



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

Draconiano:

Los Draconianos, también llamados hombres dragón fueron creados a partir del robo de huevos de dragón y de magia realmente poderosa. Suelen evitar el contacto con otras razas, especialmente suelen evitar a elfos y



humanos, ya que su etnia se mantuvo en guerra con estos durante años y aún a día de hoy se tienen cierto recelo. Los Draconianos son amantes de la fiesta y el alcohol, algo que suelen hacer antes de una gran batalla o al acabarla si sobreviven. Los varones lamen sus armas para impregnarlas de veneno antes de un combate para aniquilar a sus enemigos pase lo que pase. Al contrario la saliva de las mujeres tiene propiedades curativas. Pese a su tamaño son realmente sigilosos, convirtiendo esa virtud en un problema para sus enemigos.

Con largos morros reptilianos, fauces con dientes afilados y cabeza astada. Tienen la piel escamosa de color cobrizo manchado de verde y unas alas que miden 1'80cm a cada lado cuando las extienden. Su cola es corta y rechoncha y sus pies son como los de un lagarto. Su altura es similar a

la de los humanos. Suelen vestir con colores oscuros, odian los colores vistosos y llamativos.

Requisitos: CON 11, DES 11

Característica principal: Fuerza

Dado de golpe: D12

Nivel máximo: 14

Usa la tabla de tiros de Salvación y de ataque del Mago. Los Draconianos son inmunes a los encantamientos de dormir y parálisis y también inmunes a las enfermedades. A primer nivel tienen 2d12PV que representa su dureza natural de origen de dragón. Pueden atacar con sus garras y sus dientes causando 1d4 de daño. Si tienen 13 o más en Destreza pueden hacer un ataque combinado sin armas de araño y mordisco, causando 2d4 de daño. Pueden usar un arma y a la vez morder pero el mordisco tendrá un penalizador de -5 al ataque. Su defensa natural gracias a las escamas, inicialmente es de 7 en lugar de 9. Pueden planear pero no volar. Hablan común, orco, ogro, gnoll y lengua de los dragones. Los Draconianos se mueven a la velocidad de los humanos y pueden llevar la misma carga. Saliva venenosa del varón: hay que pasar una TS o perder 1d6 PG durante 3 asaltos. Puede usarse una vez al día. El veneno en un arma dura un día entero. Saliva curativa de la mujer: Cura 2d6 PG, puede usarse una vez al día. Al morir un Draconiano se transforma en piedra.

Tabla de progresión de niveles del Draconiano

Nivel	P.Experiencia	Dado de Golpe
1	0	2d12
2	8.000	3d12
3	16.000	4d12
4	35.000	5d12
5	70.000	6d12
6	150.000	7d12
7	300.000	8d12
8	450.000	9d12
9	600.000	10d12
10	750.000	+2PG
11	900.000	+4PG
12	1.100.000	+6PG
13	1.300.000	+8PG
14	1.500.000	+10PG

El Ogro:

Los Ogros son toscas criaturas humanoides de tribus bárbaras que suelen habitar en cavernas. Aunque suelen medir cerca de los 2 metros de altura, algunos han llegado casi hasta los 3 metros. Aunque no destacan por ser una de las razas más inteligentes de la marca, compensan esa carencia con una enorme fuerza bruta. Algunos ogros



tienden hacia la obesidad, pero hay de otros con cuerpo atlético y musculoso. Gustan de vivir con pieles de animales que ellos mismos cazan. Aman los adornos y suelen llevar joyas, tatuajes y pendientes casi todos ellos. La mayoría de ogros suelen ser malignos, pero hay casos de ogros de alineamiento más neutral incluso algún Ogro bueno.

Requisitos: FUE 18, CON 14.

Característica principal: Fuerza

Dado de golpe: D8

Nivel máximo: 10

Tabla de ataque y de salvación: Usa la tabla de ataque y de tirada de salvación del Bárbaro.

Los Ogros tienen una gran vitalidad y por ello a primer nivel inician con 4d8 de dados de golpe. No son nada sigilosos lo que les penaliza con -4 a todas sus tiradas para esconderse moverse en silencio. Los Ogros son muy lentos, por ello su movimiento base es de 13 metros, en combate de 5 metros, en carrera de 32 metros y cargados de 8 metros. Su piel es dura como el mismísimo cuero, lo que le otorga una CA inicial de 6 en lugar de 9. Necesita armaduras a medida, que pesan el doble y cuestan el doble. Hablan común, ogro y goblin.

Tabla de progresión de niveles del Ogro.

Nivel	P.Experiencia	Dado de Golpe
1	0	4d8
2	8.000	5d8
3	17.500	6d8
4	35.000	7d8
5	70.000	8d8
6	140.000	9d8
7	280.000	10d8
8	400.000	11d8
9	550.000	12d8
10	650.000	+2PG

El Semi-Ogro:

Los Semi-Ogros suelen nacer de la violencia de la esclavitud o frutos de una violación, rara vez (por no decir nunca) son fruto del amor. Para los Ogros son considerados débiles y blandos. Para los humanos son considerados aberraciones feas y antinaturales.

Si son criados por Ogros suelen ser maltratados y se convierten en brutales y resentidos ansiosos por ser dignos de los Ogros. Por el contrario si son criados por humanos, aunque son marginados, suelen aprender de la



civilización y tienen un mayor control. Suelen medir entre 1'80 y 2'20cm de altura y al igual que Ogros y humanos, hay de todo tipo de peso, desde orondos hasta flácidos, pasando por un peso razonable a su altura.

Requisitos: FUE 16, CON 12.

Característica principal: Fuerza

Dado de golpe: D8

Nivel máximo: 15

Tabla de ataque y de salvación: Usa la tabla de ataque y de tirada de salvación del Guerrero.

Conservan parte de la dureza de la piel de sus orígenes ogros, lo que les otorga una CA inicial de 8 en lugar de 9. Se mueve como un humano. Pueden ver hasta 10 metros en la penumbra, una habilidad que han desarrollado con la mezcla de sangres, nada que ver con ninguno de sus orígenes. Hablan común, ogro y goblin.

Tabla de progresión de niveles del Semi-Ogro

Nivel	P.Experiencia	Dado de Golpe
1	0	1d8
2	2.500	2d8
3	5.000	3d8
4	10.000	4d8
5	20.000	5d8
6	40.000	6d8
7	80.000	7d8
8	160.000	8d8
9	300.000	9d8
10	450.000	+2PG
11	600.000	+4 PG
12	750.000	+6PG

13	900.000	+8PG
14	1.100.00	+10PG
15	1.300.000	+12PG



Este personaje no es oficial de aventuras en la marca del este. Ha sido creado por un fan y para fans de la Dragonlance y la Marca del este.

Manel Gómez Estruch.
<http://comteestruch.blogspot.com.es/>