



Nuevos tipos de **AJ** para aventuras en **la marca del este** inspirados en los personajes de la **Dragonlance**.

El Minotauro:

Los Minotauros, en su hogar, sea donde sea, viven una sociedad basada en el honor, donde la fuerza determina el poder. Creen en la superioridad de su raza por encima del resto. Desde pequeños son entrenados en el arte del combate y la guerra, lo que les hace excelentes combatientes. Valoran en sus amistades la fuerza, la astucia y la inteligencia.



Físicamente son imponentes, midiendo alrededor de los 2 metros y pesando sobre los 150 kilos. Los minotauros son humanoides de pelaje castaño por todo su cuerpo, con pezuñas en lugar de pies, fuertes brazos humanos y cabeza de toro. Sienten admiración por los enanos y centauros, las únicas razas que no consideran inferiores.

Requisitos: FUE 18, SAB 12, INT 12.

Característica principal: Fuerza

Dado de golpe: D8

Nivel máximo: 10

Usa la tabla de tiros de Salvación y de ataque del Guerrero.

Los Minotauros mueven como un humano y pueden soportar cargas como un enano.

Gracias a la dureza de su pelaje su CA inicial es de 7.

Pueden usar su cornamenta para cargar contra sus adversarios causando 1d6 más bonificación de fuerza de daño. Puede atacar con un arma y sus cornadas en un mismo asalto, pero con -5 al ataque. Tienen las habilidades iniciales de: Intimidar +2, Nadar +2 y uso de cuerda +2.

Así mismo ganan un +2 a sus tiradas de salvación contra veneno o muerte debido a su constitución resistente.

Si un minotauro pierde más de la mitad de sus puntos de golpe, entra en frenesí y durante 1d4 asaltos causa +1d6 al daño.

Hablan común y tauro.

Tabla de progresión de niveles del Minotauro

Nivel	P.Experiencia	Dado de Golpe
1	0	1d8
2	2.000	2d8
3	4.000	3d8
4	8.000	4d8
5	16.000	5d8
6	40.000	6d8
7	80.000	7d8
8	130.000	8d8
9	300.000	9d8
10	500.000	+2PG

El Monje:

Aunque son raras, existen pequeñas comunidades donde viven monjes aislados de la marca. Raramente dejan que los asuntos del mundo exterior les afecte. Son hombres (no hay mujeres entre los monjes, pero tal vez algún día estos hagan una excepción, el mejor ejemplo sería *Beatrix Kiddo*). Intentan por todos los medios matar, por ello no usan armas para defenderse. No por ello son débiles, al contrario, son excelentes luchadores de artes marciales, usando sus puños como armas. Si matan es solo a criaturas malignas y aún y así les dedican una oración.



Requisitos: Fuerza 12, Sabiduría 14.

Característica principal: Sabiduría.

Dado de golpe: D6

Nivel máximo: Ninguno

Usa la tabla de tiros de Salvación y de ataque del Clérigo. No usa armas, en ningún caso, solo usa su cuerpo para luchar. El daño que causa cuerpo a cuerpo varía según nivel.

Nivel del Monje	Daño de sus puños
1	1d3 +bd
2	1d4+bd
3	1d6+bd
4	1d8+bd
6	1d10+bd
8	1d12+bd
10	2d8+bd
12	2d10+bd
14	4d6+bd

Puede usar guanteletes de combate que le den un bonificador al daño. A nivel 5 puede curar heridas leves como el hechizo de mismo nombre 2 veces al día. No usa armaduras de metal. Los monjes deben rezar 2 horas diarias. Si cumplen sus rezos, ganan +1 a todas sus tiradas hasta acabar el día, pero si no rezan, sufren penalizador de -1 hasta que acabe el día.

Expulsa muertos vivientes como un clérigo de mismo nivel.

Tabla de progresión de niveles del Monje

Nivel	P.Experiencia	Dado de Golpe
1	0	1d6
2	2.500	2d6
3	5.000	3d6
4	10.000	4d6
5	20.000	5d6
6	45.000	6d6
7	90.000	7d6

8	170.000	8d6
9	350.000	9d6
10	555.000	+1PG
11	800.000	+2PG
12	1.000.000	+3PG
13	1.200.000	+4PG
14	1.400.000	+5PG
15	1.600.000	+6PG
16	1.800.000	+7PG
17	2.000.000	+8PG
18	2.500.000	+9PG
19	3.000.000	+10PG
20	3.500.000	+11PG

El Jinete de Dragón:

Por norma general, los dragones no se fían de los humanos, al contrario más bien... Pero la historia cuenta casos en los que algún humano montó a lomos de un dragón. Los dragones son de las razas más inteligentes y solo dejarán subir sobre ellos para ser montura a aquellos realmente aptos para ello. Por ese motivo, los jinetes de dragón dedican su vida a estudiar y entender a los dragones, no teniendo tiempo para dominar otras artes. Los jinetes de dragón estudian su lengua e incluso pueden llegar a usar su aliento abrasador.

Requisitos: Carisma 16, Sabiduría 14, Inteligencia 14, Fuerza, Destreza y Constitución 12.

Característica principal: Carisma.

Dado de golpe: D8

Nivel máximo: 10

Usa la tabla de tiros de Salvación y de ataque del Mago.

Al nivel 1 los jinetes de dragón pueden comunicarse con los dragones en su propia lengua.

Al nivel 3 aprende la habilidad “montar dragón” y “Llamar Dragón” con un +2 (puede aumentarla cada nivel con los puntos de habilidad explicados en la caja verde) pero no tienen suficiente poder para ser dignos jinetes y los dragones no acuden a sus llamadas.

Al nivel 5 puede lanzar aliento de dragón como si del hechizo de bola de fuego se tratase.

Al nivel 6: puede llamar a un dragón blanco al día.

Al nivel 7: Pueden llamar a un dragón negro al día.

Al nivel 8: Pueden llamar a un dragón verde al día.

Al nivel 9: Pueden llamar a un dragón azul al día.

Al nivel 10: Pueden llamar a un dragón rojo al día.

Los dragones tardarán en llegar 3d6 asaltos menos el nivel del jinete y estarán a su lado 1d6 asaltos más nivel del jinete.



La habilidad llamar dragón y montar dragón tiene una dificultad de -20. Es recomendable que el jinete invierta todos sus puntos de

habilidad en ambas para conseguir fácilmente la llamada. Si el jinete le llama para montar sobre él, para hablar o cosas similares, el tiempo que el dragón se quede dependerá del Narrador, pero si le llama para combatir, estará 1d4 asaltos más nivel del jinete.

Tabla de progresión de niveles del Jinete de Dragón

Nivel	P.Experiencia	Dado de Golpe
1	0	1d8
2	10.000	2d8
3	20.000	3d8
4	40.000	4d8
5	80.000	5d8
6	160.000	6d8
7	350.000	7d8
8	700.000	8d8
9	1.500.000	9d8
10	2.000.000	+2PG

Estos personajes no son oficiales de aventuras en la marca del este. Ha sido creado por un fan y para fans de la Dragonlance y la Marca del este.