ataque distinto cada turno y repetir la secuencia.

Lugar: En cualquier territorio amplio y solitario, al azar.

Fuerza: 19

Destreza: 6

Intelecto: 1

Puntos de vida: 50

Daño: Manotazo 1d10, Pisotón 2d10,
Taladro 3d10, Lanzallamas 4d10+5.

Experiencia: +100 EXP