

MAD – MANUAL DEL JUGADOR

Matar al Dragón

Un universo de guerreros épicos con pizzas.

JUEGO DE ROL



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.

El nido

La superficie parece estar mil kilómetros más arriba. Los héroes, cansados pero con la firme decisión de terminar lo que comenzaron días atrás, descienden a tientas por un pasillo estrecho entre las rocas. El frío de la muerte todavía les corre por la espalda, pero ninguno expresa temor. El mago invoca su luz de guía, envolviendo en un embudo azul y oro a sus compañeros.

—Podrías haberla encendido antes –se queja el guerrero, componiendo su voz de pito, y a su lado se oye la tos seca del abogado.

—Por menos de esto te hubiera demandado.

Debajo, en lo que parece un agujero inmundito capaz de engullir cualquier signo de vida, largas

nubes de vapor se retuercen como serpientes. Algo inmenso se mueve en la oscuridad.

—¡Shhh! –susurra el mago—. ¿Oyeron eso?

El grupo se detiene a escuchar. El sonido hueco del agua golpeando la roca, una tosecita. Una papa frita quebrándose.

—¿Por qué nos quedamos aquí? ¡Avancemos!

—No sabemos qué hacer.

—¿Por qué? Sigamos bajando, no sean cobardes.

—El GM fue al baño, pará un cachito.

Minutos más tarde, la compañía se pone en marcha. El corredor ahora es más amplio y desciende en espiral hacia la boca negra.

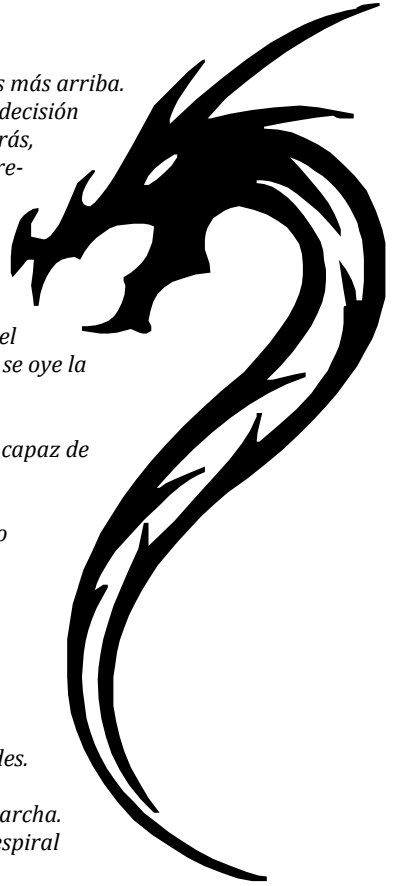
—No pensé que jugar al rol fuera así.

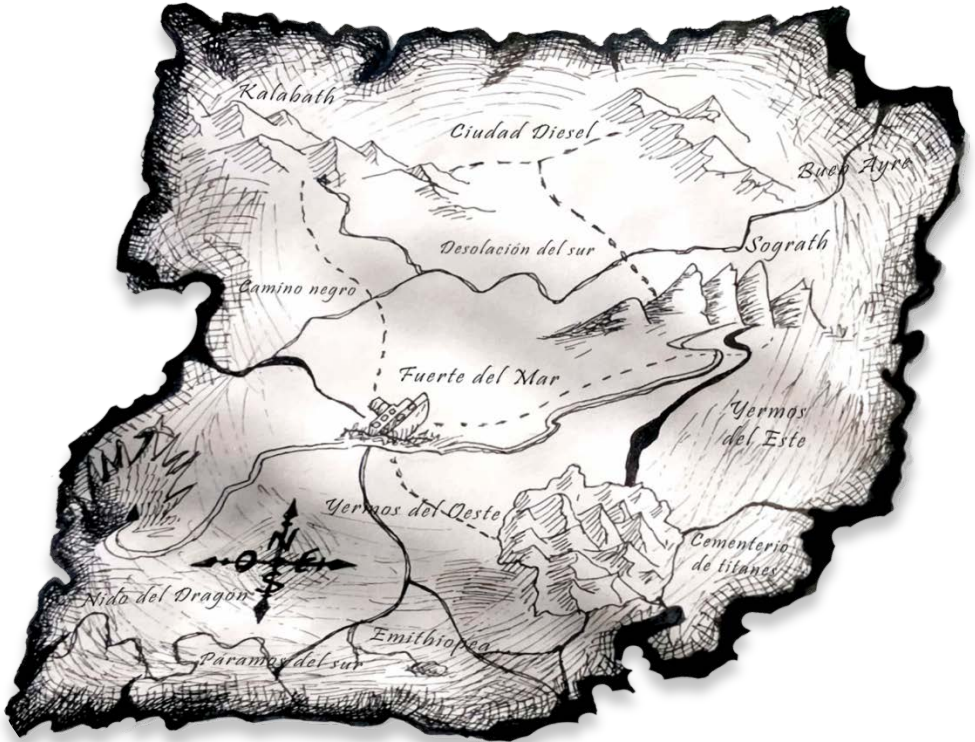
—¡Shhh!

Como un manto cayendo sobre los héroes, el aire se oscurece. Los vapores se agitan, arremolinándose. Acercándose.

—¿Y si no está dormido? –se pregunta el abogado, pegando la pistola a su pecho como si cargara un bebé—. ¿Y si sabe que estamos

La confirmación es casi instantánea. La inmensa cabeza de serpiente, coronada de membranas y espinas, larga y herrumbrosa, se alza entre bufidos mecánicos desde el pozo y los busca con sus ojos de linterna.





MAD - MANUAL DEL JUGADOR

Matar al Dragón

MANUAL DEL JUGADOR



Matar al Dragón

Un juego narrativo para
guerreros épicos con pizzas

Objetivo del juego

Al igual que un juego de mesa, requiere algunos amigos con ganas de divertirse. Se puede jugar a distancia pero es mucho más divertido hacerlo cara a cara. Es necesario reunir un grupo de héroes y un Game Master. Este último será quien dirija la aventura. Todos deben seguir, sin trampas, las instrucciones de juego.

Personajes, entornos y situaciones se visualizan a través de la imaginación del grupo, pero también se utilizan dados y mapas.

Cada jugador representa a un héroe. Puede haber varios jugando la aventura. Estos disponen de características físicas y psíquicas, cierta cantidad de puntos de vida, y se supone que van equipados con elementos y armas, o son capaces de hacer magia. Cada jugador lleva sus características anotadas en la *Hoja de Personaje*.

El juego es relatado y organizado por el Game Master (en adelante, GM), un jugador que conoce en detalle los puntos centrales de la aventura y se encarga de transmitirlos al grupo de héroes. Cuando estos se enfrentan a un enemigo, es el GM quien lo controla y arroja dados en su nombre.

En el juego, se supone que los héroes emprenden un viaje en busca de gloria y fortuna. Hay ciudades, poblados, caminos

Muchos nunca probaron el rol de mesa, pero sí los videojuegos del género. Es muy similar, con la diferencia de que en lugar de un software mostrando lo que pasa, hay una persona. En lugar de video, la mente. Las posibilidades, por tanto, son infinitas. En el *Apéndice C* el lector podrá ver, además, que los librojuegos son juegos de rol donde el «Director» es el mismo texto.

repletos de peligros y muchas otras cosas. Algunas se describen aquí, otras serán imaginadas por el GM y por los propios jugadores a medida que juegan.

Matar al dragón puede ser simple o complejo, según cómo se juegue. Hemos intentado simplificar la jugabilidad sin perder potencial y pensamos que vale la pena experimentarlo, sobre todo con amigos lo suficientemente chiflados (y bravos) más un par de pizzas.

Para muchos, acostumbrados a juegos de rol profesionales, este les parecerá muy simple. Para los que nunca han jugado al rol, al menos el de lápiz, papel y dados, puede ser una buena iniciación. Probar esta clase de juegos es también un extraordinario modo de practicar la creatividad. Es útil para encontrar ideas e historias. Este autor suele organizar partidas de rol durante sus talleres de narración interactiva a fin de que los participantes hagan crónicas del viaje y produzcan librojuegos.

Matar al dragón se encuentra en expansión desde su nacimiento, en 2012, como parte de un puzle para la revista [IRROMPIBLES]. Nuevos lugares, criaturas y personajes se irán agregando con el tiempo, como la bella ciudad mágica de Emithiopea y el cementerio de titanes. El lector podrá seguir la evolución del juego y descargar libremente las nuevas versiones de todos los manuales en gamedesignla.com/kit.

Objetivo del jugador

Cada jugador debe representar a un héroe que inicia un viaje de exploración junto a sus amigos con el objetivo de encontrar riquezas y gloria. El jugador puede elegir cómo luce y cómo va equipado. Su héroe tiene características que lo hacen mejor en ciertas actividades, y a medida que avanza en la aventura puede subir de nivel, lo que es una forma de progreso. Puede encontrar tesoros, obtener logros que mejoran su reputación y enfrentar a toda clase de enemigos y obstáculos.

Matar al dragón es, ante todo, un juego cooperativo. Los jugadores se ayudan entre sí en combate y en cualquier situación. Los peligros que enfrentan provienen del mundo que los contiene, y esto es tarea del Game Master.

Objetivo del Game Master

Los héroes que se aventuran ven el mundo del juego a través de lo que el Master les dice. En cierto sentido, juegan contra éste, aunque es preferible pensar que se lucha contra los obstáculos y enemigos de la aventura y no contra él, quien sólo es un intermediario (supuestamente) neutral. De todas maneras, las decisiones del GM son inapelables.

Objetivos comunes

Ambos lados, tanto los héroes como el director, juegan atados a las reglas. Ni los jugadores ni el GM pueden hacer cualquier cosa, hay limitantes. Estos límites se dan en cuanto a las características de los personajes, pero también a lo que el director del juego puede hacer. Cuando los héroes son atacados por un enemigo, el GM intenta ser neutral respecto del daño que produce al grupo, pero tiene una clara intención de desafiarlo.

Muchas de las acciones que ocurren durante la partida, provienen de la imaginación y del sentido común de ambos bandos. El GM debe *describir* lo que los jugadores ven, y plantear las acciones de manera tanto divertida como sorprendente. También tiene que ser estricto: si un héroe dice que irá en moto a tal lugar, y no existen motos o no hay una en la ficción de la aventura en ese momento, el jugador estaría haciendo trampa o perdiendo el tiempo de sus compañeros, y el Game Master, de permitirle tal acción, arruinaría la historia.

Esto no implica que esté prohibido bromear, ya que jugamos para divertirnos, pero al momento de declarar sus acciones, los jugadores y el GM deben ser *coherentes*. Acción que se declara, acción que se ejecuta sin que importen las consecuencias.

Preparación de la partida

Hay dos «manuales». Uno es para los héroes y explica cómo crear un personaje. A fin de darle variedad al juego, cada quien podrá elegir la profesión que quiera, aunque el Game Master tiene la obligación de alterar algunos aspectos. Los jugadores deben aceptar las indicaciones del

GM sin discutir, o bien intentando sobornarlo con comida, bebida o fichines que no tenga.

Creación de personajes

Como primer paso, cada jugador creará su personaje bajo la supervisión del GM. Se puede inventar cualquier tipo de héroe humano, elegir una profesión y asignar una habilidad coherente con esa profesión.

Por ejemplo, es posible crear un detective, un mago, un científico, un abogado, un guerrero, etc. Un guerrero podrá tener como habilidad especial el combate, un científico la inteligencia y un abogado la charlatanería.

Se permite utilizar magia o brujería, descriptas en el *Grimoario*. El mago debe poseer un bastón mágico, en cambio el brujo debe vencer un espíritu para activar su poder. A menudo esto último vale la pena, porque los embrujos son más poderosos que la magia estándar.

El GM limitará las profesiones repetidas. Por ejemplo, para evitar que todos los jugadores elijan un personaje experto en combate cuerpo a cuerpo, el GM hará una tirada de dados (1d6; es decir, un dado de seis caras) por jugador. Con un resultado de 1, 2, 3 será permitido, con otro resultado el jugador deberá elegir una profesión distinta.

Opcionalmente, el GM podrá conceder 1 punto extra en las habilidades coherentes con la profesión del personaje. Ej.: Un arquero podrá sumar 1 punto adicional a su Destreza (puntería).

Por fin, el GM deberá asignar obligatoriamente una característica ridícula a cada héroe. Por ejemplo, voz finita para el guerrero. Esto a los fines de que cada jugador «rolee» (represente) a su personaje y se conforme una atmósfera divertida. ¡*Matar al dragón* no se toma muy en serio a sí mismo!

Los jugadores deben completar la *Hoja de Personaje* asignando puntos a las características principales: Fuerza, Aguante, Destreza, Intelecto,

Conocimiento y Glamour (más adelante se explica qué es cada cosa). Los puntos a asignar son: 16, 14, 13, 12, 11, 10, 8. Cuanto mayor es el número, mejor es la característica. Otros datos a completar son: Nombre del jugador y nombre de su personaje, género, edad y complexión física (robusto, delgado, alto, petiso). El jugador puede elegir lo que le guste más, pero el GM tomará en cuenta esa información durante la aventura.

Equipamiento y habilidades

Por último, se elige **un arma** y hasta **tres objetos** de la *Hoja de Personaje*, así como una única **habilidad especial**. Algunas, como «trepar paredes» significan que no hace falta arrojar dados para realizar esa acción con éxito, excepto que el GM lo disponga por cuestiones de sentido común (por ejemplo, si el que trepa lleva una burra de tiro).

En el casillero de *puntos de vida* se anota el resultado de sumar Constitución más Fuerza y dividirlo por dos. En el casillero *Defensa* se anota el resultado de sumar los puntos que conceden los elementos del equipo (por ejemplo, si se eligen el *saquito de lana +1* y el *casco de Skyrim +2*, en Defensa se anota un 3). Los puntos de Defensa deben ser modificados cuando el equipo del jugador cambia.

Cada héroe puede cargar siempre dos armas pequeñas o una sola muy grande y tres objetos de tamaño razonable.

Los personajes comienzan siempre en nivel 1 y al ganar puntos de experiencia (asignados por el GM) pueden subir hasta nivel 3. Algunas armas y poderes sólo se pueden usar a cierto nivel.

Matar al Dragón



Sexo: _____

Edad: _____

Compleción: _____

Nivel: _____

Armas

Objetos

Habilidad Especial

Fuerza:	
Aguante:	
Destreza:	
Intelecto:	
Conocimiento:	
Glamour:	
Suerte:	

Puntos de Vida:

Defensa:

Héroe: _____

TIENDA

Armas	Daño	Resistencia	Costo
Cuchillo de caza	1d6/1d4*	20	\$10
Garrote con un clavo	1d6	15	\$20
Hacha de guerra	1d8/1d6*	18	\$40
Espada herumbrosa (2)	1d10+2	20	\$50
Arco y flechas	2d6+1	12	\$80
Pistola (2)	3d6+2	15	\$80
Bastón mágico (MT 16) (hechizo)		25	\$90
Lanzacohetes (3)	6d8+5	30	\$250

Equipo	Resistencia	Costo
Saquito de lana +1	2	5
Campera de cuero +2	15	30
Casco de Skysim +2	18	50
Jean de La Salada +1	5	10
Pollera escocesa +4	20	15
Soga 15 m.	10	20
Lámpara de aceite	5	15
Pollo de goma con patea	8	20

* Al arrollar

HABILIDADES ESPECIALES

- Plumtería (+1 con objetos arrojados y armas de fuego)
- Lucha cuerpo a cuerpo (+1 a Fuerza)
- Acrobacia (+2 a Destreza)
- Atracción sexual (+2 a Glamour)
- Nadar (+2 a Destreza)
- Contener la respiración por 10 minutos
- Fingir la muerte
- Trepar paredes
- Tocar la batería
- Cocinar

LOGROS

- Era mi mejor amigo
- Una ensalada sin asado
- Hoy no trabajo
- Otra vez a pata!
- ¡Ahijuna!

Cómo jugar

El GM es quien *describe* las situaciones que viven los personajes. En ciertos casos puede leer en voz alta de su manual de Master. Los héroes deben prestar atención y no hacer ruido ni reírse a menos que el GM sea de sisear.



Luego, en el sentido de las agujas del reloj, los jugadores cuentan a su turno qué harán sus personajes (una acción a la vez). El orden en que se declaran las acciones es siempre el mismo, independientemente de dónde en el escenario del juego se encuentren los personajes.

Decimos que una acción es todo lo que resulte lógico durante el turno del jugador, como recoger algo del suelo, apuntar y disparar, o desplazarse a otra ubicación y apuntar (pero ya no podría disparar, sería demasiado). Suponemos que todo está ocurriendo al mismo tiempo.

El GM cierra el turno. Explica lo que va pasando a cada personaje, y si es necesario arroja dados para confrontar las habilidades de los héroes con los obstáculos o enemigos. Cada jugador deberá registrar en su *Hoja de Personaje* los cambios que se produzcan (por ejemplo, restar puntos de vida si el personaje resultó herido, o reemplazar un arma si encontró otra mejor, lo cual incluye actualizar la Defensa).

Los héroes pueden hablar durante el turno del GM, pero no introducir nuevas acciones ni quejarse tanto.

El ciclo se repite hasta que los héroes consiguen el objetivo o son muertos (¡yipe!).

Matar al dragón se juega con dados de 4, 6, 8, 10 y 20 caras. Si no se cuenta con dados físicos, hay apps para móviles o web que hacen el trabajo.

El combate

En *Matar al dragón*, como en cualquier juego de rol, hay que pelear contra enemigos y obstáculos.

Cuando la situación que describe el GM amerita combatir, y luego que un jugador declara la acción que llevará a cabo su personaje (por ejemplo, disparar con su ballesta a determinado blanco), el jugador –y no el GM– arroja dados para determinar el éxito o fracaso de su acción.

A fin de simplificar todo lo posible las reglas, en el caso de las armas de fuego o arrojadizas simplemente se toma como valor la *Destreza* (en el sentido de puntería) y para las armas de mano la *Fuerza*.

Si el jugador al arrojar 1d20 (1 dado de 20 caras) consigue un resultado **igual o menor** a sus puntos de la habilidad en juego, se considera un éxito; de lo contrario, ha fallado.

Un 1 siempre es un éxito rotundo (un «crítico»), un 20 siempre es un fallo total (una «pifia»). ¡Los efectos en estos dos resultados especiales deben ser muy potentes, para bien o para mal! Si es un disparo, que dé en donde más duele y con toda la potencia posible.

Ante un éxito en la tirada de ataque, el jugador tirará dados otra vez para saber cuántos *puntos de daño* consigue hacer a su blanco (ejemplo, si dispara con una pistola, tira 3d6 y suma 2, como se puede ver en la *Hoja de Personaje*).



La defensa

Un héroe –o enemigo– que recibe daño tiene derecho a descontar sus puntos de *Defensa*. Por ejemplo, si recibe un disparo de 4 puntos, y su Defensa es de 3, sólo recibe 1 punto de daño. Sin embargo, el daño *se traslada al equipo que lleva encima*. Por ejemplo, si su Defensa lo protegió restando 3 puntos de daño del ataque, y lleva puesto un casco +2, es este el que resta puntos (en un sentido de *desgaste*). Cuando los puntos de *Resistencia* del equipo caen a cero, el objeto se considera inutilizado o destruido y ya no absorbe daño. El daño que no absorbe la defensa en ese turno, se traslada al héroe.



El equipo se puede reparar en los poblados pagando el coste de reparación (la mitad del valor de venta).

Los héroes pueden encontrar equipamiento tirado por ahí o comprarlo a los comerciantes de la aventura con moneda del juego. El GM es quien controla a los comerciantes, desde luego.

Las características del héroe

Las características definen a un personaje. Siempre con ánimos de simplificación, *Matar al dragón* utiliza las más básicas. Aquí las explicamos para que se entienda cómo aplicarlas. Cuando un jugador o criatura realizan una acción, se están midiendo de acuerdo a sus características. Siempre se confrontan con 1d20. Por ejemplo, si un héroe quiere enlazar una saliente a muchos metros de distancia, dirá que arroja su lazo y deberá hacer una tirada de Destreza con 1d20. Si obtiene un número igual o menor al de su Destreza que tiene anotada en la *Hoja de Personaje*, es considerado un éxito. La cuerda habrá quedado enlazada.

- **Fuerza:** Cuando un héroe tiene que levantar algo pesado, sostener algo, jalar o empujar algo, debe tirar 1d20 y si obtiene un valor menor o igual a sus puntos de fuerza, se considera que logró lo que se proponía. Si en cambio tiene que medirse contra un oponente cuerpo a cuerpo, el jugador tira sus dados de Fuerza y el Master hace lo mismo en representación de ese oponente.
- **Aguante:** Lo que puede soportar físicamente del personaje. Si tiene que resistir un veneno, nadar durante mucho tiempo o caer desde gran altura, debe tirar sus dados de Aguante.
- **Destreza:** Es la agilidad del personaje. Tirando dados de destreza es posible resolver situaciones tales como saltar, esquivar algo o hacer equilibrio. También se usa la Destreza para acertar una flecha u otro proyectil (puntería).

- **Intelecto:** Mide la capacidad de entender algo, por ejemplo un manuscrito antiguo, un puzle, un mecanismo o un problema matemático. También se usa para lanzar hechizos.
- **Conocimiento:** Representa los saberes adquiridos en el pasado por un personaje. Se puede utilizar para traducir un idioma desconocido, saber acerca de una especie animal o las costumbres de un pueblo.
- **Glamour:** Es la simpatía y la elegancia de un personaje, que permite conseguir los favores de alguien, convencer a otros jugadores u obtener mejores precios en las tiendas.
- **Suerte:** Todo personaje puede tener buena suerte, o a la inversa. Se utiliza en situaciones donde las demás características no se pueden aplicar con justicia.

El Director o Game Master

El GM debe ser el único en saber cómo es la totalidad de la aventura, al menos las partes principales, ya que los acontecimientos dependen de lo que hagan los jugadores. Estos deberán explorar el mundo e interactuar con sus elementos y personajes para tener éxito. Tienen prohibido leer el manual del Game Master.

Lo que decide el GM es ley, incluso cuando se presenten situaciones que los jugadores consideren injustas.

Dónde ocurre la aventura

En 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.

La aventura comienza en el mercado de pulgas de Ciudad Diesel. Los jugadores son amigos –o algo así– que, hartos de vivir muertos de hambre, deciden lanzarse a la búsqueda de riqueza y aventura. ¡Y de todas las aventuras, la mayor es la leyenda del nido del dragón! La misteriosa estructura que yace en el corazón del Valle del Oeste, atravesando un camino abandonado y peligroso. Cuentan los viejos y charlatanes que el nido del dragón contiene riquezas y poderes más allá de toda descripción.

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.



***A partir de aquí,
el GM toma la palabra.***