

MAD - GRIMORIO

Matar al Dragón

GRIMORIO



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.

HISTORIA DE LA MAGIA

En *Matar al dragón*, la magia existe desde los años posteriores a la gran guerra. Los supervivientes, por entonces unos pocos miles, descubrieron que algunos de sus hijos recién traídos al mundo eran diferentes. Podían influir en las leyes físicas con el pensamiento y controlar las hebras de energía del universo. Además, mostraban una inteligencia superior. Incluso los más pequeños eran capaces de construir androides inteligentes, mezclando su poder con las máquinas, y sus avances en la tecnología del vapor y la medicina electromecánica consiguieron conquistar incluso a los miembros más ortodoxos del Termonúcleo, que por entonces ya era el centro fáctico del poder político. Con la nueva ciencia, la vida de los altos señores podía prolongarse por centurias, reemplazando órganos vitales y otras partes del cuerpo con exquisitas piezas de relojería. Se volvieron dependientes unos de otros y renegaron de las antiguas religiones que habían llevado al caos a la Tierra.

Una generación tras otra, la nueva especie incrementó su influencia sobre la comunidad, siempre utilizando el asombroso poder de la mente y la ciencia para sanar a los enfermos, recuperar la lastimada naturaleza y guiar la evolución de las máquinas. Se nombraron a sí mismos: magos. Y entre todos ellos, Emith el Vagabundo llegó a ser el primero de los grandes maestros. En honor a las antiguas historias, Emith y sus discípulos crearon el más perfecto de los mecanismos simbióticos, que también es el símbolo de su magia: el báculo, o bastón.

Cincuenta años más tarde, los altos magos fundaron Emithiopea, en el lejano sur del continente, la tierra nativa del misterioso Emith el Vagabundo. Bajo la guía del anciano y sus hechiceros, los titanes androides excavaron en la roca helada, formando un entramado de túneles, cámaras y plazas que fue extendiéndose alrededor de un gran lago subterráneo de aguas brillantes. Tras la sepultura del patriarca en las frías profundidades, aquel extraordinario lugar se consideró una fuente de poder universal. Todos los magos estuvieron desde entonces ligados a las aguas, y vieron crecer sus dones con tan solo permanecer cerca de la tumba líquida. Tras los muros de Emithiopea, los experimentos que combinaban ciencia y energía se mantuvieron a salvo de los curiosos y la comunidad mágica prosperó.

LOS BRUJOS DE SOGRATH

Llegó el día en que algunos de los magos, que peregrinaban cada verano a la blanca Emithiopea para estudiar sus artes y bañarse en las gélidas aguas del lago Emith, desearon un poder mayor, pues sabido es que el poder embriaga. Y ese poder podía obtenerse de los espíritus, el residuo de energía que todos los seres humanos dejan al perecer y que, hasta entonces, eran sagrados; un tipo de magia impura, asociada a la muerte, que no fue bien recibida por hombres ni por magos. Cuando los practicantes de la nueva y cruel disciplina, ciegos de poder, comenzaron a sacrificar almas para alimentar sus dones, fueron apartados del Consejo de Magos y sometidos al castigo del Termonúcleo. Se los llamó parias y brujos, y se les prohibió integrarse a los poblados humanos. Sólo poner un pie en Buen Ayre equivalía a la ejecución pública en la guillotina.

Expulsados para siempre por los altos señores, sin derechos, sin acceso a los centros de poder ni entrada a Emithiopea, los brujos fundaron Sograth la Grande, en el corazón de la cordillera del este surgida tras la guerra. Un poblado tenebroso, cubierto de sombras mágicas que absorben la fuerza vital de cualquiera que atravesase sus puertas. Liberados por completo del control de los magos, los grandes brujos cultivaron todas las formas de magia negra ligada al dolor y la muerte. En Sograth tienen lugar los más espantosos rituales e invocaciones. Retorcidas formas humanoides y bestiales, brotes aberrantes del ritual de los brujos, deambulan entre las brumas devorando cualquier criatura de espíritu sano, fuente de su poder.

Naturalmente, pronto hubo indicios de guerra civil. En distintos puntos del país se enfrentaron los enfurecidos magos, los brujos al mando de sus monstruos de guerra, y los hombres y sus desvencijados androides. Los ejércitos chocaban con increíble fuerza y los daños económicos resultaban inmensos. Las consecuencias de luchar por lo que no tenía solución sin un genocidio eran graves y, todavía fresca la memoria de la feroz guerra que había diezclado a la Humanidad, primó la cordura y la situación decantó en una tensa calma, producto de un acuerdo de convivencia firmado entre los altos miembros de cada facción.

¿Mago o Brujo?

Los jugadores que deseen utilizar hechizos y conjuros durante sus aventuras deberán elegir la forma que más se adapte a su personalidad. Los magos necesitan un báculo mecánico para lanzar sus hechizos y pueden invocar objetos por medio de su don. Los brujos, en cambio, deben sacrificar una forma humanoide para absorber la energía para sus conjuros y pueden invocar formas bestiales para que los ayuden en las batallas.



FERNANDO KEHEL 2015

GRIMORIO /MAGIA

El mago debe estar equipado siempre con un báculo o vara mágica donde almacenar su poder y necesita dormir para recuperar la energía que le permite conjurar un hechizo; excepto que suba de nivel, en cuyo caso puede volver a lanzar un conjuro el mismo día y sin descansar. *La primera vez que un mago conjura un hechizo nuevo, gana puntos de experiencia (EXP).*



Conjuros de mago

Nivel 1 | 1-100 EXP

HECHIZO	DESCRIPCIÓN	EFEECTO	ÁREA DE EFECTO
Bendecir	Bendice a un miembro del grupo o arma. +10 EXP	Aumenta dos puntos la suerte por tres turnos y a partir de nivel 2 también sana 1d4 (1d6 si el mago es nivel 3). Si se usa en un arma, aumenta 1 punto el daño (y al subir de nivel aumenta 1 punto más, siendo 3 puntos a nivel 3).	Personas y miembros del grupo cercanos al mago. Arma equipada.
Iluminar	Crea una bola de luz que sigue al mago. +10 EXP	Ilumina un lugar oscuro.	Diez metros alrededor del mago.

MAD – GRIMORIO

HECHIZO	DESCRIPCIÓN	EFEECTO	ÁREA DE EFECTO
Dormir	Lanza un hechizo a los enemigos cercanos para dormirlos. +20 EXP	Los enemigos no se mueven ni atacan por 1d6 turnos.	Enemigos cercanos al mago.

Nivel 2 | 101-220 EXP

HECHIZO	DESCRIPCIÓN	EFEECTO	ÁREA DE EFECTO
Bola de fuego	Lanza una bola de fuego a un enemigo. +15 EXP	Hace 1d4+5 de daño.	50 metros hacia adelante del mago.
Congelar	Congela a un enemigo. +10 EXP	El enemigo no puede mover ni atacar durante 1d4 turnos.	Un enemigo cercano al mago.
Invocar objeto menor	Invoca un objeto al azar. +20 EXP	Ver tabla A.	N/A

Nivel 3 | 221-400 EXP

HECHIZO	DESCRIPCIÓN	EFEECTO	ÁREA DE EFECTO
Rayo eléctrico	Electrocuta a un enemigo. +30 EXP	Hace 1d10+5 de daño.	20 metros hacia adelante del mago.
Teleportación	El mago se teleporta. +20 EXP	El mago aparece en transporta a otro lugar.	20 metros en cualquier dirección.
Invisibilidad	Hace invisible solo al mago o a todo el grupo. +20 EXP	Tirar 1d6. Si sale 4, 5 o 6 la invisibilidad es grupal. Si no, es solo para el mago. Dura 3 turnos.	Mago o miembros del grupo.
Invocar objeto mayor	Invoca un objeto al azar. +30 EXP	Ver tabla B.	N/A
Interrumpir máquina	Interrumpe el funcionamiento de un mecanismo. +20 EXP	Una biomáquina o mecanismo deja de funcionar, apagándose.	Criaturas biomecánicas o máquinas cercanas.

Objetos invocados por magos

(1d4)

TABLA A			TABLA B		
OBJETO MENOR (MAGO NIVEL 2)			OBJETO MAYOR (MAGO NIVEL 3)		
NOMBRE	USO	RES.	NOMBRE	USO	RES.
1. Revista [i]	+1 a todas las stats	100 ¹⁰⁰	1. Computadora *	Instalar Diablo III	2
2. Chicle globo	-1 a conocimiento	1	2. Receta de veneno	Enseña a hacer veneno a un brujo	1
3. Diablo III CE *	Instalar en PC	2	3. Asesina de Dragones	5d10+20	30
4. Fusil francotirador	1d20 (daño)	15	4. Espejo	Si se tira o se rompe se pierden todos los puntos de suerte durante la partida.	1

** Si se tienen ambos objetos, automáticamente el héroe instala Diablo III y se queda jugando toda la partida (sale del juego).*

GRIMORIO /BRUJERÍA

Los brujos absorben energía de los cadáveres humanos (o humanoides) para almacenarla en sus báculos y realizar sus conjuros. No pueden absorber energía de animales ni de la mayoría de las bestias. Deben invocar el espíritu de un recién fallecido (tirada de intelecto con 1d20) y vencerlo en un ritual de combate solitario. Si el cadáver lleva mucho tiempo muerto, el brujo puede intentar atraer el espíritu del Más Allá, pero debe sacar 18-20 en su tirada de intelecto.



El espíritu tiene la mitad de los puntos de características del humano cuya alma se invoca. Una vez vencido, el brujo puede elegir y retener un embrujo de su nivel para lanzarlo cuando lo desee.

Los brujos pueden conjurar sus hechizos hasta tres veces por día, siempre que se repita el proceso de absorción de almas. *La primera vez que un brujo conjura un hechizo nuevo, gana experiencia (EXP).*

El brujo puede invocar zombis y otras criaturas y controlarlas para que luchen a su lado. Al invocarlas, el brujo (en su turno) decide si juega como él mismo o como la criatura. A veces, ciertas criaturas pasan al control del GM, dependiendo de lo que se indica en el conjuro. Las criaturas desaparecen al morir, al menos que se explique lo contrario.

Nivel 1 | 1-100 EXP

EMBRUJO	DESCRIPCIÓN	EFEECTO	ÁREA DE EFECTO
Oscurecer	Una nube negra oscurece todo el lugar. +10 EXP	No se puede ver nada durante 1d4 turnos.	Todo alrededor del grupo, también afecta a los enemigos.
Distraer	Invoca una revista erótica +10 EXP	Un enemigo cercano se interesa en el contenido y se va a leerlo a otra parte.	Un enemigo cercano o el de menor intelecto.
Invocar criatura menor	Invoca una criatura al azar. +20 EXP	Ver tabla B1.	N/A

Nivel 2 | 101-220 EXP

EMBRUJO	DESCRIPCIÓN	EFEECTO	ÁREA DE EFECTO
Maldecir	Maldice a todos los enemigos cercanos. +15 EXP	Reduce a la mitad el poder de ataque durante 1d4 turnos.	Enemigos cercanos al brujo.
Aterrar	Llena de miedo el corazón de los enemigos. +20 EXP	Los enemigos salen corriendo durante 1d4 turnos.	Enemigos cercanos al brujo.
Invocar criatura común	Invoca una criatura al azar. +30 EXP	Ver tabla B2.	N/A

Nivel 3 | 221-400 EXP

EMBRUJO	DESCRIPCIÓN	EFECTO	ÁREA DE EFECTO
Lluvia de meteoros	Caen meteoros del cielo. +30 EXP	1d20+5 de daño.	1d10 enemigos cercanos.
Revivir a los muertos	Revive a un miembro del grupo o enemigo como un zombi. +30 EXP	Convierte a un humano enemigo muerto en esclavo del brujo, pero si se usa con otro miembro del grupo resucita y cambia de sexo.	Humanos enemigos o miembros del grupo muertos.
Fabricar veneno	Crea un frasco de veneno. +20 EXP	Envenena un arma para aumentar su daño 5 puntos. Para crearlo se necesita un corazón lleno de miedo, un escarabajo dormido y un chicle globo. Requiere receta.	Un arma equipada.
Grito del picor	El brujo desata toda su furia en un grito. +20 EXP	Se aplican los efectos de Maldecir, Aterrar y Lluvia de meteoros. También invoca las fuerzas del infierno que hacen 3d10+5. Solo funciona en la guarida del dragón, y una vez por partida.	Mirar áreas de efecto de Maldecir, Aterrar y Lluvia de meteoros. Las fuerzas del infierno atacan a 1d10 enemigos cercanos.
Invocar criatura mayor	Criatura al azar. +30 EXP	Ver tabla B3.	N/A

Criaturas invocadas por brujos

(1d4)

TABLA B1 | Invocar criatura menor (Brujo nivel 1)

DADO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
1	Escarabajo Puntos de vida: 1	Extremadamente inútil. Controlado por el brujo.
2	Caballo para nada leal Fuerza: 6 Destreza: 4 Puntos de vida: 4 Ataques: Coz (1d4+2)	Al invocarlo el brujo se sube al caballo, de modo que los enemigos que quieran atacarlo atacarán al caballo. Mientras está montado se utilizarán las características y ataques del caballo. Al desmontar el caballo se va.
3	Serpiente traidora Fuerza: 1 Destreza: 3 Puntos de vida: 5 Ataques: Mordedura venenosa (1d4+1)	El brujo hace aparecer una serpiente enorme que lucha a su lado 1d4 turnos, luego se pone en contra por 1d4 turnos, y se repite. Cuando está en contra, la controla el GM.
4	Suegra Fuerza: 1 Destreza: 1 Constitución: 2 Intelecto: 16 Puntos de vida: 8 Ataques: Sartenazo (1d4) Lluvia de insultos (1d6) Maldecir (-1d4 al ataque)	Ataca al grupo como un enemigo común (controlado por el GM). Es una bruja, pero sus ataques son débiles. Solo puede usar una vez Lluvia de insultos y Maldecir.

TABLA B2 | Invocar criatura común (Brujo nivel 2)

DADO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
1	<p>Bandada de murciélagos</p> <p>Fuerza: 1 Destreza: 12 Puntos de vida: 4 Ataques: Chupasangre (1d8+2)</p>	<p>El brujo invoca una bandada de murciélagos que lucha a su lado. Debe ser de noche o en un lugar a oscuras.</p>
2	<p>Sirena de los montes</p> <p>Fuerza: - Destreza: - Intelecto: 16 Puntos de vida: 10 Ataques: Teleportación lejana</p>	<p>Todos los magos y brujos varones se van con ella. Si los demás héroes no pueden matarla antes de 3 turnos, los magos y brujos se teleportan con la sirena y desaparecen del juego.</p>
3	<p>Yacaré Blanco</p> <p>Fuerza: 8 Destreza: 6 Puntos de vida: 7 Ataques: Mordedura (1d6+2) Coletazo (1d4+2)</p>	<p>El brujo tira 1d4. Si sale 1 o 2, el brujo controla al yacaré y lucha junto a él. Con 3 o 4, el yacaré es un enemigo controlado por el GM.</p>
4	<p>Perro de caza</p> <p>Fuerza: 3 Destreza: 6 Puntos de vida: 5 Ataques: Mordida (1d6)</p>	<p>El brujo invoca un perro que lucha junto a él. Puede detectar objetos ocultos.</p>

TABLA B3 | Invocar criatura mayor (Brujo nivel 3)

DADO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
1	Velociraptor Fuerza: 15 Destreza: 15 Puntos de vida: 8 Ataques: Mordida (1d10)	El brujo hace aparecer un velociraptor que lucha junto a él. Si en un combate el GM no elimina al monstruo en tres turnos, aparece un segundo velociraptor con las mismas características.
2	Androide viejo Fuerza: 10 Destreza: 3 Puntos de vida: 25 Ataques: Ametralladora (2d10) Lanzallamas (2d10+5)	El brujo invoca un androide de guerra que lucha a su lado. Debe usar sus armas en forma alternada. Es muy lento para andar. Desaparece al final del día o al destruirse.
3	Demonio de Sograith Fuerza: 18 Destreza: 5 Puntos de vida: 10 Ataques: Mazazo (2d10+5) Trituración (2d10+2)	El brujo convoca una bestia carnicera de dos metros de altura. Está armada con un colosal martillo de guerra y si logra acercarse a sus víctimas, los abraza hasta triturarlos. Al final del día desaparece. Solo se puede invocar una vez, y si vuelve a salir 3, surge una Reina de Sangre.
4	Ballena muerta Fuerza: 20 Destreza: 1 Puntos de vida: - Ataques: Aplastamiento (letal a 2d10 enemigos)	El brujo hace aparecer una ballena que cae y aplasta a 2d10 enemigos, matándolos instantáneamente. No desaparece. Y apesta.