Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____
Clase: Asesino Origen: _____ Alineamiento: _____
Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____
Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura CA
Escudo CA
Sorprendido CA Otros modf. CA

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe D4

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total = Des + Misc

Munición

PX

Nec

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp		Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 –1 –2 –3 –4 –5 –6

Arma		Ataque	Total	= Fue/ Des	+ Magia	Daño	D	= M.Fuerza	+ Magia	Especial
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

Dependiendo de su nivel tendrán distintas puntuaciones en las habilidades de ladrón (como un ladrón de dos niveles menos). Emplea la tabla de **ataque del ladrón**.

Asesinato: Mata de un solo golpe apuñalando por la espalda y sorpresa. 50% de éxito en una criatura del mismo nivel en DG (5% por nivel de diferencia). **Don de lenguas:** puede comunicarse a un nivel básico en cinco idiomas a su elección, aparte del común (con INT 16+). **Maestro del disfraz:** Puede aparentar otra raza, clase o incluso sexo. 95% de éxito, -5% si finge otra raza o sexo. Suma INT y SAB de la posible víctima, cada punto por debajo de 20, +1%, cada punto por encima de 24, -1%. **Maestría con los venenos:** +2 a todas las tiradas de salvación de venenos. Los manipula sin riesgo de envenenarse ellos mismos con 1-5 en 1d6.Al eliminar a un objetivo por encargo obtendra pxs equivalentes al 90% de la tarifa estipulada.

Para subir más allá del nivel 13 debe retar y acabar con el lider de un gremio de asesinos (asesino nivel 15 normalmente).

Equipo

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Tesoro

Platino
Oro
Electro
Plata
Cobre

Gemas

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Salvaciones

Nivel	1 a 4	5 a 8	9 a 12	13 a 16	17
Veneno o Muerte	16	14	12	10	8
Varitas mágicas	15	13	11	9	7
Parálisis o Petrificación	13	11	9	7	8
Armas de aliento	16	14	12	10	8
Cetros, varas y conjuros	14	12	10	8	6

Progresión de Habilidades

Nivel	Abrir cerraduras	Encontrar y desactivar trampas	Hurtar	Moverse en silencio	Escalar muros	Esconderse en las sombras	Escuchar ruidos (1d6)
3	17	14	23	23	87	13	1-2
4	23	17	27	27	88	17	1-2
5	27	20	30	30	89	20	1-3
6	31	23	37	37	90	27	1-3
7	35	33	40	40	91	30	1-3
8	45	43	43	43	92	37	1-4
9	55	53	53	53	93	47	1-4
10	65	63	63	63	94	57	1-4
11	75	73	73	73	95	67	1-4
12	85	83	83	83	96	77	1-5
13	95	93	93	93	97	87	1-5
14	97	95	105	95	98	90	1-5
15	99	97	115	97	99	97	1-5

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d4)
0	1	1
1.500	2	2
3.000	3	3
6.000	4	4
12.000	5	5
24.000	6	6
48.000	7	7
96.000	8	8
192.000	9	9
332.000	10	+2 PG*
472.000	11	+4 PG*
612.000	12	+6 PG*
762.000	13	+8 PG*
902.000	14	+10 PG*
1.050.000	15	+12 PG*

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Hazañas, Aliados y Enemigos

Tarifas de Asesinato

		Nivel de la víctima						
Nivel Asesino	Tarifa Base	1 o +	3 o +	5 o +	7 o +	10 o +	13 o +	16 o +
1	50	100	150	160	250	-	-	-
2	65	130	195	200	245	310	-	-
3	75	150	225	300	375	450	525	-
4	100	200	300	400	500	650	800	1000
5	150	300	450	600	750	975	1200	1500
6	250	500	750	1000	1250	1625	2000	2500
7	400	800	1200	1600	2000	2600	3000	3800
8	600	1200	1800	2400	3000	3900	4800	600
9	850	1700	2550	3400	4250	5525	6800	8500
10	1200	2400	3600	4800	6000	7800	9600	13000
11	1700	3400	5100	6800	8500	11050	13550	16950
12	2500	5000	7500	10000	12500	16250	20000	25000
13	4000	8000	12000	16000	20000	26000	32000	40000
14	7000	14000	21000	28000	38500	49000	59500	70000
15	10000	20000	35000	50000	70000	90000	120000	240000

Historia y Notas

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias			Recursos		Confianza
			Asentadas	Máx.	Tipos	Ingresos	Gastos	

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____

Clase: Bárbaro Origen: _____ Alineamiento: _____

Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____

Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura CA

Escudo CA

Sorprendido CA Otros modf. CA

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe D12

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total = Des + Misc

Munición

PX

Nec

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp		Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp	1 - 4	Rastrear en exteriores
Esp	1 - 2	Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 –1 –2 –3 –4 –5 –6

Arma		Ataque	Total	= Fue/ Des	+ Magia	Daño	Total	= M.Fuerza	+ Magia	Especial
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

Tiene la habilidad **Escalar** de un ladrón de **un nivel mayor que el suyo**. Es capaz de **seguir rastros** tanto al aire libre (**1-4** en 1d6) como en grutas y cavernas (**1-2** en 1d6). Es capaz de moverse en silencio como los ladrones. Recibe un bonificador **+1 a sus tiradas de salvación contra veneno**. Una vez al día puede entrar en un estado de furia desatada. Durante un máximo de 10 asaltos el bárbaro tendrá **+2 al ataque y daño** (cuerpo a cuerpo), **5 puntos de golpe adicionales** y un **+2 para las tiradas de salvación contra conjuros y efectos basados en el miedo**, también **+2 a su categoría de armadura.** Los bárbaros son orgullosos pero pobres, por ello tiran dos veces para ver su dinero inicial y escogen el resultado más bajo (solo 3d6 monedas de oro). Esta clase de aventurero usará la tabla de ataque de los guerreros.

Nivel 8º: pueden realizar dos ataques cada asalto.

Equipo

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Tesoro

Platino
Oro
Electro
Plata
Cobre

Gemas

Progresión de Salvaciones

Nivel	1 a 3	4 a 6	7 a 9	10 a 12	13 a 15
Veneno o Muerte	8	6	4	2	1
Varitas mágicas	10	8	6	4	2
Parálisis o Petrificación	12	10	8	6	4
Armas de aliento	15	12	10	8	6
Cetros, varas y conjuros	14	12	10	8	7

Historia

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d12)
0	1	1
1.500	2	2
3.000	3	3
6.000	4	4
12.000	5	5
24.000	6	6
48.000	7	7
96.000	8	8
192.000	9	9
332.000	10	+2 PG*
472.000	11	+4 PG*
612.000	12	+6 PG*
762.000	13	+8 PG*
902.000	14	+10 PG*
1.050.000	15	+12 PG*

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Notas

Hazañas, Aliados y Enemigos

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias			Recursos		Confianza
			Asentadas	Máx.	Tipos	Ingresos	Gastos	

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____

Clase: Bardo Origen: _____ Alineamiento: _____

Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____

Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura CA

Escudo CA

Sorprendido CA Otros modf. CA

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe D6

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total = Des + Misc

Munición

PX

Nec

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp		Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 –1 –2 –3 –4 –5 –6

Arma		Ataque	Total	=	Fue/ Des	+	Magia	Daño	Total	=	M.Fuerza	+	Magia	Especial
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

Toca perfectamente un instrumento musical a elección. Tocan y cantan bien 1-5 ven 1d6 veces. Los bardos comienzan su carrera con 3d8x10 monedas de oro y emplearán la tabla de ataque de los clérigos. **Conocimiento de Bardo:** Puede realizar una prueba porcentual con la dificultad que decida el Narrador para determinar si sabe acerca de personas importantes, objetos, artefactos o lugares legendarios. **Encantar persona y/o monstruo:** Puede encantar a personas o monstruos con análogos resultados a los conjuros de mago de primer y cuarto nivel. El exito depende del nivel del bardo. **Leer lenguajes antiguos y/o arcanos:** Es capaz de reconocer y leer muchos lenguajes, algunos de ellos antiguos y olvidados o de naturaleza arcana.**Usar pergaminos de mago o elfo:** Puede usarlos con una tirada dependiente de su nivel. Un fallo significará que el conjuro no surte efecto o que, al contrario, desencadena un efecto imprevisto con consecuencias catastróficas.

Equipo

Tesoro

Platino

Oro

Electro

Plata

Cobre

Gemas

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Progresión de Salvaciones

Nivel	1 a 4	5 a 8	9 a 12	13 a 16	17
Veneno o Muerte	14	12	10	8	6
Varitas mágicas	15	13	11	9	7
Parálisis o Petrificación	13	11	9	7	5
Armas de aliento	16	14	12	10	8
Cetros, varas y conjuros	14	12	10	8	6

Progresión de Habilidades

Nivel	Encantar persona / Monstruo	Conocimiento de bardo	Usar pergamino de mago / elfo
1	23	23	17
2	27	27	23
3	30	30	27
4	37	37	31
5	40	40	35
6	43	43	45
7	53	53	55
8	63	63	65
9	73	73	75
10	83	83	85
11	93	93	95
12	95	95	97
13	97	97	99
14	99	99	99

Hazañas, Aliados y Enemigos

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d6)
0	1	1
2.500	2	2
5.000	3	3
10.000	4	4
20.000	5	5
40.000	6	6
80.000	7	7
160.000	8	8
310.000	9	9
460.000	10	+2 PG*
610.000	11	+4 PG*
760.000	12	+6 PG*
910.000	13	+8 PG*
1.060.000	14	+10 PG*
1.210.000	15	+12 PG*
1.360.000	16	+14 PG*
1.510.000	17	+16 PG*
1.660.000	18	+18 PG*
1.810.000	19	+20 PG*
1.960.000	20	+22 PG*

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Historia y Notas

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias			Recursos		Confianza
			Asentadas	Máx.	Tipos	Ingresos	Gastos	

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____

Clase: Clérigo Origen: _____ Alineamiento: _____

Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____

Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura CA

Escudo CA

Sorprendido CA Otros modf. CA

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe D6

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total = Des + Misc

Munición

PX

Nec

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp		Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Conjuros

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Deidad

Dominio: _____

Arma predilecta: _____

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 −1 −2 −3 −4 −5 −6

Arma	Ataque	Total	= Fue/ Des	+ Magia	Daño	D	Total	= M.Fuerza	+ Magia	Especial
Arma	Ataque				Daño	D				
Arma	Ataque				Daño	D				
Arma	Ataque				Daño	D				
Arma	Ataque				Daño	D				
Arma	Ataque				Daño	D				
Arma	Ataque				Daño	D				
Arma	Ataque				Daño	D				
Arma	Ataque				Daño	D				

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

Los clérigos tienen el poder de expulsar o reprender a los muertos vivientes. La efectividad de esta cualidad está determinada por el nivel del clérigo. Las criaturas no-muertas expulsadas por el poder del clérigo huirán aterrorizadas ante su presencia.

Progresión de Conjuros

Nivel	Nivel del Conjuro						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	2	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	5	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	5	5	4	3	3	2	-
13	6	5	4	4	3	2	-
14	6	5	5	4	3	3	-
15	7	6	5	4	4	3	1
16	7	6	6	5	4	3	2
17	8	7	6	5	4	4	2
18	8	7	7	5	5	4	3
19	9	8	7	6	5	4	3
20	9	8	8	6	5	5	3

Equipo

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Tesoro

Platino
Oro
Electro
Plata
Cobre

Gemas

Progresión de Salvaciones

Nivel	1 a 4	5 a 8	9 a 12	13 a 16	17
Veneno o Muerte	11	9	7	3	2
Varitas mágicas	12	10	8	4	4
Parálisis o Petrificación	14	12	10	8	6
Armas de aliento	16	14	12	8	6
Cetros, varas y conjuros	15	12	9	6	5

Expulsar Muertos Vivientes

Nivel del Clérigo	DG No muertos									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Infernal
1	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-
2	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-
3	3	5	7	9	11	-	-	-	-	-
4	T	3	5	7	9	11	-	-	-	-
5	T	T	3	5	7	9	11	-	-	-
6	D	T	T	3	5	7	9	11	-	-
7	D	D	T	T	3	5	7	9	11	-
8	D	D	D	T	T	3	5	7	9	11
9	D	D	D	D	T	T	3	5	7	9
10	D	D	D	D	D	T	T	3	5	7
11	D	D	D	D	D	D	T	T	3	5
12	D	D	D	D	D	D	D	T	T	3
13	D	D	D	D	D	D	D	D	T	T
14	D	D	D	D	D	D	D	D	D	T

Hazañas, Aliados y Enemigos

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d6)
0	1	1
1.500	2	2
3.500	3	3
6.500	4	4
12.500	5	5
25.000	6	6
50.000	7	7
100.000	8	8
200.000	9	9
300.000	10	+1 PG *
400.000	11	+2 PG *
500.000	12	+3 PG *
600.000	13	+4 PG *
700.000	14	+5 PG *
800.000	15	+6 PG *
900.000	16	+7 PG *
1.000.000	17	+8 PG *
1.100.000	18	+9 PG *
1.200.000	19	+10 PG *
1.300.000	20	+11 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Historia y Notas

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias			Recursos		Confianza
			Asentadas	Máx.	Tipos	Ingresos	Gastos	

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____
Clase: Druida Origen: _____ Alineamiento: _____
Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____
Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura CA
Escudo CA
Sorprendido CA Otros modf. CA

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe D6

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total = Des + Misc

Munición

PX

Nec

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp		Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 –1 –2 –3 –4 –5 –6

		Ataque Total	= Fue/ Des	+ Magia	Daño Total	= M.Fuerza	+ Magia	Especial
Arma					D			
Arma					D			
Arma					D			
Arma					D			
Arma					D			
Arma					D			

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma	Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Opciones

Habilidades de Clase

Debe ser neutral, nunca legal ni caótico. Es una subclase de los clérigos.

Habla el idioma druídico y a nivel 3 escoge uno entre los siguientes: centauro, dracónico, dríada, élfico, enano, gnomo, saurial u otro a discreción del Narrador. Emplea la tabla de ataque de los clérigos. **+2** a las tiradas de salvación contra ataques basados en electricidad o fuego. Puede emplear objetos mágicos destinados a clérigos, pero no así pergaminos. No tiene poder sobre los muertos vivientes.

Nivel 3º: Identifica automáticamente cualquier especie de animal o planta. De igual modo, puede determinar si una fuente, una porción de agua o comida son puras o están envenenadas.

Nivel 7º: 3 veces al día adopta la forma de cualquier animal normal (en ningún caso más pequeño que un roedor del tamaño de una rata o similar, ni más grande que dos veces un humano). Mantiene su conciencia humana y la capacidad física del animal, no pudiendo conjurar. La transición entre formas sanará 1d8 puntos de golpe.

Nivel 8º: Inmune a todo tipo de encantamientos provenientes de seres de la naturaleza.

Nivel 9º: Atrae 1d6 aprendices de druida, el 50% de primer nivel y el 50% restante de segundo nivel.

Conjuros

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Progresión de Conjuros

Nivel	Nivel del Conjuro						
	1	2	3	4	5	6	7
1	2	-	-	-	-	-	-
2	2	1	-	-	-	-	-
3	3	2	1	-	-	-	-
4	3	2	2	-	-	-	-
5	4	3	2	-	-	-	-
6	4	3	2	1	-	-	-
7	4	3	3	1	-	-	-
8	4	4	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	5	4	3	3	2	-	-
11	5	5	4	3	2	1	-
12	5	5	4	4	3	2	1
13	6	5	5	5	4	3	2
14	6	6	6	6	5	4	3

Tesoro

Platino

Oro

Electro

Plata

Cobre

Gemas

Progresión de Salvaciones

Nivel	1 a 4	5 a 8	9 a 12	13 a 16	17
Veneno o Muerte	11	9	7	3	2
Varitas mágicas	12	10	8	4	4
Parálisis o Petrificación	14	12	10	8	6
Armas de aliento	16	14	12	8	6
Cetros, varas y conjuros	15	12	9	6	5

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d6)
0	1	1
2.065	2	2
4.125	3	3
7.750	4	4
12.500	5	5
20.000	6	6
40.000	7	7
60.000	8	8
90.000	9	9
150.000	10	+1 PG*
200.000	11	+2 PG*
300.000	12	+3 PG*
750.000	13	+4 PG*
1.500.000	14	+5 PG*

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Equipo

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Historia

Hazañas, Aliados y Enemigos

Notas

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias			Recursos		Confianza
			Asentadas	Máx.	Tipos	Ingresos	Gastos	

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____
Clase: Elfo Origen: _____ Alineamiento: _____
Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____
Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura	CA
Escudo	**CA**
Sorprendido	**CA**

Otros modf. _____ CA _____

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: D6

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total _____ = Des _____ + Misc _____

Munición

PX _____ Nec _____

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp	1 - 2	Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Conjuros

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Conjuros memorizados

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 −1 −2 −3 −4 −5 −6

Arma		Ataque	Total	= Fue/ Des	+ Magia	Daño	D	Total	= M.Fuerza	+ Magia	Especial
Arma		Ataque				Daño	D				
Arma		Ataque				Daño	D				
Arma		Ataque				Daño	D				
Arma		Ataque				Daño	D				
Arma		Ataque				Daño	D				
Arma		Ataque				Daño	D				
Arma		Ataque				Daño	D				

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

Los elfos poseen la habilidad de ver en la oscuridad (**infravisión**) con un alcance de **20 metros**. Su fina percepción, astucia e inteligencia les permiten detectar puertas secretas o compartimientos ocultos, siempre que obtengan un 1-2 en una tirada de 1d6. Gracias a su fortaleza y conexión con la naturaleza, los elfos son inmunes a la parálisis.

Conjuros Conocidos

Conjuro	Nivel

Tesoro

	Platino
	Oro
	Electro
	Plata
	Cobre

Gemas

Progresión de Salvaciones

Nivel	1 a 3	4 a 6	7 a 9	10
Veneno o Muerte	12	10	8	6
Varitas mágicas	13	11	9	7
Parálisis o Petrificación	13	11	9	7
Armas de aliento	15	13	9	7
Cetros, varas y conjuros	15	13	11	9

Historia

Hazañas, Aliados y Enemigos

Equipo

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d6)
0	1	1
4.000	2	2
8.000	3	3
16.000	4	4
32.000	5	5
65.000	6	6
130.000	7	7
200.000	8	8
400.000	9	9
600.000	10	+2 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Progresión de Conjuros

Nivel	Nivel del Conjuro				
	1	2	3	4	5
1	1	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-
4	2	2	-	-	-
5	2	2	1	-	-
6	2	2	2	-	-
7	3	2	2	1	-
8	3	3	2	2	-
9	3	3	3	2	1
10	3	3	3	3	2

Notas

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias			Recursos		Confianza
			Asentadas	Máx.	Tipos	Ingresos	Gastos	

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____

Clase: Elfo Oscuro Origen: _____ Alineamiento: _____

Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____

Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura	CA
Escudo	**CA**
Sorprendido	**CA**

Otros modf. _____ CA _____

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: D6

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total _____ = Des _____ + Misc _____

Px _____ Nec _____

Munición

Conjuros

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Conjuros memorizados

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp	1 - 3	Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 −1 −2 −3 −4 −5 −6

Arma		Ataque	Total	= Fue/ Des	+ Magia	Daño	D	= Total	+ M.Fuerza	+ Magia	Especial
Arma		Ataque				Daño	D				
Arma		Ataque				Daño	D				
Arma		Ataque				Daño	D				
Arma		Ataque				Daño	D				
Arma		Ataque				Daño	D				
Arma		Ataque				Daño	D				
Arma		Ataque				Daño	D				

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

Debe ser caóticos. **Infravisión** de **30 metros** y **detecta puertas secretas** con **1-3** en 1d6. Emplea la tabla de ataque de los elfos. Puede **Ocultarse en las sombras, Moverse en silencio y Resistencia a la magia** con un éxito dependiente de su nivel. Inmune al veneno. Puede lanzar conjuros de mago/elfo.

Conjuros Conocidos

Conjuro	Nivel

Tesoro

	Platino
	Oro
	Electro
	Plata
	Cobre

Gemas

Progresión de Salvaciones

Nivel	1 a 3	4 a 6	7 a 9	10
Veneno o Muerte	12	10	8	6
Varitas mágicas	13	11	9	7
Parálisis o Petrificación	13	11	9	7
Armas de aliento	15	13	9	7
Cetros, varas y conjuros	15	13	11	9

Historia

Equipo

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Hazañas, Aliados y Enemigos

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d6)
0	1	1
4.065	2	2
8.125	3	3
16.250	4	4
32.500	5	5
65.000	6	6
130.000	7	7
200.000	8	8
400.000	9	9
600.000	10	10

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Progresión de Conjuros

Nivel	Nivel del Conjuro		
	1	2	3
1	2	-	-
2	2	1	-
3	3	2	1
4	3	2	2
5	4	3	2
6	4	3	2
7	4	3	3
8	4	4	3
9	4	4	3
10	5	4	3

Notas

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias			Recursos		Confianza
			Asentadas	Máx.	Tipos	Ingresos	Gastos	

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____

Clase: Enano Origen: _____ Alineamiento: _____

Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____

Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura	CA
Escudo	**CA**
Sorprendido	**CA**

Otros modf. _____ CA _____

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: D8

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total _____ = Des _____ + Misc _____

Munición

PX _____ Nec _____

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp		Detectar puertas secretas
1	1 - 2	Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 −1 −2 −3 −4 −5 −6

Arma		Ataque	Total	= Fue/ Des	+ Magia	Daño	Total	= M.Fuerza	+ Magia	Especial
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

Debido a su hábito de vivir en complejos cavernosos y grutas, los enanos han desarrollado la habilidad de ver en la oscuridad gracias a su **infravisión**, con un alcance efectivo de **20 metros**. Gracias a su experiencia subterránea, los enanos **pueden detectar la existencia de trampas, muros falsos, pendientes o construcciones ocultas**, siempre que obtenga un **1-2** en un 1d6. Debido a la frecuente interacción con otras razas subterráneas como goblins, kobolds, gnomos u orcos, los enanos **pueden comunicarse en un nivel básico** con estas criaturas.

Equipo

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Tesoro

Platino
Oro
Electro
Plata
Cobre

Gemas

Progresión de Salvaciones

Nivel	1 a 3	4 a 6	7 a 9	10 a 12
Veneno o Muerte	8	6	4	2
Varitas mágicas	9	7	5	3
Parálisis o Petrificación	10	8	6	4
Armas de aliento	13	10	7	4
Cetros, varas y conjuros	12	10	8	6

Historia

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d8)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
17.500	5	5
35.000	6	6
70.000	7	7
140.000	8	8
280.000	9	9
400.000	10	+3 PG *
550.000	11	+6 PG *
650.000	12	+9 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Notas

Hazañas, Aliados y Enemigos

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias			Recursos		Confianza
			Asentadas	Máx.	Tipos	Ingresos	Gastos	

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____

Clase: Explorador Origen: _____ Alineamiento: _____

Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____

Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura	CA
Escudo	**CA**
Sorprendido	**CA**

Otros modf. _____ CA _____

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: D8

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total _____ = Des _____ + Misc _____

Munición

PX _____ Nec _____

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2	1	Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp		Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp	1 - 5	Rastrear en exteriores
Esp	1 - 4	Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 –1 –2 –3 –4 –5 –6

Arma		Ataque	Total	= Fue/ Des	+ Magia	Daño	Total	= M.Fuerza	+ Magia	Especial
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

+1 por nivel cuando ataquen a criaturas goblinoides y gigantes (osgos, orcos, kobolds,goblins, hobgoblins, ogros, ettins, gigantes y trolls). Sólo pueden ser sorprendidos con un 1 en una tirada de 1d6; y podrán sorprender con 1-3 en 1d6. Pueden identificar y seguir el rastro de una criatura, tanto al aire libre (1-5 en 1d6) como en grutas y cavernas (1-4 en 1d6).

Nivel 8º: atrae un animal de compañía (ave rapaz, perro, lobo, felino, gran felino o animal similar a discreción del Narrador). Puede entrenarlo para que ataque, defienda o realice tareas sencillas. Si el animal de compañía muere, el explorador no podrá volver a atraer otro hasta que no haya transcurrido al menos un mes.

Equipo

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Tesoro

Platino
Oro
Electro
Plata
Cobre

Gemas

Progresión de Salvaciones

Nivel	Humano	1 a 3	4 a 6	7 a 9	10 a 12	13 a 15	16-18	19+
Veneno o Muerte	14	12	10	8	6	4	4	3
Varitas mágicas	15	13	11	9	7	5	4	3
Parálisis o Petrificación	16	14	12	10	8	6	5	4
Armas de aliento	17	15	13	9	7	5	4	4
Cetros, varas y conjuros	18	16	14	12	10	8	7	6

Historia

Compañero Animal

Nombre:

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d8)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5
32.500	6	6
65.000	7	7
120.000	8	8
240.000	9	9
360.000	10	+2 PG *
480.000	11	+4 PG *
600.000	12	+6 PG *
720.000	13	+8 PG *
840.000	14	+10 PG *
950.000	15	+12 PG *
1.100.000	16	+14 PG *
1.200.000	17	+16 PG *
1.300.000	18	+18 PG *
1.400.000	19	+20 PG *
1.500.000	20	+22 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Notas

Hazañas, Aliados y Enemigos

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias Asentadas	Familias Máx.	Familias Tipos	Recursos Ingresos	Recursos Gastos	Confianza

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____

Clase: Gnomo Origen: _____ Alineamiento: _____

Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____

Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura CA

Escudo CA

Sorprendido CA Otros modf. CA

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe D6

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total = Des + Misc

Munición

PX

Nec

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp		Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 −1 −2 −3 −4 −5 −6

		Ataque	Total	=	Fue/ Des	+	Magia	Daño	Total	=	M.Fuerza	+	Magia	Especial
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

Emplea la misma tabla de ataque que los halfling y su misma capacidad de carga y movimiento. Por su tamaño, mejora en 2 a su armadura cuando son atacados por criaturas más grandes que un humano. Tiene **infravisión** en **30 metros**. Con 1-2 en un 1d6 detecta la elevación del corredor, determina el estado de pasadizos, túneles y estructuras tanto subterráneas como en superficie, orientarse bajo tierra y discierne la presencia de corrientes subterráneas. Habla su lengua natal, común, el idioma de los enanos y los halflings. Puede comunicarse con tejones, hurones, topos y otros pequeños mamíferos que moran en madrigueras.

Opcionales:

Nivel 5º: Una vez al día lanza el conjuro de mago/elfo de nivel 1: Ventriloquia

Nivel 10º: Una vez al día lanza el conjuro de mago/elfo de nivel 2 Fuerza fantasmal

Nivel 8º: Puede atraer un animal de compañía (ave rapaz, perro, lobo, felino, tejón u otro, siempre a discreción del Narrador) del mismo modo que un explorador.

Equipo

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Tesoro

Platino
Oro
Electro
Plata
Cobre

Gemas

Progresión de Salvaciones

Nivel	1 a 3	4 a 6	7 a 9	10 a 12
Veneno o Muerte	8	6	4	2
Varitas mágicas	9	7	5	3
Parálisis o Petrificación	10	8	6	4
Armas de aliento	13	10	7	4
Cetros, varas y conjuros	12	10	8	6

Historia

Compañero Animal

Nombre:

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d6)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
17.500	5	5
35.000	6	6
70.000	7	7
140.000	8	8
280.000	9	9
400.000	10	10

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Notas

Hazañas, Aliados y Enemigos

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias			Recursos		Confianza
			Asentadas	Máx.	Tipos	Ingresos	Gastos	

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____

Clase: Guerrero Origen: _____ Alineamiento: _____

Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____

Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura	CA
Escudo	**CA**
Sorprendido	**CA**

Otros modf. _____ CA _____

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: D8/ D10

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total _____ = Des _____ + Misc _____

Munición

PX _____ Nec _____

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp		Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 –1 –2 –3 –4 –5 –6

Arma		Ataque	Total	=	Fue/ Des	+	Magia	Daño	Total	=	M.Fuerza	+	Magia	Especial
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

Nivel 15º: Ganan un ataque adicional por cada asalto. Ganarán un ataque extra cada cinco niveles a partir del nivel 15º hasta un máximo de cuatro ataques por asalto.

Opcionales: Para equiparar el guerrero a las nuevas clases de la Caja Verde eleva el dado de golpe del guerrero de 1d8 a 1d10. Obtiene un segundo ataque extra una vez alcance el **5º nivel**. Y si así lo considerase el Narrador un tercer ataque extra a **nivel 15º**.

Equipo

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Tesoro

Platino
Oro
Electro
Plata
Cobre

Gemas

Progresión de Salvaciones

Nivel	Humano	1 a 3	4 a 6	7 a 9	10 a 12	13 a 15	16-18	19+
Veneno o Muerte	14	12	10	8	6	4	4	3
Varitas mágicas	15	13	11	9	7	5	4	3
Parálisis o Petrificación	16	14	12	10	8	6	5	4
Armas de aliento	17	15	13	9	7	5	4	4
Cetros, varas y conjuros	18	16	14	12	10	8	7	6

Historia

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d8/1d10)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5
32.500	6	6
65.000	7	7
120.000	8	8
240.000	9	9
360.000	10	+2 PG *
480.000	11	+4 PG *
600.000	12	+6 PG *
720.000	13	+8 PG *
840.000	14	+10 PG *
950.000	15	+12 PG *
1.100.000	16	+14 PG *
1.200.000	17	+16 PG *
1.300.000	18	+18 PG *
1.400.000	19	+20 PG *
1.500.000	20	+22 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Notas

Hazañas, Aliados y Enemigos

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias			Recursos		Confianza
			Asentadas	Máx.	Tipos	Ingresos	Gastos	

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____

Clase: Halfling Origen: _____ Alineamiento: _____

Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____

Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura	CA
Escudo	**CA**
Sorprendido	**CA**

Otros modf. _____ CA _____

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: D8

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total _____ = Des _____ + Misc _____

Munición

PX _____ Nec _____

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp		Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp	1 - 4	Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 –1 –2 –3 –4 –5 –6

Arma		Ataque	Total	= Fue/ Des	+ Magia	Daño	Total	= M.Fuerza	+ Magia	Especial
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma	Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Opciones

Habilidades de Clase

Los halflings son inusualmente hábiles a la hora de camuflarse en la naturaleza o entre las sombras, siempre que superen una tirada de **1-4** en un 1d6, aunque deben procurar ser muy sigilosos.

+1 en cualquier tirada de **ataque a distancia** que realicen.

Debido a su tamaño, los halflings reciben un bonificador **+2 a su armadura** cuando son atacados por **criaturas más grandes que un humano** (por ejemplo, gigantes, trolls, ogros, etc) y **+1** a todas las tiradas de **iniciativa**.

Equipo

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Tesoro

Platino
Oro
Electro
Plata
Cobre

Gemas

Progresión de Salvaciones

Nivel	1 a 3	4 a 6	7 a 9
Veneno o Muerte	12	10	8
Varitas mágicas	13	11	9
Parálisis o Petrificación	13	11	9
Armas de aliento	15	13	9
Cetros, varas y conjuros	15	13	11

Historia

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d6)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5
32.500	6	6
65.000	7	7
130.000	8	8

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Notas

Hazañas, Aliados y Enemigos

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias			Recursos		Confianza
			Asentadas	Máx.	Tipos	Ingresos	Gastos	

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____

Clase: Ladrón Origen: _____ Alineamiento: _____

Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____

Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura	CA
Escudo	**CA**
Sorprendido	**CA**

Otros modf. _____ CA _____

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: D4

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total _____ = Des _____ + Misc _____

Munición

PX _____ Nec _____

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp		Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 –1 –2 –3 –4 –5 –6

Arma		Ataque	Total	=	Fue/ Des	+	Magia	Daño	Total	=	M.Fuerza	+	Magia	Especial
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		
Arma		Ataque		=		+		Daño	D	=		+		

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

Un ladrón tiene la habilidad de apuñalar por la espalda a un adversario. Para ello, deberá sorprender a la víctima usando su **habilidad de moverse en silencio y esconderse en las sombras**. En tal caso, el ladrón recibirá un bonificador **+4 al ataque y multiplicará el daño por 2.**

Dependiendo de su nivel tendrán distintas puntuaciones en las habilidades: **Escuchar ruidos, Abrir cerraduras, Encontrar y Desactivar Trampas, Hurtar, Moverse en silencio, Escalar muros, Esconderse en las sombras, Comprender lenguajes** y **Usar pergaminos**.

Equipo

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Tesoro

Platino
Oro
Electro
Plata
Cobre

Gemas

Progresión de Salvaciones

Nivel	1 a 4	5 a 8	9 a 12	13 a 16	17
Veneno o Muerte	16	14	12	10	8
Varitas mágicas	15	13	11	9	7
Parálisis o Petrificación	13	11	9	7	8
Armas de aliento	16	14	12	10	8
Cetros, varas y conjuros	14	12	10	8	6

Progresión de Habilidades

Nivel	Abrir cerraduras	Encontrar y desactivar trampas	Hurtar	Moverse en silencio	Escalar muros	Esconderse en las sombras	Escuchar ruidos (1d6)
1	17	14	23	23	87	13	1-2
2	23	17	27	27	88	17	1-2
3	27	20	30	30	89	20	1-3
4	31	23	37	37	90	27	1-3
5	35	33	40	40	91	30	1-3
6	45	43	43	43	92	37	1-4
7	55	53	53	53	93	47	1-4
8	65	63	63	63	94	57	1-4
9	75	73	73	73	95	67	1-4
10	85	83	83	83	96	77	1-5
11	95	93	93	93	97	87	1-5
12	97	95	105	95	98	90	1-5
13	99	97	115	97	99	97	1-5
14	99	99	125	99	99	99	1-5

Hazañas, Aliados y Enemigos

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d4)
0	1	1
1.200	2	2
2.500	3	3
5.000	4	4
10.000	5	5
20.000	6	6
40.000	7	7
80.000	8	8
160.000	9	9
280.000	10	+2 PG *
400.000	11	+4 PG *
520.000	12	+6 PG *
640.000	13	+8 PG *
760.000	14	+10 PG *
880.000	15	+12 PG *
1.000.000	16	+14 PG *
1.100.000	17	+16 PG *
1.250.000	18	+18 PG *
1.350.000	19	+20 PG *
1.500.000	20	+22 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Historia y Notas

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias			Recursos		Confianza
			Asentadas	Máx.	Tipos	Ingresos	Gastos	

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____
Clase: Mago Origen: _____ Alineamiento: _____
Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____
Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura	CA
Escudo	**CA**
Sorprendido	**CA**

Otros modf. _____ CA _____

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: D4

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total _____ = Des _____ + Misc _____

Munición

PX _____ Nec _____

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp		Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Conjuros

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Conjuros memorizados

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 –1 –2 –3 –4 –5 –6

Arma		Ataque	Total	= Fue/ Des	+ Magia	Daño	D	Total	= M.Fuerza	+ Magia	Especial
Arma		Ataque				Daño	D				
Arma		Ataque				Daño	D				
Arma		Ataque				Daño	D				
Arma		Ataque				Daño	D				
Arma		Ataque				Daño	D				

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

Como es sabido, los magos requieren de un **libro de conjuros** para anotar todos los hechizos que conocen. Pueden transcribir una gran cantidad de conjuros en su libro, aunque sólo pueden lanzar al día los que sean capaces de memorizar con arreglo a su nivel de aventurero.

Libro de Conjuros

Conjuro	Nivel

Tesoro

	Platino
	Oro
	Electro
	Plata
	Cobre

Gemas

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d4)
0	1	1
2.500	2	2
5.000	3	3
10.000	4	4
20.000	5	5
40.000	6	6
80.000	7	7
160.000	8	8
300.000	9	9
450.000	10	+1 PG *
600.000	11	+2 PG *
750.000	12	+3 PG *
900.000	13	+4 PG *
1.100.000	14	+5 PG *
1.200.000	15	+6 PG *
1.350.000	16	+7 PG *
1.500.000	17	+8 PG *
1.650.000	18	+9 PG *
1.800.000	19	+10 PG *
1.950.000	20	+11 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Progresión de Salvaciones

Nivel	1 a 5	6 a 10	11 a 15	16 a 18	19+
Veneno o Muerte	13	11	9	7	6
Varitas mágicas	13	11	9	5	4
Parálisis o Petrificación	13	11	9	6	5
Armas de aliento	16	14	12	8	6
Cetros, varas y conjuros	14	12	8	6	4

Progresión de Conjuros

Nivel	Nivel del Conjuro								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-	-	-	-
5	2	2	1	-	-	-	-	-	-
6	2	2	2	-	-	-	-	-	-
7	3	2	2	1	-	-	-	-	-
8	3	3	2	2	-	-	-	-	-
9	3	3	3	2	1	-	-	-	-
10	3	3	3	3	2	-	-	-	-
11	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	4	4	3	3	3	2	-	-	-
13	4	4	4	3	3	2	1	-	-
14	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15	5	4	4	4	4	3	2	1	-
16	5	5	4	4	4	4	3	2	-
17	5	5	5	4	4	4	4	3	1
18	5	5	5	5	4	4	4	4	2
19	6	5	5	5	5	4	4	4	3
20	6	6	5	5	5	5	4	4	4

Equipo

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Hazañas, Aliados y Enemigos

Historia y Notas

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias			Recursos		Confianza
			Asentadas	Máx.	Tipos	Ingresos	Gastos	

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____

Clase: Místico Origen: _____ Alineamiento: _____

Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____

Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura CA

Escudo CA

Sorprendido CA Otros modf. CA

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe D6

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total = Des + Misc

Munición

PX

Nec

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2	1	Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp		Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 −1 −2 −3 −4 −5 −6

		Ataque (Total = Fue/ Des + Magia)	Daño (Total = M.Fuerza + Magia)	Especial
Arma			D	
Arma			D	

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

Debe ser de alineamiento legal y guardar juramento de obediencia a su dios por encima de cualquier circunstancia. Si rompe sus votos pierde su condición y deja de ganar niveles en esta clase para ser un guerrero normal. Usa la tabla de ataque de los guerreros. Usa como un ladrón de su nivel las habilidades: **Detectar trampas y fosos, Moverse en silencio, Escalar y Esconderse en las sombras.**

Alerta: Solo es sorprendido con 1 en 1d6.

Ataque marcial místico: El místico no acostumbra a usar armas, su entrenamiento marcial le permite emplear sus puños y piernas como armas. Según su nivel sus golpes pueden considerarse a nivel de los producidos por armas mágicas.

Barrera mental: Inmune a conjuros de sueño, adivinación, detección de alineamiento y encantamientos, conjuros de retener o ralentizar.

Don de lenguas: Según su nivel es capaz de entender a un nivel básico a cualquier criatura que se comunique mediante una lengua, aun medianamente estructurada, sea cual sea su tipo y expresar pensamientos con libertad.

Parpadeo: Puede desaparecer por una duración equivalente a un asalto por nivel del místico. Ninguna criatura, viva o muerta, puede ver al místico en esta tesitura (no se aplican tiradas de salvación) excepto si se realiza un conjuro de visión verdadera o deseo.

Resistencia: Recibe solo la mitad de daño de cualquier conjuro efectivo o ataque de arma de aliento si fallara la tirada de salvación o ningún daño en absoluto si consiguiera superarla.

Sanación: Una vez al día se cura 1 punto de Golpe por nivel.

Toque místico: Una vez al día. Debe superar una tirada de ataque indicando que usa el toque y el efecto a producir.Si falla la tirada, puede volver a intentarlo. No hay salvación pero si el objetivo tiene mayor nivel o dados de golpe es inmune. Efectos: **Hechizar persona, Inmovilizar persona, Hechizar monstruo, Palabra poderosa, Matar o Sanar**, funcionando igual que los conjuros de clérigo o mago.

Aventuras en... La Marca del Este

Equipo

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Tesoro

Platino
Oro
Electro
Plata
Cobre

Gemas

Progresión de Salvaciones

Nivel	1 a 3	4 a 6	7 a 9	10 a 12	13 a 15	16
Veneno o Muerte	12	10	8	6	6	5
Varitas mágicas	13	11	9	7	6	6
Parálisis o Petrificación	14	12	10	8	7	6
Armas de aliento	15	13	11	9	8	7
Cetros, varas y conjuros	16	14	12	10	9	8

Hazañas, Aliados y Enemigos

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d6)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
17.500	5	5
35.000	6	6
70.000	7	7
140.000	8	8
280.000	9	9
400.000	10	+2 PG*
550.000	11	+4 PG*
700.000	12	+6 PG*
850.000	13	+8 PG*
1.000.000	14	+10 PG*
1.150.000	15	+12 PG*
1.300.000	16	+14 PG*

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Ataque Marcial Místico

Nivel	Equivalencia con arma
2	Arma fabricada con plata
5	Arma +1
8	Arma +2
11	Arma +3
14	Arma +4
16	Arma +5

Progresión de Habilidades

Nivel	CA	Movimiento	Ataques	Daño Místico	Habilidades
1	9	36 metros	1	1d4	
2	8	39 metros	1	1d4+1	Alerta
3	7	42 metros	1	1d6	
4	6	46 metros	1	1d6+1	Sanación
5	5	49 metros	2	1d8	
6	4	52 metros	2	1d8+1	Hablar animales
7	3	56 metros	2	1d10	
8	2	59 metros	2	1d12	Resistencia
9	1	62 metros	3	2d8	
10	0	66 metros	3	2d10	Don de lenguas
11	-1	69 metros	3	2d12	
12	-2	72 metros	3	3d8+1	Barrera mental
13	-3	76 metros	4	4d6+2	
14	-4	79 metros	4	5d6	Parpadeo
15	-5	82 metros	4	4d8	
16	-6	90 metros	4	3d12	Toque místico

Historia y Notas

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____

Clase: Ninja Origen: _____ Alineamiento: _____

Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____

Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura CA

Escudo CA

Sorprendido CA Otros modf. CA

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe D4

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total = Des + Misc

Munición

PX

Nec

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp		Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 –1 –2 –3 –4 –5 –6

Arma		Ataque	Total	= Fue/ Des	+ Magia	Daño	D	= M.Fuerza	+ Magia	Especial
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

Si deshonra a su familia, se le pedirá que cometa seppuku (suicidio ritual) de no hacerlo se convertiría en un Nukenin (ninja fugitivo) y su clanbuscará su eliminación. Al no disponer de un mentor solo gana la mitad de los puntos de experiencia que le corresponda al final de cada partida. Utiliza la misma tabla de ataque que el guerrero. Puede usar cualquier armadura o arma para disimular su auténtica clase, solo puede emplear sus habilidades especiales y poderes de Chi cuando lleve equipo de ninja.

Asesinar: Puede sorprender a una víctima con **Moverse en silencio** y **Esconderse en las sombras**. Si lo hace tiene un +4 al ataque y multiplica x2 el daño. **Caer:** Al calcular el daño por caída, cada nivel resta 2 metros a la caída. **Escapar:** Si esta atado o encadenado puede tratar de soltarse con una tirada de habilidad por Destreza. **Maestro del disfraz:** Puede aparentar otra raza, clase o incluso sexo. 95% de éxito, -5% si finge otra raza o sexo. Suma INT y SAB de la posible víctima, cada punto por debajo de 20, +1%, cada punto por encima de 24, -1%.

Nivel 1º: Usa su Chi para contener la respiración, hasta tantos asaltos como su nivel. Una vez al día.

Nivel 5º: Concentra su Chi para caminar sobre el agua a 10 metros por asalto, tantos asaltos como nivel posea. Exigen concentración que se rompe si es herido o distraido. Tantas veces al día como su nivel.

Nivel 12º: Con concentración máxima, puede atravesar una pared de 30 centímetros por cada nivel que posea; si no logra atravesarla es expulsado por donde entró, aturdido 1d4 asaltos.Solo puede emplearse si no usó otro poder Chi a lo largo del día.

Equipo

Tesoro

Platino

Oro

Electro

Plata

Cobre

Gemas

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Progresión de Salvaciones

Nivel	1 a 4	5 a 8	9 a 12	13 a 16	17
Veneno o Muerte	16	14	12	10	8
Varitas mágicas	15	13	11	9	7
Parálisis o Petrificación	13	11	9	7	8
Armas de aliento	16	14	12	10	8
Cetros, varas y conjuros	14	12	10	8	6

Progresión de Habilidades

Nivel	Abrir cerraduras	Encontrar y desactivar trampas	Moverse en silencio	Escalar muros	Esconderse en las sombras	Escuchar ruidos (1D6)
1	25%	20%	15%	85%	11%	1-2
2	30%	25%	21%	86%	17%	1-2
3	35%	30%	27%	87%	23%	1-2
4	40%	35%	33%	88%	29%	1-3
5	45%	40%	40%	89%	36%	1-3
6	50%	45%	47%	90%	44%	1-3
7	60%	55%	55%	91%	51%	1-4
8	65%	60%	62%	92%	59%	1-4
9	70%	65%	69%	93%	67%	1-4
10	75%	70%	76%	94%	75%	1-4
11	80%	75%	83%	95%	82%	1-5
12	85%*	80%*	90%*	96%*	89%*	1-5

*A partir de nivel 13 las habilidades aumentarán un 2% por nivel hasta un maximo de 99%

Hazañas, Aliados y Enemigos

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d4)
0	1	1
4.000	2	2
8.000	3	3
15.000	4	4
30.000	5	5
60.000	6	6
120.000	7	7
240.000	8	8
500.000	9	9
1.000.000*	10	+2 PG**
1.300.000*	11	+4 PG**
1.600.000*	12	+6 PG**

* A partir de Nivel 10 el ninja necesita 300.000 puntos de experiencia para alcanzar un nuevo nivel.

** Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Historia y Notas

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias			Recursos		Confianza
			Asentadas	Máx.	Tipos	Ingresos	Gastos	

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____

Clase: Paladín Origen: _____ Alineamiento: _____

Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____

Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura CA

Escudo CA

Sorprendido CA Otros modf. CA

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe D8

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total = Des + Misc

Munición

PX

Nec

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp		Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Conjuros

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Deidad

Dominio: _____

Arma predilecta: _____

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 −1 −2 −3 −4 −5 −6

		Ataque	Total	= Fue/ Des	+ Magia	Daño	Total	= M.Fuerza	+ Magia	Especial
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

Imposición de manos sanadoras **una vez al día, cura 2 puntos de golpe por nivel**. Pueden **sanar una enfermedad una vez al día por cada cinco niveles** de experiencia. **Inmune a las enfermedades** de origen convencional y mágico. Puede **detectar el mal**, con los mismos efectos que el conjuro del mismo nombre en un radio de **20 metros**. Irradia un **aura permanente de protección contra el mal**, con los mismos efectos del conjuro Protección contra el Mal, en **3 metros a su alrededor**. **+2 a todas sus tiradas de salvación**. Los paladines están obligados a **donar a la caridad un 20% de todo el tesoro** que logren a lo largo de sus aventuras.

Nivel 3º: Puede expulsar muertos vivientes como un clérigo de dos niveles menos.

Nivel 9º: Gana la habilidad de lanzar conjuros de clérigo. Aunque no pueden usar pergaminos.

Progresión de Conjuros

Nivel	Conjuro de Clérigo			
	1	2	3	4
9	1	-	-	-
10	2	-	-	-
11	2	1	-	-
12	2	2	-	-
13	2	2	1	-
14	2	2	1	-
15	3	2	1	1
16	3	3	1	1
17	3	3	2	1
18	3	3	3	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

Equipo

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Tesoro

Gemas

- Platino
- Oro
- Electro
- Plata
- Cobre

Progresión de Salvaciones

Nivel	Humano	1 a 3	4 a 6	7 a 9	10 a 12	13 a 15	16-18	19+
Veneno o Muerte	14	12	10	8	6	4	4	3
Varitas mágicas	15	13	11	9	7	5	4	3
Parálisis o Petrificación	16	14	12	10	8	6	5	4
Armas de aliento	17	15	13	9	7	5	4	4
Cetros, varas y conjuros	18	16	14	12	10	8	7	6

Expulsar Muertos Vivientes

Nivel del Paladín	DG No muertos									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Infernal
3	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-
4	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-
5	3	5	7	9	11	-	-	-	-	-
6	T	3	5	7	9	11	-	-	-	-
7	T	T	3	5	7	9	11	-	-	-
8	D	T	T	3	5	7	9	11	-	-
9	D	D	T	T	3	5	7	9	11	-
10	D	D	D	T	T	3	5	7	9	11
11	D	D	D	D	T	T	3	5	7	9
12	D	D	D	D	D	T	T	3	5	7
13	D	D	D	D	D	D	T	T	3	5
14	D	D	D	D	D	D	D	T	T	3
15	D	D	D	D	D	D	D	D	T	T
16	D	D	D	D	D	D	D	D	D	T

Hazañas, Aliados y Enemigos

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d8)
0	1	1
2.500	2	2
5.000	3	3
10.000	4	4
20.000	5	5
45.000	6	6
90.000	7	7
170.000	8	8
350.000	9	9
550.000	10	+3 PG *
800.000	11	+6 PG *
1.000.000	12	+9 PG *
1.200.000	13	+12 PG *
1.400.000	14	+15 PG *
1.650.000	15	+18 PG *
1.800.000	16	+21 PG *
2.000.000	17	+24 PG *
2.200.000	18	+27 PG *
2.500.000	19	+30 PG *
3.000.000	20	+33 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Historia y Notas

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias			Recursos		Confianza
			Asentadas	Máx.	Tipos	Ingresos	Gastos	

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____

Clase: Samurai Origen: _____ Alineamiento: _____

Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____

Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura CA

Escudo CA

Sorprendido CA Otros modf. CA

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe D8

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total = Des + Misc

Munición

PX

Nec

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp		Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 −1 −2 −3 −4 −5 −6

Arma		Ataque	Total	= Fue/ Des	+ Magia	Daño	Total	= M.Fuerza	+ Magia	Especial
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma	Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Opciones

Habilidades de Clase

Su vida se rige por "El Camino del Guerrero", un código de honor que bajo ningún concepto se puede quebrantar. Queda a discreción del Narrador delimitar el alcance aunque como mínimo debe **donar un 20% de todas sus ganancias** a su señor y tener un **alineamiento legal**.

Lucha con dos armas sin restricciones.

Nivel 10º: gana un ataque adicional. Atrae a 1d6 seguidores, soldados de nivel 1 o 2 (50% de cada).

Nivel 15º: gana un ataque adiciona para un total de 3 por asalto.

Emplea la tabla de ataque del paladín. El samurái que deshonre a su señor o familia, o traicione el "Camino del Guerrero", perderá su condición automáticamente para pasar a ser un guerrero normal, con las características de dicha clase.

Arquería: +1 a ataque con arco, +2 si es un arco corto desde una montura.

Daisho: Según su nivel despierta poderes latentes en su daisho (katana y wakizashi).

Montura: +2 al ataque siempre que luchen a caballo.

Equipo

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Tesoro

Platino
Oro
Electro
Plata
Cobre

Gemas

Progresión de Salvaciones

Nivel	Humano	1 a 3	4 a 6	7 a 9	10 a 12	13 a 15	16-18	19+
Veneno o Muerte	14	12	10	8	6	4	4	3
Varitas mágicas	15	13	11	9	7	5	4	3
Parálisis o Petrificación	16	14	12	10	8	6	5	4
Armas de aliento	17	15	13	9	7	5	4	4
Cetros, varas y conjuros	18	16	14	12	10	8	7	6

Historia

Seguidores

Hazañas, Aliados y Enemigos

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias			Recursos		Confianza
			Asentadas	Máx.	Tipos	Ingresos	Gastos	

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dados de Golpe (1d8)
0	1	1
2.500	2	2
5.000	3	3
10.000	4	4
20.000	5	5
45.000	6	6
90.000	7	7
170.000	8	8
350.000	9	9
550.000	10	+3 PG *
800.000	11	+6 PG *
1.000.000	12	+9 PG *
1.200.000	13	+12 PG *
1.400.000	14	+15 PG *
1.650.000	15	+18 PG *
1.800.000	16	+21 PG *
2.000.000	17	+24 PG *
2.200.000	18	+27 PG *
2.500.000	19	+30 PG *
3.000.000	20	+33 PG *

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____

Clase: Semielfo Origen: _____ Alineamiento: _____

Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____

Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura CA

Escudo CA

Sorprendido CA Otros modf. CA

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe D6

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total = Des + Misc

Munición

PX

Nec

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp	1 - 2	Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 −1 −2 −3 −4 −5 −6

		Ataque: Total	= Fue/ Des	+ Magia	Daño	Total	= M.Fuerza	+ Magia	Especial
Arma						D			
Arma						D			
Arma						D			
Arma						D			
Arma						D			
Arma						D			
Arma						D			

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

Es diestro en el uso de arcos: **+1** a su tirada de ataque y daño. Emplea la tabla de tiradas de ataque de los exploradores. Posee **infravisión** con un alcance de **20 metros**.

Detecta puertas secretas con **1-2** en 1d6 y reciben un +4 a tiradas de salvación contra parálisis.

Puede **Esconderse en las sombras** con la misma habilidad que un ladrón si permanecen quietos.

Y **Moverse en silencio** sin apenas producir ruido alguno.

Hechizar persona: Puede encantar a una persona como si dispusiera del conjuro homónimo de mago de nivel 1º si tiene éxito en una tirada dependiente de su nivel. Nivel 1:una persona al día. Nivel 5: dos veces al día. Nivel 10: 3 veces al día. Nivel 15: 4 veces al día.

Equipo

Tesoro

Platino

Oro

Electro

Plata

Cobre

Gemas

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Salvaciones

Nivel	1 a 3	4 a 6	7 a 9	10
Veneno o Muerte	12	10	8	6
Varitas mágicas	13	11	9	7
Parálisis o Petrificación	13	11	9	7
Armas de aliento	15	13	9	7
Cetros, varas y conjuros	15	13	11	9

Progresión de Habilidades

Nivel	Hechizar persona	Esconder en las sombras	Moverse en silencio
1	20	13	20
2	23	17	23
3	27	20	27
4	30	27	30
5	37	30	37
6	40	37	40
7	43	47	43
8	53	57	53
9	63	67	63
10	73	77	73
11	83	87	83
12	93	90	93
13	95	93	95
14	97	97	97
15	99	99	99

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d6)
0	1	1
2.035	2	2
4.065	3	3
8.125	4	4
16.250	5	5
32.500	6	6
65.000	7	7
120.000	8	8
240.000	9	9
360.000	10	+2 PG*
480.000	11	+4 PG*
600.000	12	+6 PG*
720.000	13	+8 PG*
840.000	14	+10 PG*
960.000	15	+12 PG*

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Historia y Notas

Hazañas, Aliados y Enemigos

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias Asentadas	Familias Máx.	Familias Tipos	Recursos Ingresos	Recursos Gastos	Confianza

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas

Nivel

Personaje: _____ Jugador: _____

Clase: Semi-orco Origen: _____ Alineamiento: _____

Altura: _____ Peso: _____ Sexo: _____ Edad: _____

Cabello: _____ Ojos: _____ Marcas: _____

Aventuras en... La Marca del Este

Características

Puntuación		Modificador	
	Fuerza		Al impacto, daño y abrir puertas
	Destreza		CA y ataque con proyectiles
	Constitución		A la tirada de Puntos de Golpe
	Inteligencia		Para escribir y leer idiomas
	Sabiduría		A las TS contra ataques mágicos
	Carisma		A la reacción y moral de los seguidores

Tiradas de Salvación

D20, superar		Modificadores
	Veneno o Muerte	
	Varitas mágicas	
	Parálisis, petrificación	
	Armas de aliento	
	Cetros, varas y conjuros	

Clase de Armadura

Base / Armadura CA

Escudo CA

Sorprendido CA Otros modf. CA

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe D8

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado

Elfos: 40m/ 13m/ 80m/ 20m
Enanos y Halflings: 20m/ 7m/ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

Idiomas

Iniciativa

Total = Des + Misc

Munición

PX

Nec

Habilidades

Base	En 1d6	
1–2		Sorprendido
1		Escuchar ruidos
1–2		Derribar puertas
Esp		Detectar puertas secretas
1		Detectar trampas y fosos
Esp		Rastrear en exteriores
Esp		Rastrear en interiores
Esp		Ocultarse

%	Abrir cerraduras
%	Encontrar/ Desact. trampas
%	Hurtar
%	Moverse en silencio
%	Escalar muros
%	Esconderse en las sombras
%	Comprender lenguajes
%	Usar pergaminos

Armas y Combate

CA: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 –1 –2 –3 –4 –5 –6

Arma		Ataque	Total	= Fue/ Des	+ Magia	Daño	Total	= M.Fuerza	+ Magia	Especial
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			
Arma		Ataque				Daño	D			

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

Posee la capacidad de ver en la oscuridad hasta **20 metros** gracias a su **infravisión**.

Emplea la tabla de ataque de los enanos.

Provoca temor entre sus enemigos, gana **+1** al ataque durante el primer asalto de un encuentro.

Nivel 5º: Tiene una probabilidad del 35% de entrar en un estado de furia incontrolada que le otorga un ataque extra, con un +2 al ataque y al daño y +2 a CA.

Nivel 9º: Gana un ataque extra

Equipo

Carga máxima:
Elfos y Halflings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

Carga total

Tesoro

Platino
Oro
Electro
Plata
Cobre

Gemas

Progresión de Salvaciones

Nivel	Humano	1 a 3	4 a 6	7 a 9	10 a 12	13 a 15	16-18	19+
Veneno o Muerte	14	12	10	8	6	4	4	3
Varitas mágicas	15	13	11	9	7	5	4	3
Parálisis o Petrificación	16	14	12	10	8	6	5	4
Armas de aliento	17	15	13	9	7	5	4	4
Cetros, varas y conjuros	18	16	14	12	10	8	7	6

Historia

Aventuras en... La Marca del Este

Progresión de Niveles

Experiencia	Nivel	Dado de Golpe (1d8)
0	1	1
2500	2	2
5000	3	3
10.000	4	4
20.000	5	5
40.000	6	6
80.000	7	7
160.000	8	8
300.000	9	9
460.000	10	+3 PG*
610.000	11	+6 PG*
760.000	12	+9 PG*

* Los modificadores de Puntos de Golpe de Constitución son ignorados.

Notas

Hazañas, Aliados y Enemigos

Dominio

Título:

Feudo	Terreno y Distancia	Civilización	Familias			Recursos		Confianza
			Asentadas	Máx.	Tipos	Ingresos	Gastos	

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas