

Miscelánea de reglas

Este apéndice, está diseñado para profundizar un poco más en algunas cosas, que a mi parecer se quedaron en el tintero y no incluí, cuando compile las reglas de Aventuras de la Marca del Este.

Como no, estas reglas son meramente opcionales, y pueden ser usadas en parte o en su totalidad. O simplemente no usarlas, la última palabra la tiene el máster.

Espero que la disfruten.

Clases semihumanas

Este apartado modifica las reglas de la página 22 del Compendio de Reglas de la Marca del Este.

Las razas están limitadas a las siguientes clases
Elfo: Explorador, clérigo, guerrero, ladrón mago.
Elfo oscuro: clérigo, asesino, ladrón, guerrero, mago.
Semielfo: Explorador, druida, Bardo, clérigo, ladrón, guerrero, mago.
Semiorko: Clérigo, asesino, ladrón.
Halfling: Ladrón, Explorador, Clérigo.
Gnomo: Clérigo, Ladrón, Guerrero, Mago.
Enano: clérigo, Guerrero, ladrón.
<i>Además, estas clases no obtienen los ataques extras de su clase natural, por altos px.</i>

Exceder los Límites de Nivel (Regla Opcional)

Los personajes semihumanos con puntos de habilidad sumamente altos en sus requisitos primarios pueden exceder los niveles máximos raciales. En casos donde existen requisitos primarios múltiples, el requisito primario más bajo se usa para calcular cualquier nivel adicional.

Los bonos de nivel disponibles para los personajes con puntajes de requisitos primarios altos se resumen en la Tabla.

Por ejemplo, un Semielfo se limita a nivel 15 como ladrón.

Sin embargo, a un Semielfo ladrón con un puntaje de Destreza de 17 se le permiten dos bonos de nivel, así que podría adelantar a nivel 17.

Bonos de Requisito Primario
Puntaje de habilidad Niveles adicionales
 14, 15 +1
 16, 17 +2
 18 +3

ENVEJECIMIENTO

Tabla de EDAD

Raza Edad base Variable (Base + Variable)	Edad de inicio	Expectativa máxima de edad
Gnomo	60 3d12	200 + 3d100
Humano	15 1d4	95 + 2d12
Semielfo	15 1d6	125 + 3d20
Enano	40 5d6	175 + 2d100
Elfo	100 5d6	750 + 2d100 *
Halfling	20 3d4	190 + 2d20

Monstruos

Fantasma * mejorado

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 14

Movimiento: 27 metros

Ataque: 1 toque / 1 mirada. : 1 toque/ 1 mirada Envejecer 1d4 × 10 años/ parálisis

Daño: parálisis + Especial

Salvación: G7

Moral: 10

Valor del tesoro: 32.000 mo

Alineamiento: Cualquiera

Valor P.X: 5.500

Además de las cualidades reseñadas en la sección de monstruos del manual, este ser posee la cualidad de envejecimiento: Cada golpe de un objetivo envejece a la víctima por 1d4 × 10 años. Los elfos pueden ignorar los efectos de los primeros 200 años de envejecimiento; los enanos pueden ignorar los primeros 50 años y los Halflings, los primeros 20 años. Por lo demás, cada 10 años de envejecimiento hará que la víctima pierda 1 punto de Constitución. Esta pérdida es permanente y acumulativa (cada 10 años adicionales agota otro punto). Un deseo restaurará sólo un punto perdido de esta manera, y una magia menos poderosa no puede afectar la pérdida. Todo el envejecimiento puede contrarrestarse sólo con una poción de envejecimiento o un deseo. Si la Constitución de una víctima cae a 0, la víctima muere permanentemente y no se puede levantar.

Tabla De Tesoro por Nivel

Nivel/Peligro	Probabilidad de Monedas	Cantidad piezas de oro	Gemas/Objetos de Valor	Objetos Mágicos
Nivel 1	25%	1d6 x 10	5% (1d4)	2% (1 objeto)
Nivel 2-3	30%	1d12 x 10	10% (1d4)	5% (1 objeto)
Nivel 4-5	40%	1d6 x 100	15% (1d6)	10% (1d2 objetos)
Nivel 6-7	50%	1d12 x 100	20% (1d8)	15% (1d3 objetos)
Nivel 8-9	60%	1d6 x 1.000	25% (1d10)	20% (1d4 objetos)
Nivel 10+	70%	1d12 x 1.000	30% (1d12)	25% (1d6 objetos)

** Si el tesoro indica un objeto mágico, tira primero aquí para saber de qué tipo es:*

Resultado	Categoría de Objeto
01-20	Pociones
21-35	Pergaminos
36-45	Varitas, Bastones y Varas
46-55	Anillos
56-80	Armas y Armaduras
81-00	Objetos Varios (Misceláneos)

Tabla de Gemas y Joyas (Valores rápidos)

Si decides que hay objetos de valor, tira **1d100** para ver cuánto valen:

01-20: 10 po (gemas semipreciosas)
21-45: 50 po (lapislázuli, ágata)
46-75: 100 po (ámbar, amatista)
76-95: 500 po (perla, topacio)
96-00: 1.000 po (diamante, rubí)

Pociones y Pergamínos

Lista de 20 Pociones (d20)

d20	Poción	Efecto Principal
1	Curación Ligera	Recupera 1d6+1 Puntos de Golpe.
2	Curación Grave	Recupera 2d6+2 Puntos de Golpe.
3	Antídoto Universal	Cura cualquier veneno o efecto tóxico.
4	Invisibilidad	El sujeto desaparece (hasta que ataque).
5	Fuerza de Gigante	+2 al daño y permite derribar muros.
6	Velocidad	2 ataques por asalto y doble movimiento.
7	Vuelo	Permite volar a 12m/asalto (6 turnos).
8	Respiración Acuática	Respirar bajo el agua durante 1 hora.
9	Forma Gaseosa	Se vuelve vapor; inmune a armas normales.
10	Heroísmo	+2 a ataques y salvaciones (Guerreros).
11	Resistencia al Fuego	Inmune al fuego normal y calor extremo.
12	Levitación	Flotar verticalmente a voluntad.
13	Control de Personas	Hechiza a un humanoide si falla su TS.
14	Lectura de Mentes	Oír pensamientos cercanos (6 turnos).
15	Polimorfismo	Cambia de forma a otro ser vivo.
16	Piel de Piedra	La CA del sujeto pasa a ser 2.
17	Visión Nocturna	Infravisión de 30m en oscuridad total.
18	Sangre de Troll	Regenera 1 PG por asalto (10 asaltos).
19	Aceite de Afilado	+1 al ataque/daño del arma (1 combate).

20 **Veneno Mortal** (Maldita) TS contra veneno o muerte.

Pergamínos:

- 1 Conjuro de Mago (Nivel 1)
- 2 Conjuros de Mago (Nivel 1)
- 1 Conjuro de Clérigo (Nivel 1)
- 1 Conjuro de Mago (Nivel 2)
- 3 Conjuros de Mago (Niveles 1-2)
- Pergamino Maldito

Pergaminos de Protección

Detallados (1d10)

1. **Contra No-Muertos:** Crea un círculo que los no-muertos no pueden cruzar (6 turnos).
2. **Contra Licántropos:** Funciona igual que el anterior, contra hombres lobo y similares.
3. **Contra Elementales:** Protege contra ataques de fuego, agua, aire o tierra (4 turnos).
4. **Contra Magia:** Crea una zona de 3m donde no se puede lanzar magia ni entran efectos mágicos.
5. **Contra Demonios:** Protección específica contra criaturas de los Planos Inferiores.
6. **Contra Veneno:** El portador es inmune a venenos y gases tóxicos (6 turnos).
7. **Contra Proyectiles:** Los proyectiles no mágicos fallan automáticamente (6 turnos).
8. **Contra Dragones:** El aliento de dragón hace la mitad de daño; +4 a salvaciones.
9. **Escritura Ilusoria:** Parece un pergamino valioso, pero al leerlo confunde al lector (Atontado 1d6 turnos).
10. **Protección contra el Mal:** Círculo de 3m; +2 a CA y Salvaciones contra criaturas malvadas.

Objetos Varíos

Tabla Miscelánea (1d20 por categoría)

1. Vestimentas y Protección (1d20)

1. **Botas de Velocidad:** Doblan el movimiento (3 turnos/día).
2. **Botas de Elfo:** Sigilo casi infalible (90%).
3. **Capa de Invisibilidad:** Como el hechizo.
4. **Capa de Desplazamiento:** -2 al ser atacado.
5. **Guanteletes de Fuerza:** Fuerza 18 o +3 al daño.
6. **Cinto de Enano:** Visión en la oscuridad y +1 a Constitución.
7. **Gorra de Disfraz:** Cambia tu forma física.
8. **Manto de Resistencia:** +1 a todas las Salvaciones.
9. **Brazales de Defensa:** Fijan CA en 6 o dan +2.
10. **Botas de Levitación:** Subir/bajar a voluntad.
11. **Guantes de Destreza:** +1 a Destreza y robar bolsillos.
12. **Yelmo de Comprensión:** Leer cualquier idioma.
13. **Zapatillas de Telaraña:** Caminar por paredes/techos.
14. **Manto de la Rata:** Transformarse en rata (1/día).
15. **Botas de Siete Leguas:** Gran salto de hasta 10 metros.
16. **Túnica de Colores:** Ciega a enemigos cercanos (1/día).
17. **Capa de la Mantarraya:** Respirar y nadar bajo el agua.
18. **Yelmo de Telepatía:** Leer mentes a 20 metros.
19. **Brazales de Tiro:** +2 al ataque con arcos.
20. **Sombrero de Sabio:** +2 a chequeos de conocimiento.

2. Instrumentos y Herramientas (1d20)

1. **Ganzúas Maestras:** +15% a abrir cerraduras.
2. **Cuerno del Valor:** Aliados ignoran chequeos de moral.
3. **Lira de Construcción:** Repara o crea muros de piedra.
4. **Flauta de las Ratas:** Controla 1d100 ratas.
5. **Espejo de la Verdad:** Revela ilusiones.
6. **Cuerda de Escalada:** Se mueve sola (15m).
7. **Caldero de Abundancia:** Comida para 12 personas.
8. **Candil de Revelación:** Detecta puertas secretas.
9. **Catalejo de Visión Lejana:** Ve a través de niebla.
10. **Baraja de Ilusiones:** Crea imágenes de monstruos.

11. **Pipa del Descanso:** Recuperas +2 PG al dormir.
12. **Campana de Apertura:** Abre puertas cerradas (5 usos).
13. **Tambor de Pánico:** Enemigos huyen (Salvación).
14. **Pluma de Escriba:** Copia documentos sola.
15. **Sartén de Cocina Mágica:** Nunca quema la comida y cura 1PG.
16. **Martillo de Carpintero:** Clava en cualquier superficie.
17. **Farol de Luz Eterna:** No necesita aceite.
18. **Escoba Voladora:** Vuelo a velocidad normal.
19. **Reloj de Arena de Parada:** Detiene el tiempo 1 asalto (1 uso/semana).
20. **Caja de Rapé Cegador:** Al lanzarlo, ciega 1d4 asaltos.

3. Contenedores y Objetos Raros (1d20)

1. **Bolsa de Contención:** Interior de 250kg, peso nulo.
2. **Saco Devorador:** (Maldito) Se come lo que guardas.
3. **Frasco de Aire:** Respirar en el vacío.
4. **Gema de Brillo:** Luz cegadora (cargas).
5. **Efigie de Marfil:** Caballo real instantáneo.
6. **Polvos de Desaparición:** Grupo invisible 1d6 turnos.
7. **Incienso de Meditación:** Recupera hechizos rápido.
8. **Caja de Música de Sueño:** Duerme a quien escuche.
9. **Esfera de Cristal:** Escudriñar lugares lejanos.
10. **Alfombra Voladora:** Vuelo para 3 personas.
11. **Barca Plegable:** Se convierte en bote de 3m.
12. **Hierro de Marcar:** Marca imborrable en cualquier material.
13. **Huevo de Piedra:** Al romperlo sale un Elemental de Tierra.
14. **Espejo de Atrapamiento:** Encierra a quien se mire (Salvación).
15. **Agujero Portátil:** Círculo que crea un pozo de 3m.
16. **Imán de Metales:** Atrae objetos metálicos pequeños.
17. **Cuentas de Fuerza:** Al lanzarlas explotan (3d6 daño).
18. **Botella de genio:** Contiene un genio (puede ser hostil).
19. **Vial de Veneno Infinito:** 1 dosis/día (tipo básico).
20. **Tótem de Viaje:** Siempre indica el Norte.

4. Joyería y Reliquias (1d20)

1. **Anillo de Protección:** +1 CA y Salvaciones.
2. **Anillo de Regeneración:** Recupera 1 PV/turno.
3. **Anillo de Almacenamiento:** Guarda 1 hechizo.
4. **Amuleto de Salud:** Inmune a venenos.
5. **Medallón de Pensamientos:** Leer mentes.
6. **Broche de Escudo:** Absorbe proyectiles mágicos.
7. **Talismán de Sabiduría:** +1 a tiradas de Clérigo.
8. **Anillo de Caminar sobre Agua:** Flotar en líquidos.
9. **Cuentas de Oración:** +1 nivel de lanzador.
10. **Anillo de los Deseos:** 1d3 deseos.
11. **Pendiente de Alerta:** No puedes ser sorprendido mientras duermes.
12. **Anillo de Rayo de Choque:** Dispara rayo (1d6 daño).
13. **Collar de Bolas de Fuego:** Varias perlas explosivas.
14. **Anillo de Invisibilidad:** Uso ilimitado.
15. **Amuleto de Protección vs Proyectiles:** +2 CA contra flechas.
16. **Anillo de Control Mental:** Contra un tipo de animal.
17. **Gema del Inframundo:** Permite hablar con los muertos.
18. **Anillo de Sustento:** No necesitas comer ni beber.
19. **Brazalete de Amistad:** Localiza a tus aliados.
20. **Cetro de Mando:** +2 a carisma y moral de tropas

Armas y Armaduras (1d20)

d20	Objeto	Efecto Especial
1	Escudo +1	Bonificador estándar de +1 a la CA.
2	Escudo +2	Bonificador de +2 a la CA.
3	Escudo de Reflejo	+1 CA. Puede reflejar proyectiles mágicos (1/día).
4	Escudo de la Fe	+1 CA. +2 en TS contra miedo o efectos divinos.

5	Armadura de Cuero +1	Ligera y flexible.
6	Armadura de Cuero +2	Excelente para exploradores y ladrones.
7	Cuero de las Sombras	+1 CA. Otorga un +10% a la habilidad de Escondarse.
8	Cota de Malla +1	La armadura más común entre aventureros.
9	Cota de Malla +2	Reforzada con eslabones de mithril.
10	Cota de Malla Élfica	+1 CA. Pesa la mitad y puede ser usada por Elfos/Magos.
11	Armadura de Bandas +1	Protección sólida para el frente de batalla.
12	Armadura de Bandas +2	Gran resistencia contra impactos físicos.
13	Coraza de Placas +1	La base de cualquier caballero.
14	Coraza de Placas +2	Acero templado mágicamente.
15	Coraza de Placas +3	Una reliquia legendaria de gran poder.
16	Armadura de Placas Completa +1	Máxima protección (CA base 1, antes de magia).
17	Placas de Resistencia al Fuego	+1 CA. Inmune al fuego normal;

		-1 daño/dado de fuego mágico.
--	--	-------------------------------

18	Cota de Malla del Enano	+2 CA. Fabricada en oro enano; no reduce el movimiento.
----	--------------------------------	---

19	Armadura Maldita (-1)	Atrae los ataques. Solo se quita con <i>Eliminar Maldición</i> .
----	------------------------------	--

20	Armadura del Valor	+2 CA. El portador es inmune al miedo (mágico o natural).
----	---------------------------	---

Notas de Reglas

- **Encantamiento:** El bonificador mágico (+1, +2) siempre se resta de la Clase de Armadura del personaje.
- **Peso:** Las armaduras mágicas suelen pesar un **20% menos** que sus versiones mundanas, a menos que se indique lo contrario.
- **Escudos:** Un escudo siempre mejora la CA en 1 (base), más su bonificador mágico.

Tabla de Armas Mágicas (1d20)

d20	Arma	Bonificador y Efecto Especial
1	Daga +1	Puede ocultarse fácilmente; +2 al daño si es un ataque por la espalda.
2	Espada Corta +1	El arma favorita de los ladrones y medianos.
3	Espada Larga +1	Acero de gran calidad; +1 al ataque y al daño.
4	Espada Larga +2	Hoja grabada con runas que emite una luz tenue (radio de 2m).
5	Espada Mandoble +1	Arma a dos manos (1d10 de daño base).
6	Hacha de Batalla +1	Si la usa un Enano, ignora 1 punto de CA del enemigo.

7	Maza de Armas +1	Muy efectiva contra esqueletos y no-muertos.
---	-------------------------	--

8	Martillo de Guerra +1	Puede lanzarse (alcance 10m) y regresa a la mano.
---	------------------------------	---

9	Lanza +1	Puede usarse para cargar o mantenerse a distancia.
---	-----------------	--

10	Arco Corto +1	Incluye un carcaj que nunca se queda vacío de flechas normales.
----	----------------------	---

11	Arco Largo +1	Aumenta el rango de disparo en 15 metros.
----	----------------------	---

12	Ballesta +1	Mecanismo reforzado; ignora penalizadores por viento.
----	--------------------	---

13	Honda +1	Las piedras lanzadas estallan al impactar (1d4 daño extra).
----	-----------------	---

14	Tridente +1	Otorga +2 a las tiradas de ataque bajo el agua.
----	--------------------	---

15	Espada Cazadora	+1 (es +3 contra una raza específica: orcos, dragones, etc.).
----	------------------------	---

16	Maza del Alba	+1. Una vez al día puede lanzar un destello que ciega (TS).
----	----------------------	---

17	Daga de Veneno	+1. Si saca un 20 natural, el objetivo queda envenenado.
----	-----------------------	--

18	Hacha "Bifrost"	+1. Forjada en frío; inflige 1d4 de daño adicional por frío.
----	------------------------	--

19	Espada Maldita -1	Ataca siempre al aliado más cercano si fallas el ataque.
----	--------------------------	--

20	Arma Voluntad Propia, o especial	Elige un arma (+2). Tiene voluntad propia y habla con el portador.
----	---	--

Modificadores Rápidos

- **Ataque:** Sumas el bonificador (+1, +2) a tu tirada de 1d20.
- **Daño:** Sumas el bonificador al resultado del dado de daño.
- **Identificación:** Un bardo o un mago pueden identificar el arma con una tirada de Inteligencia exitosa tras un descanso corto.

Armas especiales

La Justiciera (Holy Avenger)

Espada Larga o Mandoble

Es el arma definitiva del **Paladín**. En manos de cualquier otra clase, funciona simplemente como una espada +1.

- **Bonificador:** +2 al ataque y al daño.
- **Poder del Paladín:** Si la empuña un Paladín, el bonificador aumenta a +5.
- **Resistencia Mágica:** Crea un aura de 3 metros de radio alrededor del portador que otorga una **Resistencia Mágica del 50%** (o un bonificador de +5 a todas las TS contra magia).
- **Disipar Magia:** El Paladín puede usar *Disipar Magia* a voluntad con un nivel de lanzador igual a su propio nivel.

La Hoja Vorpal

Espada Larga o Mandoble

Un arma de aspecto inquietante, cuya hoja parece vibrar con un hambre propia. Es famosa por su capacidad de decapitar enemigos de un solo tajo.

- **Bonificador:** +3 al ataque y al daño.
- **Decapitación:** Si el resultado de la tirada de ataque (el dado natural, antes de sumar bonos) es lo suficientemente alto, el arma **corta la cabeza** del objetivo, provocando la muerte instantánea.
- **Rangos de Decapitación:**
 - Contra enemigos de tamaño humano o menor: **17-20** en el dado.
 - Contra enemigos más grandes que humano: **19-20** en el dado.
 - Contra enemigos gigantescos (Dragones, Gigantes): **20** natural.

Maza de Disrupción

Característica	Detalle
Tipo de Arma	Maza de armas (Cuerpo a cuerpo)
Bonificador Mágico	+1 al ataque y al daño (general)
Bonificador vs No-Muertos	+3 al ataque y al daño
Daño Base	1d6 + 1 (mágico)
Uso	Una mano

Efectos Especiales (Disrupción)

La verdadera potencia de esta maza no es su daño físico, sino su capacidad de **destruir instantáneamente** a las criaturas de ultratumba:

Destrucción Instantánea: Cualquier no-muerto golpeado por la maza debe realizar una **Tirada de Salvación contra Muerte**.

Fallo en la Salvación: La criatura es destruida en el acto, desintegrándose en polvo o cenizas, sin importar cuántos Puntos de Golpe le queden.

Éxito en la Salvación: La criatura sobrevive al efecto de desintegración, pero recibe el daño normal del golpe (con el bono de +3 correspondiente).

Consideraciones de Juego

Restricciones de Clase: Al ser una maza, es el arma definitiva para **Clérigos y Paladines**.

Poder Relativo: Es un objeto de gran poder. Se recomienda otorgarla a personajes de niveles medios-altos (nivel 7+), ya que puede terminar con encuentros contra Vampiros o Momias de un solo golpe si el dado acompaña.

Limitación: Su efecto de "disrupción" **no funciona** contra criaturas vivas, constructos o elementales; contra ellos actúa como una maza mágica +1 estándar.

Resumen de las tablas maestría

**Opcional*

Con estas tablas se intenta resumir todas las tablas por armas del Compendio de Reglas, intentando facilitar la dinámica del juego.

Hay que tener en cuenta, que la red u otras armas atrapadoras, si mantienen su propia tabla de maestría.

Tabla de Rangos de Maestría en Armas de melee

Rango de Maestría	Bonificado al Ataque	Bonificado al Daño	Beneficios Adicionales
No Entrenado	-4	--	Penalizador por falta de práctica.
Básico	+0	+0	Uso normal del arma sin penalizadores.
Experto	+2	+2	Mejora la CA contra oponentes específicos (según el arma).
Maestro	+4	+4	Puede desarmar o realizar ataques especiales.
Gran Maestro	+6	+6	Aumenta el número de ataques por asalto o el dado de daño.

Maestría en Projectiles: Capacidades de Combate

Rango de Maestría	Ataque / Daño	Capacidad Especial	Efecto de Juego
Básico	+0 / +0	Uso Estándar	Sin efectos adicionales.
Experto	+2 / +1	Pérdida de Iniciativa	Si impactas, el blanco actúa el último en el siguiente asalto.
Maestro	+3 / +2	Impacto Aturdidor	El blanco debe salvar contra Parálisis o perder su próximo ataque.
Gran Maestro	+5 / +3	Doble Daño	Se dobla el resultado del dado de daño (antes de sumar bonos).