

REGLAS DE LA CASA



Un complemento de reglas
opcionales para
Aventuras en la Marca del Este



REGLAS DE LA CASA

Reglas de la Casa es un suplemento NO OFICIAL para Aventuras en la Marca del Este.

Aventuras en la Marca del Este es
© La Marca del Este y © Holocubierta Ediciones.

Por: José Manuel Palacios Rodrigo (JMPR)
Playtesting: Outcasted Project Staff.
Colaboradores: Thamish, Iriem y Kamapon.

Reglas de la Casa es material de libre distribución bajo licencia Creative Commons.



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Versión "Printer Friendly".



LO QUE VAS A ENCONTRAR AQUÍ...

Reglas de la Casa es, como su nombre indica, una colección de reglas opcionales creadas en casa, alrededor de la mesa de juego, para solucionar situaciones concretas surgidas durante las partidas. Algunas se basan en la experiencia y otras derivan de otros juegos. Todas ellas son reglas opcionales, puedes usar alguna de ellas, todas ellas o ninguna. Recuerda que el narrador sólo tira los dados tras la pantalla para escuchar su sonido.

PERSONAJES

MEJORAS A LOS TIROS DE SALVACIÓN.

Como ya hemos visto, el modificador de Sabiduría se aplica a los Tiros de Salvación contra Conjuros. Esta regla aplica otros modificadores al resto de Tiros de Salvación.

Tiro de Salvación	Bonificador Aplicable
Veneno o Muerte	Constitución
Varitas mágicas	Destreza
Petrificación o parálisis	Constitución
Aliento de Dragón	Destreza
Sortilegios, varas y báculos	Sabiduría

MEJORA DE LAS HABILIDADES DE LADRÓN.

Los ladrones obtienen mejoras al nivel 1 en sus habilidades si tienen características altas. Esta mejora es de +5% por cada punto de bonificación (ó -5 por punto de penalización).

Habilidad	Bonificador Aplicable
Abrir cerraduras	Destreza
Encontrar/ Desact. trampas	Inteligencia
Hurtar	Destreza
Moverse en silencio	Destreza
Escalar muros	Destreza
Escondarse en las sombras	Destreza
Comprender lenguajes	Inteligencia
Usar pergaminos	Inteligencia

MAXIMOS PUNTOS DE GOLPE A NIVEL 1

Los personajes reciben el máximo de su dado de golpe en el primer nivel, esto los hace un poco más resistentes al daño.

MÍNIMO 2 PUNTOS POR DADO DE GOLPE.

Cuando un personaje sube de nivel y gana un dado de puntos de golpe, si el resultado de ese dado es un 1, cuenta como un 2. Esto garantiza que los personajes tengan un promedio de puntos de vida ligeramente superior.

CARGA SEGÚN LA FUERZA.

La carga que puede portar un personaje depende de su puntuación de Fuerza. Un personaje se considera cargado cuando transporta en Kg más de 4 veces su puntuación de fuerza. Y puede transportar como

máximo el doble de esa cantidad (8 veces su fuerza). Para mayor simplicidad, ver la tabla a continuación.

Fuerza	Cargado	Máximo
3	12	24
4	16	32
5	20	40
6	24	48
7	28	56
8	32	64
9	36	72
10	40	80
11	44	88
12	48	96
13	52	104
14	56	112
15	60	120
16	64	128
17	68	136
18	72	144

BONIFICACIÓN CONTRA GOBLINOIDES.

La bonificación contra goblinoides del Explorador es tan sólo de 1 por cada 4 niveles, como se puede ver en la siguiente tabla.

Nivel del Explorador	Bonificación
1-4	1
5-8	2
9-12	3
13-16	4
17-20	5



COMBATE

ATURDIR

En combate, un personaje puede tratar de dejar inconsciente o aturdir al oponente si puede atacar a su cabeza. El atacante tiene que poder alcanzar con un golpe la cabeza del oponente, este tiene que tenerla descubierta, no llevando casco o protecciones. Una criatura con CA 0 ó mejor siempre se considera que tiene la cabeza protegida. Además el atacante tiene que ser capaz de causar daño al oponente (no siendo este incorporeo o inmune al daño). El atacante acepta una penalización de -4 al ataque. Si tiene éxito, no causa daño normal. En su lugar, el atacado debe hacer un Tiro de Salvación contra Muerte (puede tener bonificaciones según su nivel o Dados de Golpe) o sufrir un efecto según la tabla a continuación. Los muertos vivientes son completamente inmunes a este efecto, así como pueden serlo otras criaturas a criterio del narrador.

Los ladrones son expertos en esta maniobra. Si un ladrón consigue golpear del mismo que haría un Ataque por la Espalda, la víctima tiene un -2 al Tiro de Salvación.



Dados de Golpe/Nivel	Bonif. al Tiro	Efecto
1-3	No	Inconsciente 1d100 turnos.
4-6	+1	Inconsciente 1d20 turnos.
7-9	+2	Inconsciente 1d8 turnos.
10-12	+3	Aturdido 1d10 turnos.
13-15	+4	Aturdido 1d4 turnos.
16 ó +	+5	Aturdido 1 turno.

Descripción de los efectos:

- **Aturdido:** Un personaje aturdido actúa el último en el orden de iniciativa y pierde su bonificación por DES a la CA. Tiene así mismo una penalización de -1 al ataque.
- **Inconsciente:** Un personaje inconsciente queda indefenso y fuera de combate por la duración del efecto.

PARADA

A parte de la maniobra de luchar a la defensiva, un personaje dispone de esta maniobra para su defensa. El personaje sacrifica el movimiento y la posibilidad de realizar cualquier otra acción. Tan sólo se defiende. El personaje recibe a cambio una bonificación de 1/2 de su nivel o DG (redondeando hacia arriba siempre) a la CA. Los guerreros son expertos en esta maniobra y reciben 1 punto adicional de bonificación. Así un personaje normal de nivel 3 recibe un -2 a su CA, un guerrero del mismo nivel recibiría un -3 a su CA.

PROTEGERSE CON EL ESCUDO

Un personaje que lleve un escudo puede beneficiarse de su bonificación aplicada a los TS contra Armas de Aliento y Varitas Mágicas.

Un personaje que use un escudo con la maniobra de *Parada*, tiene una bonificación extra a su CA según la tabla a continuación.

Escudo	Bonificación
Rodela	0
Arpis	-1 extra a la CA
Tarja	-2 extra a la CA

EQUIPO

Equipo	Coste	Peso
Botas blandas	1mo	1
Botas de montar o altas	5mo	1,5
Capa Corta	5mp	1
Capa Larga	5mo	1,5
Cepo lobero	10mo	2
Cinto	3mp	0,5
Cuerno	8mp	0,5
Escudilla	5mc	(*)
Garfio de escalada	4mo	0,5
Jabón	5mp	0,5
Lona	4mo	2
Pabellón	100mo	20
Piedra de Afilar	2mc	0,5
Pote de Hierro	5mp	1
Ropa de clase alta	20mo	3
Ropa de clase media	5mo	3
Ropa extravagante	50+mo	3
Ropa sencilla	5mp	3
Saco de cinto	5mp	(*)
Sombrero	2mp	0,5
Tienda de campaña	5mo	4
Pequeña		
Tienda de campaña Grande	25mo	9
Zapatos	5mp	0,5

(*) Peso insignificante



Tiendas de Campaña

Se incluye las lonas, vientos, piquetas y codos. Las tiendas pequeñas aceptan 1 persona, 2 caben muy apretadas o si son pequeñas. Las tiendas grandes aceptan entre 3 y 5 personas.

DESCRIPCIÓN

Cepo lobero

Un cepo de hierro, hace 1d6+1 de daño.

Escudilla

Un pequeño platillo hondo de cobre o estaño, para comer.

Pabellón

Una gran tienda de campaña, para unas 10 personas.

Pote de Hierro

Una cacerola con asa y tapa ajustable (que puede usarse como plato). Para cocinar o guardar comida y líquidos.

Ropa

La ropa incluye calcetines, calzas o medias, calzones, pantalón o falda, camisa, corsé, camisola o blusa. Puede ser también una túnica o un vestido. La ropa de clase alta suele ser de mucha mejor calidad. La ropa extravagante puede tener plumas, tejidos exóticos, pedrería, etc.

ESCUDOS

Equipo	Coste	Peso
Arpis	10 mo	5
Rodela	5 mo	2,5
Tarja	15mo	10

Arpis

El arpis es el escudo estándar. Proporciona 1 punto de CA.

Rodela

La rodela es un escudo pequeño que se ata o fija a la muñeca con correas, permitiendo al usuario disparar un arco o manejar un objeto en la mano del escudo. Si un personaje ataca con un arma a dos manos con la rodela, pierde la bonificación del escudo.

Tarja

La tarja es un escudo grande que cubre gran parte del cuerpo.