



## ***Nuevas profesiones y razas de personaje para Aventuras en la Marca del Este. (House rules)***

**Por Nacho Rodríguez  
(Aventureros Inc.)**

### **Ideario:**

Estas reglas son caseras y muy básicas. He intentado minimizar el número de tablas y apoyarme en el material oficial de la Marca del Este ya impreso en el manual. Algunas las uso en mis partidas de Aventuras de la Marca del Este y algunas otras las iré usando cuando pueda. Por supuesto, no tienen ningún tipo de ánimo de lucro y estaría encantado que las compartáis, imprimáis y que rulen de un amigo a otro sin límite. Para eso están.

Cualquiera puede usarlas si le parece bien y/o modificarlas a su gusto. En caso de mejorarlas mucho, que avise que a lo mejor me uno a usarlas de ese modo yo también, xD

Los dibujos han sido obtenidos en Internet y no tengo los derechos sobre ninguno de ellos. Sencillamente han sido puestos como muestra de la imagen que mejor representa el texto que acompaña. En caso de que seas su autor y no quieras que aparezcan de este modo, escíbeme a [gromgur@gmail.com](mailto:gromgur@gmail.com) y las retiraré lo más rápido que pueda. Aunque siempre puedes tomártelo como un modo de promoción...

### **El Bárbaro Nórdico**

Requisitos: Fue 13 y Con 12

Característica Principal: Fuerza y Constitución. (Fue y Con)

Ajustes especiales: --

Dado de Golpe 1d8

Nivel Máximo: Ninguno

Tabla de Combate (Gac0): Guerrero

T.Salvación: Guerrero

En el apartado norte, lejos de las grandes y brillantes ciudades civilizadas viven los bárbaros entre las heladas montañas y los desolados y ventosos valles. Un poderoso pueblo de valientes guerreros capaces de enfrentarse a cualquier reto con su espada en la mano, temerosos sólo de sus terribles dioses de la guerra y del mayor enemigo que asola sus campamentos: El duro invierno.

El bárbaro como personaje es un aventurero que busca ver el mundo para asombrarse y maravillarse por igual, vagando por los civilizados reinos en busca de no solo riquezas y poder, sinó tambien para vivir grandes alegrías y no menos grandes aventuras.

Un bárbaro consigue además:

**Arma totémica:** La tribu del bárbaro ha hecho mucho hincapié en enseñarle a luchar con un tipo de arma en particular (a elección del jugador y el narrador) de modo que consigue un +1 a sus ataques y daño con esta arma. Por desgracia, suele dejar de lado el entrenamiento con las demás armas con las que tendrá un -1 al ataque.

**Rabia roja:** El bárbaro es capaz de inducirse en un frenesí de combate (esto le lleva un turno completo) lo que le vuelve inmune a conjuros de miedo, terror, control mental o sueño y gana una bonificación a su ataque de +1 aunque no podrá aplicar sus bonos de destreza ni escudo (de poseerlo) a su C.A.

Mientras se encuentre en este estado no será capaz de distinguir amigos de enemigos, a menos que supere una tirada de inteligencia. Cuando salga de este estado (a voluntad) pasará 1d10+3 asaltos sin resuello (-2 a todas las competencias de combate).

**Lento como las montañas, seguro como el viento:** El bárbaro solo podrá tener un máximo de 3 ataques por asalto (niveles 5, 10 y 15)\*

\*Esta regla solo tendrá lugar si se usa el aumento de ataques con el aumento de niveles hasta niv. 20. Si se usa la posibilidad de aumentar el pj hasta niv. 36 (o más) el narrador deberá cambiar/modificar esta regla como mejor se adapte a su campaña y estilo de juego.

**Criado al aire libre:** El bárbaro ha aprendido a moverse entre las montañas como por su propia casa. Por ello, gana las siguientes bonificaciones de ladrón.

Nivel	Escalar Muros	Escuchar ruidos
1-5	70%	1-2
6-10	75%	1-3
11-15	80%	1-4
16-20	87%	1-5

**La carne es más fuerte que el acero:** Un bárbaro no se sentirá cómodo llevando grandes armaduras superiores a una cota de mallas, y sufrirá una penalización a sus ataques e iniciativa de -1 si lleva una armadura mayor.

## Los Minotauros.

Requisitos: Fue 13 y Con 14

Característica Principal: Fuerza y Constitución. (Fue y Con)

Ajustes especiales: Int -1, Fue +1

Dado de Golpe 1d10



## Nivel Máximo 14

Herederos de un antiguo y perdido reino, estos gigantescos humanoides de cuerpo humano y cabeza de toro se encuentran entre los gladiadores, mercenarios y guardaespaldas más cotizados de todos los viejos reinos. Pertenecientes a la llamada Noble Estirpe, estos orgullosos (aunque temidos) humanoides contemplan con pena y rabia la caída en desgracia de sus primos más bestiales a los que odian por aliarse con los orcos y otras razas sin honor.

Sus cuerpos son extremadamente corpulentos (rondan los 1'80-2 mts de altura) y están cubiertos de una fina capa de pelo (con colores que van del rojo al negro) que se hace más largo tras la mandíbula o en la parte superior y posterior de la cabeza, así como en las pezuñas.

Solo se conocen dos razas diferenciadas de minotauros, aquellos que se autodenominan "de Noble Estirpe", civilizados en gran medida y los Bestiales, mucho más grandes y más fuertes, al mismo tiempo que más estúpidos e irracionales. Estos últimos son los archiconocidos monstruos sin demasiada inteligencia, pero con una gran fuerza y resistencia física. Por cierto, solo los de Noble Estirpe son clase de Personaje.

Gustan de las armas de gran tamaño (normalmente hachas a dos manos) y no suelen usar armas a distancia, fuera de las hachas arrojadizas o las jabalinas.

Normalmente no gustan de llevar mayor armadura que un cuero tachonado, aunque estos suelen llevarlos muy elaborados y con grabados de gran belleza.

Son muy religiosos y adoran a Uros, el gran toro celestial que frenará la venida de las tropas de la oscuridad y el caos.

### **Habilidades especiales:**

**Nacido en un dungeon:** Todos los minotauros son grandes rastreadores bajo tierra y consiguen orientarse incluso en las mazmorras y cavernas más enrevesadas. Por ello, tiran 1-4 en Rastrear en Interiores.

**Gran fortaleza:** Su gran corpulencia les hace muy duros al castigo físico, con lo que tienen un -1 a su C. A. y tiran para derribar puertas por 1-4.

**Código de Honor:** Su código de honor es muy estricto y les impide retirarse aún cuando se enfrenten a enemigos mucho más poderosos. Del mismo modo, no abandonarán a un compañero que aprecien ni gustarán de ataques que no sean frontales. Esto será tenido en cuenta por el narrador en términos de moral.

**¡Por los cuernos de mi padre!** Las tiradas de salvación, la subida por niveles y la posibilidad de acertar será la misma que la progresión del guerrero, aunque dada la seguridad en si mismo, sufrirán una penalización de 1 en las T.S.

### **El Centauro:**

Requisitos: Des 11 y Con 13

Característica Principal: Destreza y Constitución (Des y Con)

Ajustes especiales: Con +1, Sab -1

Dado de Golpe 1d8

Nivel Máximo 16

Los centauros son criaturas medio humanas medio equinas que gustan de vivir en grandes praderas y bosques bajos. Suelen ser de alineamiento bondadoso, aunque no tienen demasiado trato con otras razas. De vez en cuando, estos solitarios seres abandonan el bosque en busca de aventuras y de conocer otras tierras además de las suyas. Muchos, ven estas tranquilas criaturas como criaturas mitológicas o incluso como monstruos con lo que tienen mucho cuidado con la gente que tratan.



Los centauros sienten predilección por las armas a distancia, siendo conocidos por su gran uso del arco largo. No suelen usar armas a dos manos y si se ven obligados a combatir cuerpo a cuerpo confían en sus codos (daño:1d4) o en armas a una mano, como espadas, cimitarras o lanzas cortas acompañadas a menudo de un escudo pequeño.

Los centauros no conocen la magia, de modo que extrañamente serán otra cosa que exploradores.

Un personaje centauro utiliza las tiradas de salvación, tabla de combate y subida por niveles del explorador.

### **Habilidades especiales:**

**Rastrear en Exteriores:** 1-5 en 1d6

**Buen oído:** Escuchar ruidos 1-4 en 1d6

**Con el viento en sus cabellos:** La velocidad en carrera del Centauro es equivalente a la de un caballo (80 mts)

**Buena puntería:** Arcos, hondas y jabalinas: +1 a dar.

**Torpe con armas pesadas:** Todas las armas a 2 manos con -1 a dar.

### **El Gnomo**

Bajo las grandes montañas y colinas, los enanos tienen unos vecinos con los que comparten muchas de sus situaciones: Comercio, construcciones e incluso la defensa de sus hogares ancestrales contra orcos, goblins y demás enemigos subterráneos.

Los gnomos son pequeños humanoides ( sobre un metro de altura, más pequeños incluso que los enanos) y sin las poderosas constituciones de los enanos aunque con voces estridentes y chillonas, este pequeño pueblo es bien conocido por sus habilidades técnicas y creativas. Como aventureros, los gnomos son buenos pícaros debido a su pequeño tamaño, aunque no tan buenos como estos en combate. Su pequeño tamaño les otorga una penalización a ser impactados de -1 para todas las criaturas atacantes superiores al tamaño humano.

Requisitos: Des 12 y Sab 12

Característica Principal: Destreza y Sabiduría (Des y Sab)

Ajustes especiales: Con -1, Sab +1

Dado de Golpe 1d4

Nivel Máximo: 8

**Infravisión:** Es capaz de ver en la oscuridad.

**Gusto por la mecánica:** Gana +1 al dar con todas las ballestas.

**Afinidad con la piedra:** 1-3 en 1d6 en encontrar puertas secretas.

**Como en casa bajo tierra:** 11% apilable por nivel a encontrar trampas.

**La mirada del profesional:** Es capaz de saber el precio aproximado de un objeto (Tasar) con una tirada de 1-3 en 1d6.

<Opcional> **Tecnológicamente inestable:** El Gnomo es capaz de crear objetos (un 10% por nivel) siempre que tenga materia prima, herramientas y tiempo (a decisión del Narrador), muy inestables aunque interesantes. Un paraguas blindado, unas botas que sueltan aceite para huír, un escudo giratorio que ayuda a detener los ataques, etc... El problema es que estas cosas fallarán antes o después. Al sacar un 6 en la tirada del 1d6 (que hará cada vez que use uno de estos objetos) este fallará de la peor manera posible, tanto para él como para alguno de sus compañeros. Cada vez que tire (o sea, cada vez que use el objeto) deberá tirar el D6 y sumar un +1 a partir de la segunda tirada. De esta manera, la tirada de fallo será de 1d6 normal la primera vez, 1d6+1 la segunda, 1d6+2 la tercera, etc... En el momento que la suma sea 6...se acabó...ocurrirá lo equivalente a una pifia con ese objeto en cuestión.

El Narrador debe usar esto como una herramienta de diversión y que todos lo pasen bien en las partidas, nunca como una “revienta partidas”. Además, el objeto debería ser lo suficientemente loco o extraño ¡como para haber sido concebido en la mente de un gnomo!

### **El Semiorco.**

En los lugares donde la vida es mas difícil y los orcos campan por sus respetos, de cuando en cuando nacen cruces entre los seres humanos y la vil raza de la oscuridad. Estos cruces, conocidos como Semiorcos o Medio Orcos no suelen ser muy comunes y la mayoría de ellos solo alcanzan la edad adulta entre los salvajes pueblos nórdicos o entre las tribus de orcos. El Semiorco es un fuerte personaje que tiene la inteligencia de un humano y la fuerza y salvajismo de su lado orco. Sea del modo que sea, en pocos sitios es aceptado como un igual, de modo que una de las pocas opciones para

este personaje es la vida de aventurero, labrándose la aceptación de la comunidad gracias a sus hazañas y gloria.

Requisitos: Fue 13 y Con 13

Característica Principal: Fuerza y Constitución

Ajustes especiales: Fue +1, Con +1, Int -2

Dado de Golpe 1d8

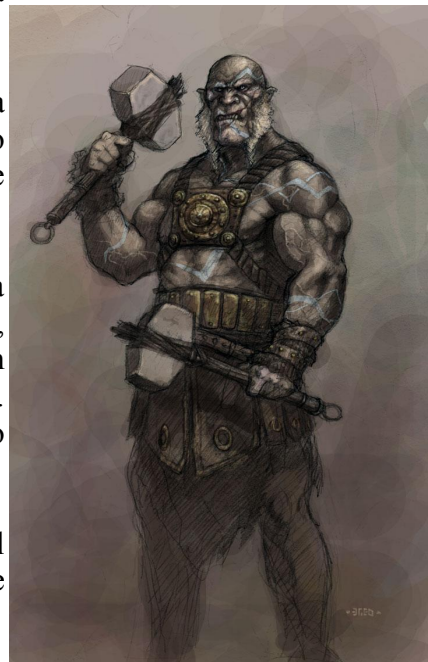
Nivel Máximo: 15

El Semiorco sube como guerrero. Normalmente suele utilizar armas a 2 manos o dos armas, teniendo como preferencia aquellas de la zona donde ha crecido. Su vida no ha sido fácil y normalmente habrá tenido que luchar mucho para sobrevivir (incluso en la arena, en algunas ocasiones) con lo que gana un +1 a un tipo de arma a su elección.

*Desconfiado por naturaleza:* El semiorco no se la jugará por nadie en quien no confíe plenamente. Esto no quiere decir que traicione a su grupo a la primera de cambio, pero le será difícil hacer “amigos del alma”.

*Enemigos jurados:* El Semiorco puede escoger una raza con la que tiene una enemistad jurada (por ejemplo, Humanos, goblinoides, etc...) contra los que tendrá un +1 al ataque y al daño con todas las armas e iniciativa. Por supuesto, deberá explicar el porque de este odio ante el Narrador.

*Mediasangre:* El semiorco conoce ambas lenguas (el humano común y el orco) dependiendo del lugar donde se ha criado.



<Proximamente>

**El Golem Argileano.**

**El Fomoriano.**

**El Fir Bolg.**

**Los Ogros Irda**

**Los Kender**

**Algunas reglas muy opcionales:**

**Combate con 2 armas.**

El pj que combata con 2 armas podrá decidir al final de un turno como utilizará su habilidad de combate en el turno siguiente:

Combatir de modo ofensivo: Ganará un +1 al dar

Combatir de modo defensivo: Bajará en 1 la C.A.

<Nota> Esto se hará efectivo desde el principio al final del turno. Todos los ataques que pueda sufrir (o realizar) durante ese mismo turno se verán modificados por su elección.

*Ejemplo: Juan está combatiendo con 2 armas (1 espada larga y 1 daga). Al principio del turno decide que este turno combatirá de modo defensivo. Desde el primer ataque de ese turno (sea de un Aj o de un Anj) hasta el último, el Aj de Juan gozará de una C.A. 1 punto más baja (o sea, mejor). Si al final de turno, pensase que en el siguiente turno le vendría bien poner toda la carne en el asador y combatir de modo ofensivo, ganaría un +1 a dar, pero no a daño. Evidentemente, su C.A. volvería a ser la de siempre.*

El daño que realizará será el mismo que si combate con una sola arma. El pj decidirá cual de las dos es. (La que haga más daño, si no ya verás)

En caso de caer sorprendido, quedar aturdido, inconsciente, con sus armas enfundadas o en cualquier estado fuera de lo normal (que no sea preparado para el combate) no tendrá la oportunidad de usar este modo de combate.

#### **Cubriéndose con el escudo.**

En caso de que un personaje se vea en clara inferioridad ante sus enemigos, podrá declarar que combate defensivamente y se cubre con el escudo. Además de las características de combatir defensivamente que vienen en la página 43 del Reglamento, el pj que se cubra con el escudo, ganará una bonificación a la C.A. de -4, aunque no podrá atacar y solo podrá moverse a la mitad de su velocidad normal. Un escudo rodela no permite la aplicación de esta regla.

#### **Cogiendo las armas a 2 manos.**

Un personaje que empuñe un arma con ambas manos, aumentará su bonificación por Fuerza en un 50%.

En puntuaciones negativas de bonificación por Fuerza, se añadirá un +1 en todo caso, que hará que el bonus sea “menos negativo”.

Bonificación normal	Empuñando un arma con las 2 manos
-1, -2, -3	0, -1, -2 respectivamente
0	0
+1	+1
+2	+3
+3	+4

## Nuevas armas

Arma	Daño	Peso	Valor
Espada kopesh	1d6+1	2 kgs	18 mo
Hacha Doble	1d10+1	4 kgs	11 mo
Guanteletes armados	1d4	1/2 kg cada uno	2 mo
Trisquel de combate	1d6+1	½ kg.	20 mo
Falcata	1d6	2 kgs	7 mo

*Espada Kopesh:* Fácil de ver en las tierras desérticas y en las circundantes a estas, la kopesh es una gran arma similar a una hoz invertida de alrededor de 1 metro de longitud. Se usa de modo cortante y puede ser empuñada a una o a dos manos.

*Hacha doble:* Esta es un hacha muy difícil de ver en seres de tamaño humano y menores, ya que su gran envergadura la hace un poco incómoda para ellos. Sólo los grandes humanos del norte u otras razas como los semiorcos o los minotauros se sienten más cómodos con esta gran hacha que tiene una cabeza de doble filo en ambos extremos de su asta. Aún así, es muy difícil de utilizar y sus pifias suelen ser muy peligrosas para su usuario y sus compañeros (a decisión del Narrador)

*Guanteletes Armados:* Conocidos en ciertos lugares como Cestos, estos guantes de cuero y placas metálicas (en ocasiones complementados con cuchillas pequeñas o púas) son utilizados en diversas arenas ya que no suelen provocar heridas mortales, aunque si muy vistosas.

*Trisquel de combate:* Estas hojas triples unidas en su empuñadura son letales en manos de un guerrero o asesino que las sepa usar. Son utilizadas comúnmente de dos en dos y según dicen los maestros en su uso, facilitan mucho la tarea de desarmar a un oponente. Pueden ser arrojadas fácilmente hasta una distancia de su Fuerza x2 mts.

*Falcata:* Estas hojas curvas se utilizan de modo cortante, aunque pueden también empalar a un contrincante. Contra enemigos sin armadura suman un +1 extra al daño.

Pronto más reglas de la casa en **Aventureros Inc.**

<http://veteranosdelahojablanca.blogspot.com>