

POR EL CONTEMPLADOR



COMPENDIO
DE RAZAS Y CLASES AVANZADAS
PARA
LA MARCA DEL ESTE



Subclases del Explorador:

En este documento vamos a tratar una serie de subclases para el explorador, basándonos en el origen geográfico de este. Así, los siguientes conjuntos pueden ser elegidos para nuestros Aventureros Exploradores de La Marca:

Explorador de las Zonas Selváticas:

Estos exploradores proceden de las tierras del Sur, más allá del mar del Dragón, donde densas selvas cubren la tierra. En estos lugares moran criaturas brutales y temibles capaces de acabar con un ser humano en segundos, como los terribles hombres lagarto o los salvajes Dinosaurios.

Los asentamientos humanos en estas zonas viven en pequeñas aldeas salvajes, dominadas fundamentalmente por caciques que gobiernan como Dioses a estas tribus.

Un Explorador de este conjunto gana:

- Comienza en nivel 1 con un 5% en trepar por cuerdas u objetos similares, ganando un 5% adicional por nivel.
- Son capaces de escuchar ruidos con un resultado de 1 a 3 en 1d6
- Su compañero animal puede ser elegido de entre las siguientes opciones:
Pantera, Tigre o Víbora con Orificios
- Añaden un +1 a las tiradas de combate por nivel contra Dinosaurios, Hombres Lagarto y Grandes Felinos. (esta habilidad sustituye la del conjunto básico)
- A nivel 8 pueden usar una vez por día el conjuro de Mago: Crecimiento Vegetal
- Gana un bonificador de +4 a cualquier prueba de supervivencia u orientación en terreno selvático.

Restricciones:

- Solo puede equiparse con armaduras muy ligeras de hasta 8 Kg. de peso.
- No puede usar varitas, varas o cetros mágicos de ningún tipo



Explorador de las Zonas Desérticas:

Estos exploradores provienen de las zonas desérticas que se extienden en Neferu y Visirtan, donde las inclemencias del tiempo les ha obligado a aclimatarse a un duro ambiente donde la escasez de agua define la vida. De igual forma, están acostumbrados a explorar antiguos túmulos del desierto, por lo que suelen poseer conocimientos antiguos y en ocasiones extraños, ajenos para la mayoría de los habitantes de la Marca

Un Explorador de este conjunto gana:

- Comienza en nivel 1 con un 5% en Comprender lenguajes y Usar Pergaminos, ganando un 5% adicional por nivel.
- Su compañero animal puede ser elegido de la siguiente lista:

Cobra escupidora o Zorro del desierto.

- Añaden un +1 a las tiradas de combate por nivel contra momias, esqueletos y criaturas trasgoídes (esta habilidad sustituye la del conjunto básico)

- A nivel 8 pueden usar una vez por día el conjuro de Mago: Ojo Arcano
- Gana un bonificador de +4 a cualquier prueba de supervivencia u orientación en terreno desértico u árido.

Restricciones:

- No pueden equiparse con armaduras pesadas (más de 20 Kg.)
- Debido a su inexperiencia con el medio acuático, sufre un penalizador de -4 a cualquier prueba de nado.

Explorador de las Tierras Bárbaras:

Estos exploradores proceden de las tierras colindantes con el reino de Ungoloz, donde las tribus bárbaras habitan las frías montañas. Estos exploradores forman la avanzadilla de las partidas de caza de estos asentamientos. Así en ocasiones llegan a adelantarse varios kilómetros hasta localizar una presa, para más tarde guiar a los guerreros de la tribu a cazar a las bestias que habitan estas montañas.

Un Explorador de este conjunto gana:

- Comienza en nivel 1 con un 5% en Escondarse en las Sombras y Moverse en Silencio, ganando un 5% adicional por nivel.
- Su compañero animal puede ser elegido de la siguiente lista:

Pantera de las nieves, Lobo, Águila u Oso Pardo (e algunos casos podría permitirse Oso Polar)

- Gana +1 al combate cuando use armas como: Jabalina, Hacha arrojadiza o Arco largo
- A nivel 8 pueden usar una vez por día el conjuro de Mago: Mover la Tierra
- Una vez al día puede entrar en furia de combate, ganando +1 al daño y al Combate, pero perdiendo su bonificador por destreza a la CA
- Gana un bonificador de +4 a cualquier prueba de supervivencia u orientación en terreno nevado o montañoso.

Restricciones:

- Solo puede equiparse con armaduras muy ligeras de hasta 8 Kg. de peso.
- No puede usar anillos mágicos, así como varas, cetros y báculos.
- Un explorador de las Tierras Bárbaras solo puede tener alineamiento neutral o caótico.

Explorador de los Bosques:

Los exploradores de las tierras boscosas como el Bosque Viejo o Valle Oscuro, están acostumbrados a vivir en continuo contacto con la flora de la Marca. En ocasiones llamados Forestales, son los guardianes del bosque, y no toleran bajo ningún concepto que se maltrate a estos.

Un Explorador de este conjunto gana:

- Comienza en nivel 1 con un 5% en Moverse en Silencio y esconderse en las sombras, ganando un 5% adicional por nivel
- Son capaces de escuchar ruidos con un resultado de 1 a 3 en 1d6
- Su compañero animal puede ser elegido de la siguiente lista:
Lobo, Pantera, halcón, Búho y Oso Pardo
- A nivel 8 pueden usar una vez por día el conjuro de Mago: hablar con las plantas.
- Ganan +1 al combate cuando usan las siguientes armas: Arco Largo, honda o dagas.
- Gana un bonificador de +4 a cualquier prueba de supervivencia u orientación en terreno boscoso.

Restricciones:

- No pueden pertenecer al alineamiento caótico.



Bárbaro de Ungoloz

Más allá de las tierras de El Tauro, se extienden la cordillera de Liafdag, frontera natural con el reino de Ungoloz. En estas montañas prosperan contra las inclemencias de estas duras tierras algunas de las tribus bárbaras más duras de la Marca. Los guerreros de estos asentamientos son famosos por su furia de combate la cual les hace llegar más allá de su propia seguridad.

Los guerreros de este conjunto, ganan:

-Furia de combate: La acción del combate y la sangre derramada hace entrar en un estado de frenesí al bárbaro, que le convierte en una máquina imparable de destrucción. Una vez al día el bárbaro puede entrar en este estado que durará hasta 1 hora. Durante este tiempo el bárbaro gana +2 al combate, pero sufre un modificador de +2 a la CA.

-Las tribus de las montañas de Liafdag están acostumbrados a rastrear y acechar a sus presas por riscos y salientes naturales, lo que les ha convertido con el tiempo en grandes escaladores y cazadores. Para representar esto. Un guerrero de este conjunto comienza con 10% en escalar muros, ganando 5% adicional por nivel. De igual forma, serán capaces de rastrear en exteriores con un resultado de 1 a 3 en 1d6.

Restricciones:

-Un bárbaro no podrá equiparse con armaduras que superen los 10kg.

-Un bárbaro solo podrá pertenecer al alineamiento neutral o caótico.

-Un bárbaro no podrá equiparse con anillos mágicos.

Desde hace cientos de años, los mercaderes que se atreven a cruzar el Mar del dragón tienen que enfrentarse a un enemigo que no tiene piedad, y que solo les mueve un objetivo, la codicia. Son los corsarios, hombres fuertes y acostumbrados a navegar en rápidos barcos, desde los que abordan a los incautos navegantes.

Los guerreros de este conjunto ganan:

-Los corsarios son hombres que han visto mucho mundo y han sido testigos de increíbles maravillas. En sus viajes han tratado con muchos comerciantes de diversas razas y nacionalidades. Para representar esto, los corsarios comienzan con 10% en comprender lenguajes, ganando un 5% por nivel.

-Estos guerreros son diestros en el uso de dagas y armas arrojadizas. Para representar esto, obtienen un bonificador de +2 cuando ataquen con dagas, o cualquier tipo de armas arrojadizas.

-La vida en el barco hace que estos hombres estén acostumbrados a trepar por las maromas, redes y demás aparejos. Para representar esto, comienzan con un 10% en trepar, ganando un 5% por nivel.



Restricciones:

-Los corsarios están acostumbrados a los movimientos ágiles y precisos, evitando los combates con grandes armaduras que limiten sus movimientos. Por este motivo, no pueden estar equipados con armaduras superiores a los 10 kg de peso, ni con escudos. De igual forma nunca utilizarán armas a dos manos que puedan ralentizar sus ataques.

Caballero de Marvalar

La ciudad de Malvalar cuenta con los mejores guerreros de todos los pueblos del Reino, de entre los que destacan los caballeros que realizan las funciones de protectores de la ciudad. Estos valerosos hombres y mujeres sacrificarán su vida por defender a los pueblos de la Marca del Este.

Los guerreros de este conjunto ganan:

-Los caballeros de Marvalar han recibido un entrenamiento militar desde sus primeros días de ingreso en la orden, lo que les ha convertido en diestros combatientes en determinados estilos de lucha. Para representar esto, un personaje que elija esta subclase deberá elegir un arma en el momento de su creación, el jugador ganara un +1 a todos los ataques que realice usando ese tipo de armas. Ganara un +1 adicional por cada 10 niveles.

-De igual forma, estos caballeros han sido instruidos en el combate a caballo, por lo que añaden un -1 adicional a su CA, y un +1 al combate cuando se encuentran en una montura.

Restricciones:

-Los caballeros nunca podrán elegir otro alineamiento que no sea el Legal.

-Estos personajes nunca podrán realizar actos de hurtar, o abandonar a un compañero u otro personaje benigno que esté en peligro.

-Los guerreros de esta clase, nunca podrán realizar ataques por la espalda.

-Los caballeros nunca podrán usar anillos, varitas o bastones mágicos.



Razas de Elfos:

Los altos elfos:

Los elfos silvanos

Modificaciones al conjunto básico:

Debido a su naturaleza silvana, este tipo de elfos han pasado la mayor parte de su vida en los bosques, lo que les ha permitido desarrollar sus habilidades de ocultación en este medio. Superará una prueba de ocultación en terrenos boscosos (exterior boscoso) con un 1 a 3 en 1d6

Los elfos silvanos son maestros en el uso de los arcos. Ganan +2 al combate con arcos.

Restricciones:

Los elfos de los bosques no pueden equiparse con armaduras pesadas (mas de 25 kg) ni usar escudos. Tampoco pueden usar armas a dos manos de peso superior a 4 kg

Los Elfos Acuáticos:

Gana:

Los elfos acuáticos son criaturas marinas que viven en ríos, mares y lagos. Debido a esto, poseen la capacidad para respirar bajo el agua.

Derivado de esto, sus manos y pies poseen unas cortas membranas que les permiten desplazarse mejor por el medio acuático. Ganan +4 a cualquier prueba de nado.

Restricciones:

Debido a su forma de vida acuática, los lugares con altas temperaturas o de extrema aridez no les son favorables. Cualquier elfo acuático en una zona de estas características (volcanes, desiertos, etc.) sufrirá una penalización de -2 al combate a menos que beba 1 odre pequeño de agua (medio litro) cada 30 minutos

Gana:

Los altos elfos son los más fuertes y diestros en el combate de entre todas las otras razas. Cada uno de ellos se instruye en el uso de las armas convirtiendolo en un arte. Un personaje Alto Elfo debe elegir un arma en el momento de su creación, obtiene +1 al combate con ese arma.

Los altos elfos también tienen mayor control sobre la magia que emplean. Para representar esto, los altos elfos ganan +1 hechizo de nivel 1 al alcanzar el nivel 1 y +1 hechizo de nivel 3 al alcanzar el nivel 4.

Restricciones:

Un alto elfo siempre debe elegir la alineación Legal.

Elfos Oscuros:

Gana:

Los elfos oscuros o malignos, son criaturas crueles y despiadadas muy alejadas del noble comportamiento de las otras razas elfas. Su piel es más oscura, y su pelo blanquecino. Suelen vivir bajo tierra en enormes ciudades subterráneas. Como consecuencia, los elfos oscuros sufren un penalizador de -1 al combate cuando están plena luz del día. Además, son capaces de comunicarse con otras razas de las profundidades como orcos, goblin, etc.

Los elfos oscuros son diestros asesinos y acechantes. Para representar esto, superaran una prueba de ocultación en interiores con un resultado de 1 a 3 en 1d6. Así, Obtendrán un 5% por nivel en Escalar Muros y Moverse en silencio.

Restricciones:

Los elfos oscuros siempre deben elegir el alineamiento Maligno.

Razas de Medianos:

Grandotes:

Sagaces:

Modificaciones al conjunto básico:

Gana:

Este grupo de medianos son los más comunes, y de menor tamaño de las tres razas y no suelen sobre pasar los 90 cm de altura. Son también los que poseen la piel más oscura y el pelo color miel. Son el prototipo de mediano. Debido a estas características, esta raza sufre las siguientes modificaciones:

-Debido a su menor tamaño, demuestran ser expertos en el arte de la ocultación y el sigilo, por lo que sumarán +1 a cualquier tirada de ocultarse o sigilo.

-Ganan +8% a Moverse en silencio y esconderse en las sombras por nivel.

Restricciones:

-Debido a su pequeño tamaño son más débiles que el resto de medianos. Un Mediano de la raza de los Sagaces nunca podrá tener más 9 puntos en su atributo de Fuerza (FUE). La carga máxima que pueden soportar se reduce a 25Kg.

Recios:

Ganan:

Este grupo de medianos lo conforman los más rechonchos de este pueblo. La característica más destacable de estos son sus enormes manos y pies, así como el hecho de que en ocasiones se dejen crecer la barba.

-Sus grandes manos y pies les hacen grandes escaladores, capaces de subir cualquier muro con gran facilidad y sin hacer mucho ruido. Ganan +8% a Escalar Muros por nivel.

Restricciones:

-Debido a su gran peso, ven reducido su movimiento a: 17/6/34/8

Modificaciones al conjunto básico:

Gana:

Los medianos del grupo de los Grandotes, son los más altos, pudiendo llegar a los 120 cm de altura. Tienen la piel clara, y de los tres grupos son los que más se asemejan a los seres humanos. Son los menos numerosos de todos los medianos.

-Debido a su mayor tamaño, son los más fuertes de entre todos los medianos. Pueden llevar hasta un máximo de carga de 35 kg.

-Su mayor fuerza unida a su habilidad innata con el uso de armas a distancia se traduce en una habilidad con este tipo de armas que supera a muchas en mucho a al resto de los medianos. Los Grandotes ganan un +2 en el uso de armas a distancia en lugar del +1 habitual de esta raza.

Restricciones:

-A causa de su mayor tamaño, solo superaran una prueba de esconderse en la naturaleza o en las sombras con un resultado de 1a 3 en 1d6 en lugar del 1 a 4 habitual.



Sub clases del ladrón

Asesino:

El asesino es un personaje frío y solitario que se esconde entre las sombras esperando el momento oportuno para acabar con sus víctimas antes de que estas puedan si quiera sentir su presencia. Los asesinos usan todo tipo de venenos para acabar más rápido con sus víctimas y evitar un posible contra ataque.

Los ladrones de este conjunto ganan:

-Degollar: En una acción de extrema rapidez y sigilo, un asesino es capaz de acabar con un enemigo de un preciso ataque. Un asesino puede usar esta habilidad del mismo modo que si estuviese usando su habilidad de apuñalar por la espalda. Pero en este caso, si la criatura es de tamaño humanoide (esto puede ajustarse a discreción del Master), puede realizar una acción de degollar. De esta forma, éste deberá obtener en 1D20, un 15+ sumándole a la tirada la diferencia de niveles entre el asesino y el objetivo. Una tirada de 1 natural siempre es una pifia y un 20 siempre es un éxito. Además, este ataque permite que el objetivo no pueda dar la alarma a posibles aliados. Si se falla la tirada, se considera un ataque de apuñalar por la espalda.

-Veneno de raíz de Yuc: Un asesino que posea una raíz de Yuc, puede producir un veneno de esta cuyo contacto con un organismo produce un terrible dolor, que en muchos casos lleva a la muerte. Este veneno causa la perdida de 2d10 PG a menos que se supere una tirada de salvación contra venenos. El veneno puede ser aplicado a un arma, alimento, etc.

Las raíces de Yuc: existe una probabilidad del 45% de que un vendedor tenga entre sus materiales en venta. Su coste es de 200 mo por cada raíz, y sirve para preparar hasta 15ml de veneno (unos 3 usos).

-Veneno de larvas de pantano: Este veneno puede ser preparado mediante el aplastamiento de larvas de Malareda, un tipo de insecto que vive en el Gran Pantano. Una criatura que entre en contacto con él, deberá superar una tirada de protección contra parálisis o quedará paralizado 1d4 horas.

Larvas de Maraleda: estas larvas pueden encontrarse en una tienda con un 30% de posibilidades. Un jugador en el Gran Pantano puede decidir realizar una búsqueda de estas larvas. Por cada hora que dedique a esta acción tiene un 36% de encontrar hasta 1d4+2 larvas. Cada 3 larvas permite generar 10ml de veneno (unos 2 usos).

-El asesino gana un 5% adicional en esconderse en las sombras por nivel.

Al asesino se le deben aplicar las siguientes restricciones:

-No pueden usar armas a dos manos, aunque si pueden usar dos armas de una mano cada una.

-No puede equiparse con escudos.

- Debe pertenecer al alineamiento caótico.

-El asesino no recibe el porcentaje por nivel propio de los ladrones en, desactivar / encontrar trampas y en abrir cerraduras.



EL CONTEMPLADOR

Mata Magos:

Este tipo de ladrones se han especializado en el robo en lugares mágicos donde habitan poderosos hechiceros. Por esta razón, han tenido que entrenarse en la lucha contra los poderes arcanos, con la intención de ser capaces de salir con vida de las guaridas de los magos.

Un ladrón de este conjunto gana:

- Gana el hechizo de "Escudo de protección contra la magia" a cuarto nivel, pudiendo usarlo una vez al día (dos veces al día a partir de nivel diez)

- Aura de detección mágica: a primer nivel, un mata magos es capaz de detectar la magia con los mismos efectos que el hechizo "Detectar Magia".

- Gana la habilidad de leer pergaminos con un 90% de éxito a nivel 5 en lugar de a nivel 10.

- Gana un +1 natural a todas sus tiradas de salvación contra hechizos, armas mágicas y varitas.

- Puede usar varitas mágicas, cetros y varas.

Al mata magos se le deben aplicar las siguientes restricciones:

- No puede equiparse con escudo.

- Solo podrá usar los conjuros anteriormente citados si su armadura no supera los 8 Kg de peso.

- No podrá lanzar conjuros si usa armas a dos manos.

Pícaro:

El pícaro es un ladrón especializado en el hurto y obsesionados con robar el mayor botín posible. Gracias a esto, han desarrollado una especial habilidad no solo en el arte de hurtar, sino también en la técnica de la apertura de cerrojos y puertas.

Un ladrón de este conjunto gana:

- Un 6% adicional por niveles en Abrir Cerraduras y Encontrar / desactivar Trampas.



- Gana un 10% adicional por nivel en Hurtar.

- El pícaro demuestra su habilidad en el hurto incluso con su propio grupo de compañeros. Para representar esto, el pícaro recibe un 5% más del botín total que consigan los jugadores.

- Bombas de humo: algunos pícaros creen que el combate directo es algo que se debe eludir a toda costa. Para conseguir esto, suelen equiparse con bombas de humo. Estas, tienen un solo uso. Cuando las lanzan, generan una nube de humo de hasta 10 metros de diámetro, que impide la visión en y a través de ella. Dura hasta dos turnos.

- Maestría con las dagas: Los pícaros prefieren el uso de armas ligeras y de pequeño tamaño, que les permitan moverse rápido y a la vez puedan esconderlas con facilidad. Por esto, los pícaros ganan un +2 al combate cuando usan este tipo de armas.

Al pícaro se le deben aplicar las siguientes restricciones:

- No pueden usar escudos. Ni la habilidad apuñalar por la espalda.

- No pueden usar armas a dos manos. o armas que superen los 4 Kg de peso.

Orcos Como Mercenarios y Aventureros:

Comenzaremos con el primero de los mercenarios que podremos encontrar en nuestras andanzas por la Marca del Este, este es el mercenario Orco, en las diferentes versiones que podremos encontrar.

Característica principal: Fuerza (FUE)
 Dado de Golpe: 1d8
 Nivel Máximo: 12
 Alineamiento: Caótico



Tabla de Progresión del Orco

Puntos de nivel de experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d8)
0	1	1
2000	2	2
4000	3	3
8000	4	4
16000	5	5
35000	6	6
75000	7	7
150000	8	8
280000	9	9
360000	10	+2PV
480000	11	+4PV
600000	12	+6PV

Si existe una criatura que especialmente haya hostigado a los asentamientos humanos, elfos y enanos a lo largo de la historia, esta es sin duda el orco. Odiados por todos, los orcos son criaturas malignas de aspecto humanoides y horrible piel curtida. Se suelen agrupar formando pequeñas huestes que se dedican a asediar poblados para después robar y saquear todo lo que puedan.

En ocasiones, se suelen acompañar por ogros a los que engañan con facilidad, con la falsa promesa de joyas y oro.

Nivel	Veneno	Varitas	Parálisis	A. Aliento	Conjuros
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	9	12
10-12	6	7	8	7	10

Reglas especiales:

Los mercenarios Orcos obtienen +1 ataque por asalto cuando llegan a nivel 12.

Debido a su debilidad ante la luz solar, reciben un penalizador de -1 al combate cuando luchan a plena luz del día.

La dureza de la piel de los orcos, les otorga un bonificador de +1 a la constitución.

Los orcos son habitantes de las cavernas, por lo que poseen infravisión de hasta 20 metros.

Los orcos pueden equiparse con cualquier tipo de armas y armaduras, aunque sienten predilección por el combate cuerpo a cuerpo.

EL CONTEMPLADOR

Tipos de Mercenario Orco:

Infantería ligera:

Probabilidad de contratación: 30%

Equipo básico:

Espada: 1d6 de daño (1kg)

Armadura de cuero (8kg) y escudo (5kg): CA 6

Salario mensual: 2

Infantería pesada:

Probabilidad de contratación: 40%

Equipo Básico:

Espada larga: 1d8 de daño (2kg)

Armadura de mallas (15kg) y escudo (5kg): CA 4

Salario mensual: 2

Ballestero:

Probabilidad de contratación: 10%

Equipo Básico:

Ballesta pesada: 1d8 de daño (2kg)

20 virotes (1kg)

Cota de mallas (15kg): CA 5

Salario mensual: 3

Arquero:

Probabilidad de contratación: 20%

Equipo Básico:

Espada: 1d6 de daño (1kg)

Arco corto: 1d6 de daño (3kg)

20 flechas (1kg)

Armadura de cuero (8kg): CA 5

Salario mensual: 5

Tabla de Movimiento de los mercenarios Orcos

	Rango de movimiento	En combate	Corriendo	Con carga pesada
Orco	25 m.	9 m.	50 m.	13 m.

Orcos como Aventureros:

En ocasiones algún jugador puede decidir elegir a un Orco como su aventurero, si este es el caso, el Master tendrá al última palabra. En caso de decidir que si se puede usar, aplica las siguientes restricciones:

Requisitos:

Fuerza: 11 Constitución: 12

A nivel 8 obtiene un -1 a su CA. Esto representa como al avanzar el Orco, su piel se vuelve más dura, y su cuerpo más grande y fuerte.

El alineamiento de los Orcos es siempre Caótico. Los Orcos pueden comunicarse con otras criaturas como Trasgos, Ogros y Trolls.

La Carga Máxima que pueden soportar es 45 kg. Su forma de vida en cuevas, catacumbas y demás espacios cerrados han desarrollado sus habilidades de rastreo, lo que en el juego se traduce en la capacidad de encontrar y seguir rastros en interiores con 1 o un 2 en 1d6.

Finalmente su gran fuerza, hace que sean capaces de derribar puertas con mayor facilidad que el resto de personajes. Derribarán una puerta con un resultado de 1 a 3 en 1d6.



Goblins Mercenarios

Característica principal: Fuerza (FUE)

Dado de Golpe: 1d6

Nivel Máximo: 8

Alineamiento: Caótico

Tabla de progresión del Goblin

Puntos de nivel de experiencia	Nivel	Dados de Golpe
0	1	1
2000	2	2
4000	3	3
8000	4	4
16000	5	5
32500	6	6
65000	7	7
130000	8	8

Es la especie mas común y más debil de trasgo. De escasa fuerza física y de poco razonamiento, suelen ser utilizados como infantería por pequeños reyezuelos y jefes de clanes. Los goblins odian a todas las criaturas, pero especialmente a los enanos, contra quienes compiten por la posesión de gemas y objetos brillantes.

Nivel	Veneno	Varitas	Parálisis	A. Aliento	Conjuros
1-2	12	13	14	15	16
3-4	10	11	12	13	14
5-6	8	9	10	9	12
7-8	6	7	8	7	10

Reglas especiales:

Debido a su debilidad ante la luz solar, reciben un penalizador de -1 al combate cuando luchan a plena luz del día.

Los Goblins son habitantes de las cavernas, por lo que poseen infra visión de hasta 10 metros.

Los goblins pueden equiparse con cualquier tipo de armas y armaduras, aunque sienten predilección por la hostigación del enemigo y los ataques por la espalda o de emboscada.

Tipos de Mercenario Goblin:

Infantería ligera:

Probabilidad de contratación: 35%

Equipo básico:

Espada: 1d6 de daño (1kg)

Armadura de cuero (8kg) y escudo (5kg): CA 6

Salario mensual: 2

Arquero:

Probabilidad de contratación: 40%

Equipo Básico:

Espada: 1d6 de daño (1kg)

Arco corto: 1d6 de daño (3kg)

20 flechas (1kg)

Armadura de cuero (8kg): CA 5

Salario mensual: 5

Jinete de Huargo:

Probabilidad de contratación: 25%

Equipo Básico:

Lanza: 1d6 de daño (5kg)

Armadura de cuero (8kg): CA 5

Salario mensual: 6

Reglas Especiales del jinete de Huargo

Montura: Huargo

DG: 3+1 CA:6

Movimiento: 18

Ataque: 1 mordedura

Daño: 1d6

Salvación: G1

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

P.X.: 60

Mientras el Goblin se encuentre montado en el Huargo, se contabilizará el movimiento del Huargo, además, el Huargo puede realizar su ataque de la manera adicional.

Si el jinete Goblin muere, realiza una tirada de reacción de monstruos, a partir de ese momento el Huargo se considera una criatura enemiga.

EL GUERRERO TRIBAL

Más allá de la Marca, cientos de leguas al Suroeste, adentrándonos en las islas Tortuga, se encuentra una tribu de hombres de piel negra cuya fuerza y valor en combate les ha convertido en leyendas.

Sus cuerpos tatuados y pintados con exóticos colores, sus ropas, adornadas con trofeos arrancados de sus presas, y sus armas forjadas en el afilado metal de Sir, les convierten en seres extraños rodeados siempre de un aura mística.

La mayoría de los hombres de éstas tribus, llamados a si mismos Mambure, se entrenan como guerreros y cazadores, pero en algunos casos, ciertos miembros reciben la bendición de los Dioses, viéndose inundados por la luz de éstos. Éstas personas son los Cherambu o Clérigos de la tribu, y desempeñan la función de guiar al resto de la tribu y agradecer a los Dioses su ayuda.

A continuación pasaremos a tratar las variaciones que sufren las clases de Clérigo, Guerrero y Explorador de los personajes cuyo origen sea de las tribus Mambure:

GUERREROS:

Requisitos:

Fuerza 14

Alineamiento Neutral

Ganan:

-Un guerrero Mambure comienza el juego con un arma de su elección forjada con el metal de Sir (ver la ampliación Gemas, Piedras y Metales).

-Ganan un 5% por nivel a esconderse en las sombras y moverse en silencio

-Habilidades de Combate: Un guerrero Mambure debe elegir una de las siguientes habilidades en la creación de su personaje. Recibirá una habilidad adicional cada 5 niveles:

ATAQUE DE LA ANACONDA: Un guerrero Mambure armado con dos armas de mano recibe un bonificador de +2 al combate y un +1 a la CA del objetivo.



CARGA DE RINOCERONTE: un guerrero Mambure que realice un movimiento completo en su turno de combate puede realizar un taque de carga contra un único objetivo. El jugador recibirá un bonificador de +2 al daño para éste ataque, pero en su próximo turno recibirá un +2 a su CA.

ESCALADA DEL MONO: El guerrero Mambure gana 5% a escalar por cada nivel.

ESTAMPIDA DE ELEFANTE: Cuando al impactar a un enemigo superes por al menos 5 puntos a la puntuación mínima necesaria, podrás lanzar al objetivo hasta 2 metros de distancia.

TURBA DE PIRAÑAS: Un guerrero Mambure armado con dos armas de mano, recibe un modificador de -2 a su CA.

-Un guerrero de la tribu Mambure no puede equiparse con armaduras con un peso superior a los 8 kg

-No pueden usar varitas, pergaminos, cetros o báculos.

EL CONTEMPLADOR

CLÉRIGO:

Requisitos:

Alineamiento Legal

Inteligencia 12

Carisma 14

Ganan:

Bendición de Chala: Chala es el dios de la naturaleza. Aquellos que reciben su favor ven fortalecido su vínculo con la naturaleza convirtiéndose en clérigos protectores no solo de su tribu, sino también de la jungla. Así, un clérigo de los Mambure puede realizar una vez al día los siguientes conjuros de Mago:

Animar a las plantas: a nivel 1

Maestría Climática: a nivel 3

Animar las plantas (mayor): a nivel 5

-**Símbolo de Zaluza:** Éste símbolo forjado en estaño representa dos serpientes enroscadas en torno a una perla. El clérigo que porta éste símbolo sana hasta un 10%, redondeando hacia arriba, adicional en todas sus acciones de sanación.

-Un clérigo de la tribu Mambure no puede portar una armadura superior a los 8 kg de peso.

EXPLORADOR:

Requisitos:

Alineamiento Neutral

Ganan:

-Comienza en nivel 1 con un 5% en trepar por cuerdas u objetos similares, ganando un 5% adicional por nivel.

-Son capaces de escuchar ruidos con un resultado de 1 a 3 en 1d6

-Su compañero animal puede ser elegido de entre las siguientes opciones:

Pantera, Tigre o Víbora con Orificios

-Añaden un +1 a las tiradas de combate por nivel contra Dinosaurios, Hombres Lagarto y Grandes Felinos. (esta habilidad sustituye la del conjunto básico)

-A nivel 3 pueden usar una vez por día el conjuro de Mago: Hablar con las plantas y Mana.

-A nivel 8 pueden usar una vez por día el conjuro de Mago: Crecimiento Vegetal,

-Gana un bonificador de +4 a cualquier prueba de supervivencia u orientación en terreno selvático.

-Solo puede equiparse con armaduras muy ligeras de hasta 8 Kg. de peso.

-No puede usar varitas, varas o cetros mágicos de ningún tipo

TATUAJES TRIBALES:

Cualquier personaje de la tribu Mambure, o un personaje que viaje hasta las tierras de la Isla Tortuga y entable amistad con la tribu puede llevar uno de los siguientes tatuajes:

-TATUAJE DE SAREK:

Zona: Pecho

Descripción: Éste tatuaje representa al Dios Mono Sarek. Quien lleve éste tatuaje ganara un +50% en la habilidad de Escalar



-TATUAJE DE CHIPACUA

Zona: Rostro: éste tatuaje simboliza el poder del Dios Tiburón. Quién porte éste tatuaje en su rostro conseguirá un bonificador de 3 a cualquier prueba social de intimidación o persuasión.

-TATUAJE DE CHAK-DERAK

Zona: Brazos

Descripción: Chak-Derak, el Dios cocodrilo representa la fiereza. Quien se tatúe los brazos con éste símbolo gana +1 al daño en todos sus ataques con armas.

-TATUAJE DE ZACHOT

Zona: Espalda

Descripción: Zachor es el Dios de los manglares. Quien porte éste tatuaje podrá usar una vez al día el conjuro "Hablar con las plantas" de Mago.

-TATUAJE DE SOBEZ

Zona: Espalda

Descripción: Sobez representa la unión del hombre y la tierra. Quien porta éste tatuaje gana un 2% por nivel en moverse en silencio en exteriores.

-TATUAJE DE CHUHUAHUAI

Zona: Piernas

Descripción: Chuhuahuai significa jaguar en la lengua de los Mambure. Quien se tatúa el símbolo del jaguar obtiene un bonificador de un 10% a todos sus movimientos.

-TATUAJE DE TIPECA

Zona: Pecho

Descripción: Tipeca es el Dios de la salud. Quien porta éste tatuaje vera aumentada de forma notable su salud. Suma +1 a toda sus tiradas de dados de golpe incluido a primer nivel.

-TATUAJE DE GOSE Y MARAI

Zona: Brazos

Descripción: Gose representa el bien, mientras que Marai representa el mal en la tradición Mambure. Quien porta el tatuaje de ésta dualidad obtiene los mismos beneficios del hechizo protección contra el Bien y contra el Mal. El alineamiento del personaje debe ser neutral.

Más Opciones, Aventuras, Reseñas y Artículos en:

<http://el-contemplador.blogspot.com/>

