

LA MARCA DEL ESTE



Razas, Clases y Multiclases
Suplemento no oficial

Introducción

Este suplemento nace con la intención de dar mas opciones al juego Aventuras en la Marca del Este, como el permitir a las razas no humanas acceder a mas clases, ya que para ellos AelMdE utiliza raza y clase como uno solo. Además de esto aprovecharemos de incluir unas reglas de opciones para la Multiclase, para aquellos que deseen que su personaje tenga mas de una clase. Demás esta decir que estas reglas expuestas a continuación son opcionales y que para utilizarlas requieren de la autorización del Narrador (Dungeon Master), y además este mismo, puede cambiarlas y utilizarlas como mejor lo estime.

De Master a Master

Las reglas expuestas a continuación nacen como propuesta de dos autores, es posible que algún tipo de reglas no te parezcan o de sees cambiar algunas que se ajusten de mejor manera a tu forma de juego y a tus jugadores, siéntete completamente libre de usarlas como mejor te parezca, ya que como se ha dicho muchas veces la última palabra siempre la tiene el Dungeon Master.

Agradecimiento especial

De forma muy especial a Guillermo Ortega (CEL THE POOH) administrador del Blog amigo GENERACIONFRIKI, por facilitarme su trabajo sobre sus propuesta sobre razas y clases por separado y la multiclase. A Winstt quien maquetó este documento.

Blogs participantes





ELFOS

Los elfos tienen una inclinación natural hacia la magia y a pesar de verse frágiles debido a su contextura, son muy fuertes y diestros en batalla, de ahí que nace su clase natural, que viene siendo una especie de mago, pero con habilidades para la lucha.

En la Marca del Este la mayoría de los elfos, utiliza su clase natural, pero a pesar de esto, siempre ha habido algunos espíritus rebeldes a los que por alguna circunstancia especial han decidido aprender el arte de otras clases (aparentemente ajenas a su raza).

Los elfos pueden utilizar la mayoría de las clases, a pesar de esto existe una clase que muy difícilmente el Elfo utilizara, y esta es el

Hechicero, la razón es un poco lógica y creo que no requiere mayor explicación, aun así su utilización queda a decisión del Master.

Tomando cualquier otra clase, los elfos mantienen intactas las siguientes habilidades/desventajas:

- Infra visión 20 metros.
- Detectar Puertas Secretas 1-2 en 1 d6.
- Inmunidad a parálisis.
- Nivel Máximo: 10.

Opcionales de AD&D

- +1 Destreza
- -1 Constitución.



ENANOS

Los enanos bajos, robustos y fuertes son hábidos para la lucha cuerpo a cuerpo, generalmente haciendo usos de sus armas favoritas como las hachas y martillos, de ahí que es muy común verlos haciendo uso de su clase natural.

Los enanos por naturaleza son no mágicos (o con reticencia a ella) lo que les proporciona una bonificación a la tiradas de salvación contra ataques de "varitas mágicas" y "cetro, varas y conjuros", además poseen una resistencia excepcional hacia las sustancias tóxicas. La naturaleza no mágica también trae problemas, de manera que cada vez que un enano quiera utilizar algún objeto mágico,

tienen un 20% de posibilidades de no funcionar o funcionar mal. Para objetos que se hallan en constante operación, el control se efectúa la primera vez que el objeto es utilizado en un encuentro. Una mal función afecta tan solo el actual uso, el objeto puede volver a funcionar la próxima vez.

Los enanos pueden utilizar la mayoría de las otras clases, aunque la mayoría de ellos rechazan o desconfían del uso de la magia, por lo que es muy difícil encontrar un enano hechicero, sin embargo no sucede lo mismo con la magia divina, de ahí que de un tiempo a atrás, es mas común encontrar clérigos en algunas comunidades enanas.

Tomando cualquier clase, los enanos mantienen íntactas las siguientes habilidades/desventajas.

- .Infra visión 20 metros.
- .Detectar trampas y fosos 1-2 e 1 d6.
- .Nivel Máximo: 12.
- .Bonificador TS contra venenos, varitas mágicas y cetro, varas y conjuros: +3.

Opcionales de AD&D

- .+1 Constitución.
- .-1 Carisma.

No Olvidar!

Cuando alguna raza se decide a utilizar una clase diferente a su natural, estos adquieren inmediatamente los requisitos, los dados de golpe, las tablas de progresión, de salvación y toda aquella nueva habilidad que contenga la nueva clase.





MEDIANOS

Generalmente honestos y bonachones, los medianos en su mayoría gustan de una vida apacible y tranquila, aun así, son muy hábiles para ocultarse y para luchar con armas a distancia, además de esto son especialmente hábiles en la lucha contra criaturas de mayor tamaño a ellos, de ahí que nace su clase natural.

Los medianos pueden utilizar la mayoría de las otras clases, se dice que muchas cofradías de ladrones han incluido entre ellos a muchos medianos, ya que estos por sus habilidades y pequeña estatura encajan perfectamente con la profesión, por otro lado es muy difícil encontrar medianos exploradores y guerreros.

Tomando cualquier clase, los medianos mantienen intactas las siguientes habilidades/desventajas.

- .Escondarse en naturaleza/sombras 1-4 en 1d6.
- +2 de bonificado a la CA si son atacados por criaturas mas grandes que un humano.
- .Nivel máximo 8.
- .+1 tirada de iniciativa.

La habilidad natural para esconderse de los medianos aumenta en un +5% permanente la habilidad de esconderse entre las sombras, si este escoge la clase Ladrón o Asesino

Opcionales de AD&D

.+1 Destreza

.-1 Fuerza.



SEMI-ORCOS

Los Semi-Orcos generalmente rechazados, por ambas razas de progenitores, son criaturas muy fuertes y de gran contextura física, lo que los convierte en grandes luchadores.

Los Semi-Orcos generalmente se convierten en guerreros. Por otro lado debido a la constante presión del rechazo, algunos eligen la vida entre las sombras, de esta forma varios son aceptados como matones en cofradías de ladrones y/o asesinos. Por otro lado son muy reacios a la magia, por lo que es muy difícil encontrar Semi-Orcos hechiceros o Clérigos.

Tomando cualquier clase, el Semi-Orco mantiene intactas las siguientes habilidades/desventajas.

- . Infravisión 20 metros.
- . Dura Piel, CA inicial 8.
- . Acciones con luz del día: -1 penalizador.
- . Nivel Máximo 12.

Opcionales de AD&D

- . +1 Fuerza
- . -1 Inteligencia.
- . -1 Carisma.



SEMI-ELFO

Llamados despectivamente mestizos, los Semi-Elfos también sufren el rigor del rechazo o desconfianza de las demás razas, aunque claramente no al nivel de los Semi-Orcos.

Algunos logran ser aceptados y se ganan la confianza de los elfos u hombres, otros se sienten mas llamados a la exploración y buscan otros horizontes.

Los Semi-elfos se pueden ver en muchas clases, aunque es muy común encontrarse con druidas o exploradores Semi-elfos ya que sienten una especial atracción hacia esas profesiones.

Tomando cualquier clase (incluso la clase natural elfo), los semi-elfos mantienen intactas las siguientes habilidades/desventajas.

- Infravisión 10 metros.
- Detectar Puertas Secretas 1-2 en 1d6.
- Nivel Máximo: 15.



Elfos Oscuros

Los elfos oscuros (también conocidos habitualmente como drows), viven en las profundidades de la tierra, casi todos son malvados, han utilizado su astucia para convertirse en los amos de la mayor parte de la penumbra del inframundo y muchas de las otras razas de la superficie le temen, odian y rehúyen.

Los elfos oscuros en general se contentan con vivir en la penumbra, en magníficas ciudades oscuras que pocos humanos o semihumanos conocerán jamás. Se presupone que los AJs son individuos que han fallado en su aprendizaje, ha sido expulsados o han huido de la sociedad Drow por algún motivo importante.

Para un jugador es todo un desafío el llevar con éxito un Elfo Oscuro, por lo que se recomienda uso previa autorización y acuerdo

con el Narrador.

Tomando cualquier clase, los Elfos Oscuros mantienen intactas las siguientes habilidades/desventajas.

- Infra visión 30 metros.
- Detectar Puertas Secretas 1-3 en 1 d6.
- Inmunidad a los venenos.
- Resistencia a la magia: Nivel 1: 7%, Nivel 3: 15%, Nivel 6: 40%.
- -1 de penalizador a todas las tiradas, si se esta expuesto a la luz del sol brillante.
- Nivel Máximo: 10.

Opcionales de Hackmaster (Retroclon de AD&D)

. +1 Destreza.

. -1 Constitución



GNOMOS

Astutos y bromistas, los parientes lejanos de los enanos gustan de forma especial del ilusionismo y los objetos mágicos. A pesar de este gusto especial es posible ver gnomos en muchas otras clases.

Los Gnomos pueden ser vistos en cualquier clase, aunque su interés hacia el ilusionismo, lleva a gran cantidad de ellos hacia la magia, por otra parte es muy difícil encontrar Gnomos de clase Guerreros.

Tomando cualquier clase los Gnomos mantienen intactas las siguientes habilidades/desventajas.

- Infravisión 30 metros.
- .+2 de bonificador a la CA si son atacados por criaturas mas grandes que un humano.
- Nivel Máximo: 10.
- +1 ataque contra kobolds o goblin.
- .Con 1-2 en 1d6 Detectar inclinación de pasadizos, estado de paredes y suelos inseguros, orientarse bajo tierra y discernir la presencia de corrientes subterráneas

Opcionales de AD&D

- +1 Inteligencia.
- -1 Sabiduría.

MULTICLASE

La Multi-clase como ya se hacía mencio no al comienzo de este suplemento consiste en que un Aventurero Jugador (o personaje) tenga mas de una clase. Para que esto suceda se expone a continuación un conjunto de reglas, las cuales nos dirán como llevar a cabo esto y bajo que restricciones.

RESTRICCIONES

• Un personaje solo podrá tener una clase principal (aquella con la que comenzó en nivel 1) y otra secundaria que añadirá mas adelante.

- Las habilidades de clase que dependan del nivel se basaran en el nivel de cada clase en concreto.

Sí por ejemplo, tenemos un personaje de clase principal clérigo nivel 5 y clase secundaria ladrón de nivel 3, expulsara no-muertos y lanzara conjuros como un clérigo de nivel 5 y tendrá las habilidades de un ladrón de nivel 3.

- No se podrá escoger como clase secundaria una clase racial (enano, elfo o halfling).



Una vez un personaje ha pasando el primer nivel de su clase principal, este podrá elegir una nueva clase, a partir de este momento se proponen 2 opciones para llevar a cabo la experiencia y la subida de nivel.

Opción 1: Del momento en que se decide dotar al personaje de una segunda clase, el total de experiencia recibida se dividirá siempre de formas iguales para ambas clases.

Opción 2: Después de subir de nivel en alguna clase (primaria o secundaria), el jugador debe decidir a cual se le va a sumar la experiencia hasta el otro el nivel y así sucesivamente (en esta opción la clase secundaria nunca debe ser mayor que la primaria).

Independiente de la opción que se tome, el personaje se tratara bajo las siguientes reglas. Aun cuando las clases se repartan la experiencia en partes iguales estas irán subiendo de nivel poco a poco y probablemente llegue un punto en que sea de forma dispareja, de todas maneras tanto si sube de nivel la clase primaria como la secundaria se debe realizar lo siguiente:

- Lanzar dado de golpe correspondiente a la clase que sube de nivel.
- Las tiradas de salvación se sacara del promedio de ambas clases (redondeado siempre hacia abajo),.

Por ejemplo si el personaje Multiclase es un Clérigo N2/Ladrón N1, por ser clérigo de nivel 2, tendría una tirada de salvación contra venenos de 11, por otra parte por su clase ladrón de nivel 1 tendría una tirada de salvación de 16, en promedio nos daría una tirada de salvación contra venenos de 13.

- El personaje adquiere las habilidades correspondientes a la clase que sube de nivel de forma normal.

Tirada de Ataque

Cada ciertos niveles, el personaje va aumentando su valores en su tabla de ataque, pues bien, ¿Cómo lo hacemos entonces para los personajes con 2 clases? El personaje solo ocupara la tabla de ataque de su clase primaria y cada ciertos niveles de la clase secundaria, esta agregara tonificadores de ataque de la siguiente forma:

Clerigo

Bonificación de ataque: +1 en los niveles 4, 6, 9, 11, 12, 13, 15, 17, 19 y 21.

Explorador

Bonificación de ataque: +1 en los niveles 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12 y siguientes hasta el 19.

Guerrero

Bonificación de ataque: +1 en los niveles 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12 y siguientes hasta el 19.

Ladrón

Bonificación de ataque: +1 en los niveles 4, 6, 9, 11, 12, 13, 15, 17, 19 y 21.

Mago

Bonificación de ataque: +1 en los niveles 4, 8, 11, 13, 14, 16, 19, 21 y 24.

Paladín

Bonificación de ataque: +1 en los niveles 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12 y siguientes hasta el 19.

Consideraciones generales

- Si se usan 2 clases de conjuradores con el mismo estilo de magia (clérigo - paladín, elfo- hechicero) solo se deben sumar la cantidad de hechizos de ambas clases por nivel, para saber cual es el total de hechizos que puede ocupar.
- Si se usan 2 clases de conjuradores de diferente tipo de magia (clérigo-mago, elfo-clérigo, etc.) lanzaran simplemente los hechizos que pueda por el nivel de cada clase por separado, según su estilo.
- Las restricciones de las clases, corren de forma normal, así un Guerrero-Mago, evitara el uso de armadura, un Mediano-Clérigo no podrá utilizar armas grandes, etc.

- Si el personaje se enfrenta a una criatura drenadora de nivel, esta drenara primero la experiencia de la clase que se encuentre mas avanzada y después continuara con la otra.

Donde encontrar las Clases?

- **Básico AelMdE:** Elfo, Enano, Mediano, Clérigo, Mago, Paladín, Explorador, Ladrón.
- **Enigmas Desenterrados:** Asesino, Bardo, Brujo, Bárbaro, Druída, Gnomo, Espadachín.
- **Compendio de Clases de personajes (Las cosas de Crom):** Semí-Orco, Berserker, etc.
- **Manual Avanzado:** Asesino, Bárbaro, Bardo, Druída, Místico, Ninja, Samurai.

