

LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE



LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE



Créditos

AUTORES: Pedro Gil “Steinkel”, Cristóbal Sánchez “Khristo”, Salvador García “Fistan”, Jaime Conill Querol “Zonk/PJ”.

EDICIÓN: Ismael de Felipe, Juan Emilio Herránz, José Manuel Palacios, Francisco J. Mansilla.

CORRECCIÓN: José Joaquín Rodríguez, Paula Sepúlveda.

ILUSTRACIÓN DE PORTADA: David Arenas.

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR: Jorge Moreno, Andrés Sáez (Marlock), Ilustraciones de The Forge y Outland Arts, usadas con autorización.

MAQUETACIÓN: Vanessa García.

DISEÑO GRÁFICO CENEFY Y HOJA DE PERSONAJE: Jorge Moreno.

LOGO DE LEYENDAS DE LA MARCA: Manu Sáez.

CARTOGRAFÍA: The Forge, usado con autorización.

ISBN: 978-84-15763-45-1

DEPÓSITO LEGAL: GU 533-2017



Editado y publicado por HOLOCUBIERTA EDICIONES
(www.holocubierta.com).

Impreso en España.

Holocubierta Ediciones, S.L

Copyright 2017

Todos los derechos reservados.

www.holocubierta.com

Índice

Introducción	4	Armas Orientales.....	80
ABREVIACIONES COMUNES	5	ARMADURAS.....	81
¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?	6	ESCUDOS.....	82
LOS DADOS	6	EQUIPO.....	82
CREACIÓN DE PERSONAJES.....	6	TRANSPORTE.....	84
Las seis características principales.....	7	Descripción del Equipo.....	84
Generar las características del personaje.....	8	PAQUETES DE EQUIPO.....	87
Modificadores de Característica.....	9	Capítulo 4: Combate y resolución de conflictos	88
Tiradas de Característica.....	10	Duración de los encuentros, asaltos y turnos.....	88
Tiradas de salvación.....	11	SECUENCIA DE COMBATE.....	88
Seleccionar la clase de personaje.....	11	Tiradas de Sorpresa.....	89
Capítulo 1: Clases de personaje	12	Reacción de los Monstruos.....	89
ASESINO.....	13	Tiradas de Iniciativa.....	90
Habilidades.....	15	Asalto de combate.....	90
BÁRBARO.....	19	ACCIONES EN COMBATE.....	90
Habilidades.....	20	Atacar.....	91
BARDO.....	22	Lanzar un conjuro.....	91
Habilidades.....	23	Moverse.....	92
CABALLERO.....	25	Usar una habilidad.....	92
Habilidades.....	26	Usar un objeto o artefacto.....	92
CLÉRIGO.....	28	Otras acciones.....	92
Habilidades.....	29	Movimiento durante el asalto de combate.....	93
DRUIDA.....	31	Cargar en combate.....	94
Habilidades.....	33	Combates cuerpo a cuerpo.....	95
EXPLORADOR.....	35	Combates a distancia.....	95
Habilidades.....	36	Combate sin armas.....	96
GUERRERO.....	40	Modificadores de situación.....	96
Habilidades.....	40	Clase de Armadura (CA).....	97
LADRÓN.....	42	Maniobras de combate.....	99
Habilidades.....	43	Puntos de golpe y dados de golpe.....	101
MAGO.....	46	Tirada de daño.....	102
Habilidades.....	47	Críticos y pifias.....	
MÍSTICO (MONJE).....	48	(regla opcional).....	103
Habilidades.....	49	Tiradas de moral (regla opcional).....	104
PALADÍN.....	53	Tiradas de salvación.....	104
Habilidades.....	54	Tiradas de Característica.....	109
PERSONAJES MULTICLASE (REGLA OPCIONAL).....	55	Puntos de Experiencia.....	111
Capítulo 2: Especies	58	Capítulo 5: Aventuras y desventuras	113
ELFO.....	58	GRUPOS DE AVENTUREROS.....	113
Dotes.....	59	Organización del grupo aventurero.....	113
ELFO OSCURO.....	60	Carga soportable.....	114
Dotes.....	61	Iluminación.....	114
ENANO.....	61	Puertas.....	115
Dotes.....	62	AVENTURAS AL AIRE LIBRE.....	116
GNOMO.....	63	Movimiento en aventuras al aire libre.....	116
Dotes.....	64	Perder la dirección.....	117
HUMANO.....	65	Escalar.....	117
MEDIANO (HALFLING).....	65	Nadar.....	117
Dotes.....	66	Viajes aéreos.....	118
SEMIELFO.....	67	CONTRATAR AYUDANTES Y MERCENARIOS.....	118
Dotes.....	67	AVENTURAS EN EL MAR.....	119
SEMIORCO.....	68	Travesías marítimas y condiciones meteorológicas.....	120
Dotes.....	69	Encuentros en el mar.....	121
PUNTOS DE GOLPE Y DADOS DE GOLPE.....	70	Combate en el mar.....	121
ALINEAMIENTOS.....	71	Armamento de los barcos.....	122
CLASE DE ARMADURA (CA).....	72	Capítulo 6: Magia	123
Capítulo 3: Equipo	74	TIRADAS DE SALVACIÓN DE CONJUROS.....	124
MEDIDAS.....	74	CONCENTRACIÓN.....	124
ARMAS NORMALES.....	76	CONJUROS REVERSIBLES.....	124
ARMAS EXÓTICAS.....	77	ACUMULAR EFECTOS DE CONJUROS.....	124
		CONJUROS INICIALES.....	125
		DESCRIPCIÓN DE LOS CONJUROS.....	125
		Tiempo de lanzamiento (TL).....	125
		Alcance.....	125



Componente.....	126
Duración.....	126
Tirada de salvación (TS).....	126
Resistencia a conjuros (RC).....	126
CONJUROS DE MAGO	128
Conjuros de Mago Nivel 0 (TRUCOS).....	128
Conjuros de Mago Nivel 1º.....	131
Conjuros de Mago Nivel 2º.....	137
Conjuros de Mago Nivel 3º.....	143
Conjuros de Mago de Nivel 4º.....	150
Conjuros de Mago de Nivel 5º.....	157
Conjuros de Mago de Nivel 6º.....	164
Conjuros de Mago Nivel 7º.....	168
Conjuros de Mago de Nivel 8º.....	172
Conjuros de Mago de Nivel 9º.....	177
CONJUROS DE CLÉRIGO	182
Conjuros de Clérigo Nivel 0.....	183
Conjuros de Clérigo Nivel 1º.....	184
Conjuros de Clérigo Nivel 2º.....	187
Conjuros de Clérigo Nivel 3º.....	190
Conjuros de Clérigo Nivel 4º.....	194
Conjuros de Clérigo Nivel 5º.....	196
Conjuros de Clérigo Nivel 6º.....	199
Conjuros de Clérigo Nivel 7º.....	202
Conjuros de Clérigo Nivel 8º.....	204
Conjuros de Clérigo Nivel 9º.....	207
CONJUROS DE DRUIDA	210
Conjuros de Druida Nivel 0.....	210
Conjuros de Druida Nivel 1º.....	213
Conjuros de Druida Nivel 2º.....	215
Conjuros de Druida Nivel 3º.....	219
Conjuros de Druida Nivel 4º.....	222
Conjuros de Druida Nivel 5º.....	225
Conjuros de Druida Nivel 6º.....	229
Conjuros de Druida Nivel 7º.....	231
Conjuros de Druida Nivel 8º.....	233
Conjuros de Druida Nivel 9º.....	235
Capítulo 7: Objetos mágicos y tesoro	240
COMO SE DETERMINA EL TESORO	240
Número de enemigos.....	242
MONEDAS	242
GEMAS, JOYAS Y OBJETOS DE ARTE	242
OBJETOS MÁGICOS	243
ARMAS, ARMADURAS Y ESCUDOS	244
ANILLOS	245
BASTONES, CETROS Y VARITAS	246
Bastones.....	247
Cetros.....	247
Varitas.....	248
OBJETOS MARAVILLOSOS	249
PERGAMINOS	252
POCIONES	253
Capítulo 8: Monstruos	254
LISTA DE MONSTRUOS	260
Aboleth.....	261
Ankheg.....	261
Arañas.....	262
Arpia.....	263
Basilisco.....	263
Banshee.....	264
Behir.....	265
Bodak.....	266
Bulette.....	266
Cieno gris.....	268
Cocatriz.....	268
Cubo gelatinoso.....	269

Doppelganger.....	270
Dragón.....	270
Dragón.....	271
Driada.....	275
Elemental.....	275
Esqueleto.....	278
Espectro.....	278
Estirge.....	279
Ettin.....	280
Fantasma.....	280
Gárgola.....	281
Gigantes.....	282
Gnoll.....	284
Gnomo.....	285
Goblin.....	285
Golem.....	286
Grifo.....	287
Hada.....	288
Hidra.....	289
Hobgoblin.....	289
Hombres-lagarto.....	290
Jalea ocre.....	291
Incorpóreo.....	291
Kobold.....	292
Kraken.....	293
Licántropo.....	294
Liche.....	295
Lobo.....	297
Locathah.....	297
Lodo verde.....	298
Manticora.....	298
Medusa.....	299
Minotauro.....	299
Moho amarillo.....	300
Momia.....	301
Monstruo corrosivo.....	302
Necrario.....	302
Necrófago.....	303
Ogro.....	304
Orco.....	304
Osgo.....	305
Oso.....	306
Oso lechuza.....	307
Oriugh.....	307
Quimera.....	308
Rata gigante.....	309
Remorhaz.....	309
Sahuagin.....	310
Serpiente.....	311
Sombra.....	312
Thoul.....	312
Tiburón.....	313
Tigre.....	313
Tiranosaurio rex.....	314
Treant.....	314
Troll.....	315
Tumulario.....	316
Unicornio.....	317
Vampiro.....	318
Zombi.....	320
Capítulo 9: La Marca del Este	321
LA CIUDAD DE ROBLEDA	325
Apéndice	326
Hoja de personaje	327
Licencia	328



Capítulo 1: Clases de personaje



TABLA DE PROGRESIÓN DE NIVELES DE ASESINO

PUNTOS DE EXPERIENCIA	NIVEL	BpA	DADOS DE GOLPE (1d6)
0	1	+0	d6
1.751	2	+1	d6
3.501	3	+1	d6
7.001	4	+1	d6
14.001	5	+2	d6
25.001	6	+2	d6
50.001	7	+2	d6
90.001	8	+3	d6
150.001	9	+3	d6
200.001	10	+3	d6
350.001	11	+4	+2 PG
500.001	12	+4	+2 PG
+250.000 por nivel	13		

Habilidades

Conocimiento de Bardo (CAR)

Los bardos aprenden muchas cosas mientras van de un lugar a otro y escuchan con atención las narraciones y relatos de otras gentes. Pueden realizar una prueba especial de conocimiento de bardo para determinar si saben de alguna información relevante acerca de personas importantes, objetos, artefactos o lugares legendarios. Esta prueba no revelará los poderes exactos de un objeto o artefacto mágico, pero sí podrá aportar pistas sobre sus posibles usos, trasfondo e historia. El uso de esta habilidad también permitirá al bardo comprender parcialmente algunos lenguajes o dialectos locales, así como el canto de los ladrones y el lenguaje druídico. Según lo poco frecuente del conocimiento referido, el Narrador puede imponer algunas penalizaciones a la tirada según la siguiente tabla:

+0	Información pública.
-2	Poco sabido.
-5	Muy poco conocido.
-10	Prácticamente ignorado.

El Narrador decidirá si determinada información es imposible de conocer por su extrema antigüedad o rareza.

Exaltar (CAR)

Nuestro bardo, gracias a su arte musical y oratoria, es capaz de exaltar los ánimos de sus compañeros proveyendo una mejora en sus aptitudes generales y en las acciones que estén llevando a cabo. Es decir, con una tirada de habilidad exitosa, el bardo ayudará a sus compañeros a realizar satisfactoriamente sus tareas. Así pues, con una tirada exitosa, los aliados del bardo recibirán un bonificador +2 a cualquier acción que requiera una tirada de característica, incluyendo habilidades de clase y tiradas de salvación. Esta habilidad no afecta a las tiradas de ataque. Los aventureros deben poder ver y escuchar al bardo, encontrándose a no más de 20 metros del mismo para recibir



Capítulo 1: Clases de personaje

Un personaje guerrero/ladrón, es un luchador experto que, aparte, posee ciertas aptitudes como ladrón. La clase principal siempre es listada en primer lugar, seguida de la clase secundaria, separadas ambas por una barra diagonal.

Un aventurero mago/guerrero vendrá a representar a un conjurador experimentado que sabe manejarse bien con armas.

Los pasos para crear un personaje multiclase son los siguientes:

- ♦ Sólo será posible crear un personaje multiclase en primer nivel. No será posible ganar una segunda clase una vez avanzado el juego.
- ♦ Sólo es factible generar un personaje multiclase con 2 clases, eligiendo una primaria y otra secundaria. Desaconsejamos seleccionar clases para combinar que entren en conflicto por restricciones en los alineamientos. En esta misma línea, desaconsejamos escoger clases para combinar que tengan la misma característica principal, por ejemplo, paladines y caballeros, que poseen como característica principal el carisma (CAR).
- ♦ A la hora de equipar a nuestro aventurero multiclase, siempre escogeremos la lista de armas menos restrictiva, y la lista de armaduras más restrictiva. Por ejemplo, en el caso del mago/guerrero, seleccionaremos la lista de armas del guerrero (la menos restrictiva), y la lista de armaduras del mago (la más restrictiva).
- ♦ Para determinar el dinero inicial del personaje, calcularemos el dinero inicial prescrito en cada clase, sumaremos el resultado y lo dividiremos por 2 (ver tabla en página 78).



HUMANO

LENGUAJES: común

TAMAÑO: mediano

RANGO DE MOVIMIENTO: 10 metros

CLASES PREFERENTES: cualquiera

MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA: ninguno

Los humanos pertenecen a una de las especies naturales más versátiles y avanzadas, gozando de una diversidad racial envidiable. Se pueden encontrar grupos organizados de humanos allende uno viaje, perfectamente aclimatados a los más variados entornos naturales, desarrollando su rica cultura y folclore propios, siempre guerreando por el control del territorio y sus recursos contra otros grupos humanos u otras especies.



MEDIANO (HALFLING)

LENGUAJES: halfling/mediano, común, enano, gnomo, elfo, goblin

TAMAÑO: pequeño

RANGO DE MOVIMIENTO: 6 metros

CLASES PREFERENTES: ladrón, explorador, druida, bardo, clérigo

MODIFICADORES DE CARACTERÍSTICA: +1 a la destreza (DES), -1 a la fuerza (FUE)

MODIFICADORES COMO LADRÓN: +2 a moverse en silencio, +2 a esconderse

MODIFICADORES COMO EXPLORADOR: +2 a camuflarse, +2 a moverse en silencio

Los halflings, también conocidos como medianos, son criaturas robustas de escaso tamaño (unas 30 kgs y 1 metro de altura aproximadamente), casi la mitad que un humano de complexión y altura normal. De hecho, se parecen mucho a los humanos en cuanto a físico se refiere. Los halflings son criaturas apacibles y hogareñas, pero observadoras y muy perceptivas, dotados de una inherente curiosidad y un coraje natural que les convierte en compañeros muy valiosos. Por lo general, los halflings son criaturas honestas, trabajadoras, abnegadas, de vida sencilla y apacible, aunque en situaciones de riesgo pueden demostrar un valor impropio de su tamaño. Un halfling normal puede llegar a vivir entre los 100 y 150 años, aunque se han registrado casos mucho más longevos.

Existen tres razas principales de halflings: los sagaces, los recios y los grandotes. Los sagaces son los más numerosos, aunque el jugador puede elegir la raza que más le agrade.



Capítulo 3: Equipo

ESCUDOS

Escudo	Coste	CA	Peso
Broquel/Rodela	2 mo	+1*	1 kilo
Escudo pequeño madera	3 mo	+1*	1,5 kilos
Escudo pequeño metal	9 mo	+1*	2,5 kilos
Escudo medio madera	5 mo	+1**	3 kilos
Escudo medio hierro	15 mo	+1**	6 kilos
Escudo pesado madera	7 mo	+1***	6 kilos
Escudo pesado hierro	20 mo	+1***	8 kilos
Escudo pavés	50 mo	+6****	35 kilos



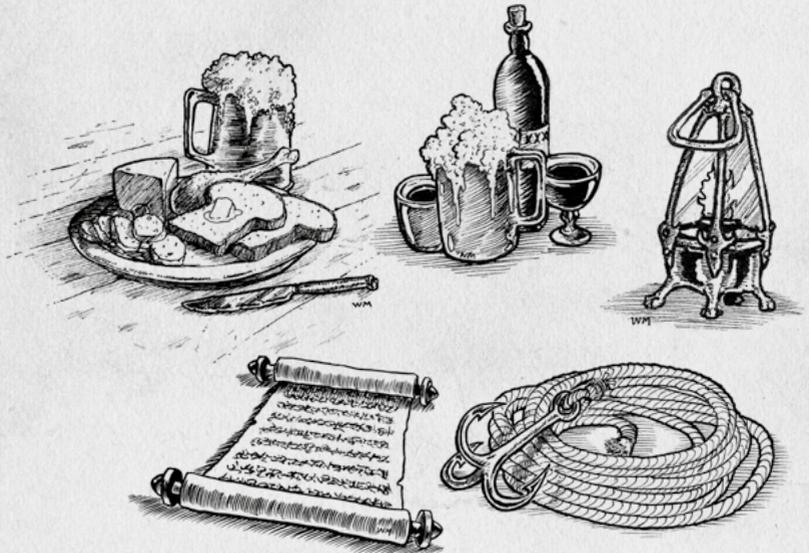
*La CA del escudo es aplicable contra el ataque de un contrincante por asalto

**La CA del escudo es aplicable contra el ataque de 2 contrincantes por asalto

***La CA del escudo es aplicable contra el ataque de 3 contrincantes por asalto

****La CA del escudo es aplicable contra el ataque de todos los contrincantes frente al escudo

EQUIPO



Grupos de aventureros

mientras que los faroles de aceite pueden iluminar durante 4 horas con cada carga de aceite. Es importante reseñar que los aventureros que transporten antorchas, faroles u otros medios de iluminación no podrán sorprender a otras criaturas en la oscuridad, pues la luz delatará su posición previamente.

Puertas

En muchas de las localizaciones que exploremos, nos encontraremos con puertas, portales, trampillas y otras estructuras análogas. Muchas de ellas estarán ocultas, bien camufladas, escondidas en los más inesperados lugares. Otras tantas las hallaremos firmemente cerradas mediante cancelas o complejas cerraduras.

Las puertas secretas sólo pueden ser localizadas cuando se estén buscando de forma activa.



Lista de monstruos

Momia

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4

TAMAÑO: Media

DG: 7 (d12)

MOVIMIENTO: 6 metros

CA: 20

ATAQUES: Golpetazo 1d12

ESPECIAL: Infravisión, visión aterradora, putridéz de momia, vulnerabilidad al fuego

SALVACIÓN: F

INTELIGENCIA: Baja

ALINEAMIENTO: Legal malvado

TIPO: Muerto viviente

VALOR DE TESORO: 7

VALOR P.X: 800

Las momias son muertos vivientes que deambulan entre mausoleos y catacumbas en ruinas. Toda criatura que se encuentre con uno de estos seres deberá superar una tirada de salvación de CAR o quedará tan aterrada por su presencia, que no se podrá mover hasta que la momia desaparezca de su campo de visión o muera. Las momias no suelen transportar armas, pero un simple roce de su dedo putrefacto causa, además del daño, una horrible enfermedad en su víctima sin tirada de salvación posible. Mientras la víctima esté bajo los efectos de esta maldición, no podrá sanarse por medio de conjuros mágicos ni de otros intentos de curación. Sólo el conjuro *quitar maldición* puede eliminar la enfermedad. Como otras criaturas no muertas, las momias sólo pueden ser atacadas empleando armas mágicas, conjuros y fuego. Asimismo, son inmunes a los conjuros de *dormir* y *Hechizar monstruo*.



Capítulo 8: Monstruos

SALVACIÓN: F
INTELIGENCIA: Básica
ALINEAMIENTO: Neutral
TIPO: Aberración
VALOR DE TESORO: 5
VALOR P.X: 300

Los otiugh son enormes criaturas provistas de una enorme boca y sendos tentáculos que viven en vertederos y cloacas, alimentándose de los despojos, carroña y basura. Son criaturas apostasas, portadoras de enfermedades, temidas por ello por todos. Cualquier criatura golpeada por un otiugh que falle una tirada de salvación de CON contraerá una enfermedad, a discreción del Narrador. Puede tratarse de un infección o algo más grave, como el cólera o las fiebres tifoideas, incluso disentería, o cualquier otra cosa ideada por el Narrador. Además, si el otiugh logra golpear a su víctima, puede quedar apresada si ésta falla una tirada de salvación de FUE, recibiendo daño directo cada asalto (1d8).

Quimera

NÚMERO DE CRIATURAS: 1-4
TAMAÑO: Grande
DG: 9 (d10)
MOVIMIENTO: 10 metros, 20 metros volando
CA: 19
ATAQUES: 2 zarpazos (1d4), mordisco dragón (2d6), topetazo cabra (2d4), mordisco león (3d4)
ESPECIAL: Arma de aliento, infravisión
SALVACIÓN: F
INTELIGENCIA: Animal
ALINEAMIENTO: Caótico malvado
TIPO: Bestia mágica
VALOR DE TESORO: 8
VALOR P.X: 1000



La quimera es una horrible combinación mágica de criaturas diferentes. Posee tres cabezas (León, Cabra y Dragón) y su cuerpo presenta rasgos también de esta abominable combinación. Durante su ataque, la cabeza de la cabra corneará, el león morderá y el dragón puede morder o lanzar su arma de aliento (un cono de 15 metros de largo por 3 metros de ancho en su parte final que causa 3d8 puntos de daño). La quimera sólo puede utilizar su arma de aliento 3 veces por día.



La ciudad de Robleda

evitar el control de la Guardia Negra del Rey Odinkar (guarnición de las Torres Negras, que vigilan la entrada a los dominios del Príncipe Negro) que controla su país con mano de hierro desde su capital en Augelmir, la ciudad de las mil torres.

LA CIUDAD DE ROBLEDA

Robleda es una ciudad pequeña, recogida y acogedora. Se encuentra situada sobre una colina que domina los campos circundantes. Alrededor de la ciudad se ha construido una muralla sobre un terraplén empinado. El muro exterior cuenta con torres de vigía, construidas en madera de roble y reforzadas con piedra y yeso colorado.

Las calles de la ciudad son estrechas y empedradas, manteniéndose limpias y cuidadas. Las casas son bajas, de una planta, pintadas de color blanco, aunque existen algunas más altas, incluso de dos o tres pisos. Las viviendas están construidas con fuerte y nudosa madera de roble, reforzada con piedra de canto en sus esquinas y planta baja. Las techumbres son a dos aguas, de pizarra ocre en algunas casas (aquellas de las familias más acomodadas) y de pajizo de cañamo anudado en las haciendas menos favorecidas. Unos pocos caserones grandes y solariegos están levantados íntegramente en piedra oscura y mármol blanco, con techos y artesonados de madera.

Las calles se abren y distribuyen desde la plaza central de la villa, la Plaza del Roble, donde se levanta la casona del Burgomaestre, frente al centenario roble albo que da nombre a la ciudad. Muy cerca de ella se alza la Casa de la Mañana construida en granito ocre, templo consagrado a Valion.

A un lado del Consistorio se encuentra el Alguacilazgo de la Guarda de Robleda y la pequeña prisión anexa. También cerca del Consistorio, pero en el lado opuesto al casón del alguacil, podemos encontrar la oficina del Licurgo de Aduanas, que realiza a su vez funciones de almotacén, recaudador de impuestos e intendente de la corte de Marvalar. La casa siempre está custodiada por dos guardias apostados en garitas de pie y armados con grandes alabardas.

Muy próxima a la plaza, en una casona cuadrada, hecha en madera de roble y techada de pizarra marrón claro, se reúne el influente Consejo de Vecería. El consejo se dedica a velar por el buen uso y cuidado de las veredas de pastoreo, así como la organización de las recuas de arriendo para el trajín de los campos de labranza. Un pequeño almacén, en la parte de atrás de la casona del Consejo, contiene los aperos y armas de los Guardas de Vecería, que cuidan de los campos y colinas, manteniendo a raya a alimañas y ladrones de ganado.

Junto al Consejo de Vecería se levanta la imponente mansión fortaleza del Duque Reginbrad, adelantado de la Reina Vigdis y señor de Robleda, a cuyo mando está la guarnición de la villa y el batallón de soldados del Ejército del Este (600 hombres en armas, incluyendo 100 hombres a caballo), cuya misión fundamental pasa por custodiar las fronteras orientales de la Marca y mantener el orden en sus dominios.



LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE



Leyendas de la Marca del Este es tu pasaporte a un mundo ahíto de aventuras, monstruos y tesoros.

Leyendas de la Marca del Este es un juego de rol completo, con un sistema de juego a caballo entre los retroclones antiguos y los juegos modernos de exploración de mazmorras, simplificando las mecánicas de estos últimos para una experiencia de juego muy satisfactoria mientras se conservan los tropos característicos de la vieja escuela... con un toque renovado.

Leyendas de la Marca del Este es compatible con todo el material publicado hasta la fecha para el clásico *Aventuras en la Marca del Este* e incluye notas de conversión para pasar de un sistema a otro.