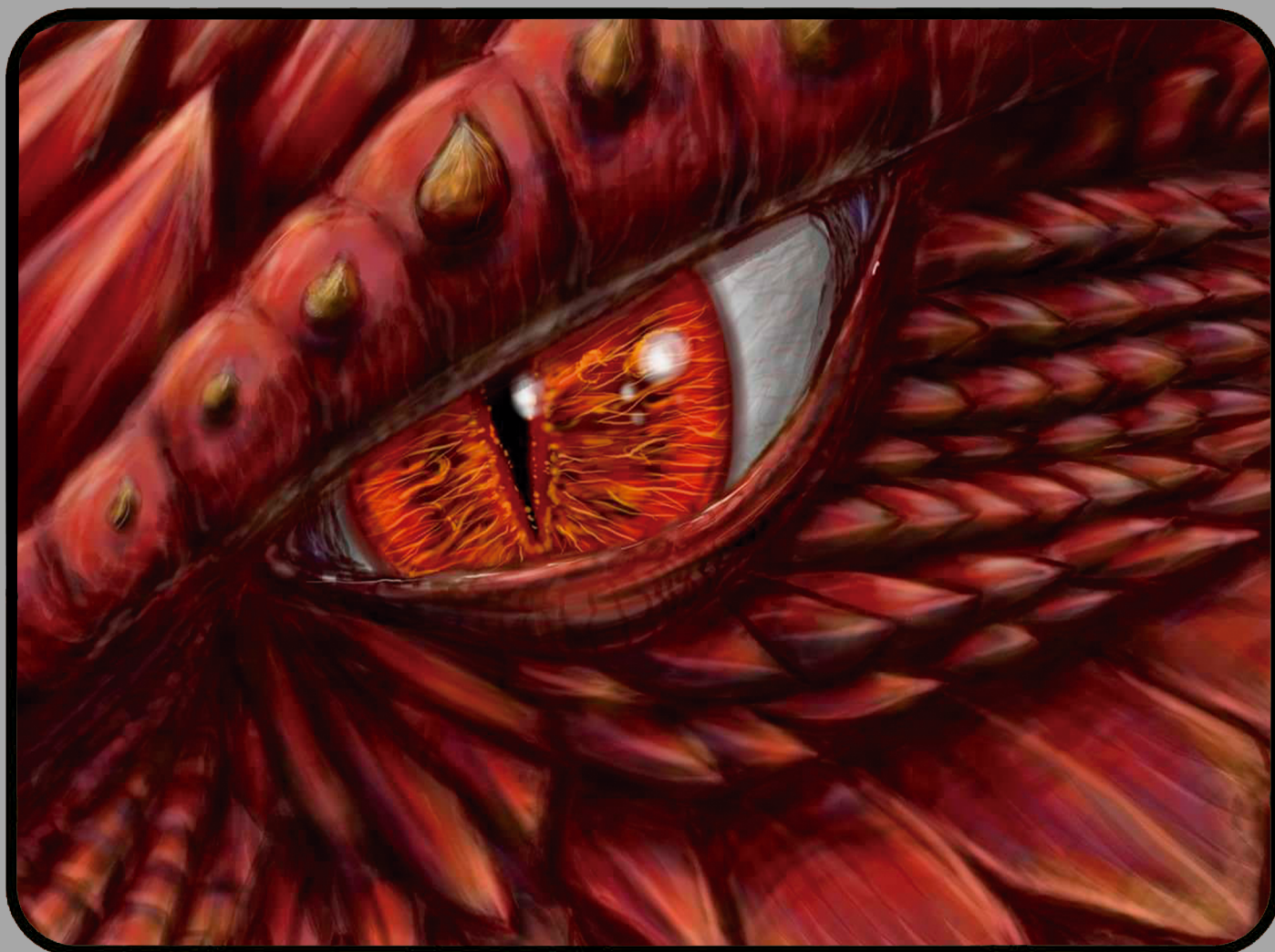


Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE

The title 'LA MARCA DEL ESTE' is rendered in a bold, gothic-style font. The word 'LA' is on the left, 'MARCA' is in the middle, and 'DEL ESTE' is on the right. A central die is integrated into the design, showing the number 20. Above the die are silhouettes of three adventurers with spears and a dragon. To the right of the die is a silhouette of a castle with multiple spires. The entire title is framed by a decorative border.

Suplemento de Reglas

SUPLEMENTO DE REGLAS



CRÉDITOS

AUTOR: Ignacio C. Cidrón (Teller).

ILUSTRACIÓN DE PORTADA: Voor Heeza.

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR: Jorge Moreno, William McAusland (artwork have a copyright used in Reglamento Básico of *Aventuras en La Marca del Este* with permission).

MAQUETACIÓN: Ignacio C. Cidrón (Teller).

LOGOS DE LA MARCA, GAZETTEER y CLÁSICOS DE LA MARCA: Manu Sáez.

AGRADECIMIENTOS: Lo primero, agradecer a Duncan MacLeod la base redactada en su *Apéndice para la Enciclopedia de Reglas* que ha servido de inspiración para este suplemento. Pero lo más importante para mí, es agradecer al grupo creativo de La Marca del Este habernos hecho llegar a todos los juegos tan fantástico ante los que nos encontramos como son *Aventuras en La Marca del Este* y *Crónicas de La Marca*, que han aportado centenares de horas de diversión y experiencias a miles de jugadores y Narradores. También agradecer a 77Mundos su material publicado en Axis Mundi que ha servido de referencia para parte de lo aquí expuesto.

DECARGO: Este suplemento es un suplemento no oficial producido para *Aventuras en La Marca del Este*. El mismo no pretende sustituir, invalidar o suplantarse al material y reglamento oficial de la línea de Clásicos de La Marca, sino que propone opciones añadidas y/o alternativas para *Aventuras en La Marca del Este* siendo necesario poseer el Reglamento Básico de *Aventuras en La Marca del Este* y el manual de *Crónicas de La Marca* para utilizar el material que aquí se expone, los cuales pueden encontrarse de manera gratuita en www.codexdelamarca.com.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN	4
CAPÍTULO 2: CREACIÓN DE AVENTUREROS	5
Razas	5
Razas Humanoides	7
Clases	8
Clases Duales	12
Tablas de Progresión	14
Tablas de Salvación	17
Habilidades	22
CAPÍTULO 3: COMBATE	27
Iniciativa	27
Tablas de Ataque	28
Críticos y Pifias	30
Daño y curación	35
CAPÍTULO 4: MAGIA	36
Sistema de Puntuación Mágica	36
Investigación mágica	37
Magia negra	40
CAPÍTULO 5: MOVIMIENTO	42
Rango de movimiento y carga	42
Sistema de Sigilo	43
USANDO MATERIAL DE OTRAS EDICIONES DE D&D	44

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

El principal propósito de este documento era detallar cómo se pueden separar la raza y la clase cuando se usa la *Caja Roja* de **Aventuras en La Marca del Este**, pero con el tiempo se ha ido actualizando y ampliando su contenido hasta convertirse en un *Suplemento de Reglas* para **Aventuras en La Marca del Este** añadiendo mayor complejidad, personalización y posibilidades al juego.

Este suplemento, en su primera sección proporciona detalles de las ocho razas de personajes que los jugadores pueden usar en **Aventuras en La Marca del Este** además de una raza humanoide. Los requisitos de puntuación de habilidad para jugar con un miembro de la raza que elijamos es lo primero que deberemos tener en cuenta, si no hemos obtenido unas tiradas con puntuaciones mínimas no podremos coger dicha raza y deberemos optar por otra diferente. Después de esto, se podrá encontrar en cada descripción los requisitos principales de un personaje, los criterios de bonificación de experiencia y los dados de golpe son siempre una función de la clase del personaje. El nivel máximo para todos los personajes es 36. Sin embargo, muchas de las razas tienen diferentes tablas de avance que muestran los puntos de experiencia extra que son necesarios para cada nivel. Los humanos, halfling, gnomos y kenkus tienen las tablas de avance más rápidas. Las tablas de avance del resto se han derivado teniendo en cuenta la "adición" de puntos de experiencia que cada raza recibe en la sección *Reglas Variantes* de la *Enciclopedia de Reglas* de **Dungeons & Dragons**.

Además de la separación de razas y clases que aquí veremos, encontraremos un detallado sistema sobre el funcionamiento de habilidades, su progresión y el uso de las tiradas. Posteriormente nos introduciremos en el apartado dedicado a los encuentros, con las tablas de GAC0 adaptadas a los personajes hasta Nivel 36º, tablas de críticos y pifias más elaboradas y un sistema para el daño y la curación de los aventureros más descarnado. Un extra no visto antes aquí es que encontraremos un nuevo y testeado sistema de magia para los lanzadores de conjuros arcanos (magos e ilusionistas), métodos de investigación mágica y reglas opcionales para el uso de la llamada "Magia Negra" y sus consecuencias. Por último, encontraréis una ampliación para las mecánicas de movimiento y carga y un sencillo sistema de sigilo para nuestros aventureros.

Sin más, espero que disfrutéis de este suplemento para **Aventuras en La Marca del Este** y os aporte un extra a los que queráis profundizar algo más a nivel reglamento en este maravilloso juego.



CAPÍTULO 2: CREACIÓN DE AVENTUREROS

RAZAS

Tras haber realizado las tiradas para obtener las puntuaciones de las seis características principales como se indica en la página 8 del *Reglamento Básico* de **Aventuras en La Marca del Este**, podemos elegir una de las siguientes razas de AJ siempre y cuando cumplamos los requisitos de Puntuación de Característica que se indican en cada una de ellas.

ENANO

Requisitos de Puntuación de Característica:	Constitución 9 o más.
Característica Principal:	Por Clase
Bonificación de Experiencia:	Por Clase
Dado de Golpe:	Por Clase
Nivel Máximo:	36
Armadura:	Por Clase.
Armas:	Por Clase. Además, los enanos están limitados a armas pequeñas y medianas cuerpo a cuerpo/arrojadas, arcos cortos y ballestas.
Habilidades Especiales:	Infravisión 20 metros, 1-2 en 1D6 de probabilidades de detectar trampas, paredes deslizantes, pasillos inclinados y construcciones nuevas.
Idiomas:	Lendo Moru (enanos), nivel básico de lengua trasga.

ELFO

Requisitos de Puntuación de Característica:	Inteligencia 12 o más y Destreza 13 o más.
Característica Principal:	Por Clase
Bonificación de Experiencia:	Por Clase
Dado de Golpe:	Por Clase
Nivel Máximo:	36
Armadura:	Por Clase.
Armas:	Por Clase.
Habilidades Especiales:	Infravisión 20 metros, 1-2 en 1D6 de probabilidades de detectar puertas secretas y ocultas, inmunidad a la parálisis.
Idiomas:	Elverion (elfos)

GNOMO

Requisitos de Puntuación de Característica:	Destreza 9 o más y Constitución 9 o más.
Característica Principal:	Por Clase
Bonificación de Experiencia:	Por Clase
Dado de Golpe:	Por Clase
Nivel Máximo:	36
Armadura:	Por Clase.
Armas:	Por Clase. Además, los gnomos están limitados a armas pequeñas y medianas cuerpo a cuerpo/arrojadas, arcos cortos y ballestas.
Habilidades Especiales:	Infravisión 30 metros, 1-2 en 1D6 de probabilidades de detectar trampas, paredes deslizantes, pasillos inclinados y construcciones nuevas, -2 CA contra monstruos de tamaño mayor a humano. <i>Ilusionista</i> y <i>Familiar</i> , detalladas en la Caja Roja.
Idiomas:	Gnomo, Lendo Moru (enanos), Hobbit (halfings). Pequeños mamíferos como hurones, tejones, conejos y topos habituales de las madrigueras.

HALFLING

Requisitos de Puntuación de Característica:	Destreza 9 o más y Constitución 9 o más.
Característica Principal:	Por Clase
Bonificación de Experiencia:	Por Clase
Dado de Golpe:	Por Clase
Nivel Máximo:	36
Armadura:	Por Clase.
Armas:	Por Clase. Además, los halflings están limitados a armas pequeñas y medianas cuerpo a cuerpo/arrojadas, arcos cortos y ballestas.
Habilidades Especiales:	-2 CA contra monstruos de tamaños mayor a humano, +1 a la iniciativa debido a su tamaño, +1 a las tiradas de ataque con armas de proyectiles, 1-4 en 1D6 de posibilidades de esconderse quieto en bosques o en construcciones interiores tenuemente iluminadas.
Idiomas:	Volor

HUMANO

Requisitos de Puntuación de Característica:	Ninguno
Característica Principal:	Por Clase
Bonificación de Experiencia:	Por Clase
Dado de Golpe:	Por Clase
Nivel Máximo:	36
Armadura:	Por Clase.
Armas:	Por Clase.
Habilidades Especiales:	Ninguna.
Idiomas:	Un idioma de trasfondo

KENKU

Requisitos de Puntuación de Característica:	Destreza 13 o más y Sabiduría 10 o más.
Característica Principal:	Por Clase
Bonificación de Experiencia:	Por Clase
Dado de Golpe:	Por Clase
Nivel Máximo:	36
Armadura:	Por Clase.
Armas:	Por Clase. Los kenku solo usan armas a una mano, arcos cortos, hondas o ballestas ligeras.
Habilidades Especiales:	Debido a su natural sigilo, tendrán éxito en los intentos de moverse en silencio o esconderse en las sombras obteniendo un resultado de 1-4 en 1d6 siempre y cuando no porten otras armaduras distintas a las de cuero o cuero tachonado, de lo contrario, sólo conseguirán tener éxito en ambas acciones con un resultado de 1-2 en 1d6.
Idiomas:	Córvido

SEMIELFO

Requisitos de Puntuación de Característica:	Destreza 10 o más, Inteligencia 10 o más y Carisma 10 o más.
Característica Principal:	Por Clase
Bonificación de Experiencia:	Por Clase
Dado de Golpe:	Por Clase
Nivel Máximo:	36
Armadura:	Por Clase. Armaduras nunca más pesadas que una Cota de Malla.
Armas:	Por Clase. Jamás emplean armas pesadas de 2 manos.
Habilidades Especiales:	Infravisión 20 metros, 1-2 en 1D6 de probabilidades de detectar puertas secretas y ocultas. +1 al ataque y al daño usando arcos. +4 en las TS contra Parálisis. Poseen la habilidad de "Hechizar Persona".
Idiomas:	1 lengua humana y Elverion (elfos)

SEMIORCO

Requisitos de Puntuación de Característica:	Fuerza 12 o más y Constitución 12 o más.
Característica Principal:	Por Clase
Bonificación de Experiencia:	Por Clase
Dado de Golpe:	Por Clase
Nivel Máximo:	36
Armadura:	Por Clase.
Armas:	Por Clase
Habilidades Especiales:	Infravisión 20 metros. +1 al ataque durante el 1er asalto. A partir de nivel 5, un semiorco, según las condiciones del combate, tiene una probabilidad del 35% de entrar en un estado de furia incontrolada que le otorga un ataque extra, con un bonificador +2 al ataque y al daño y un penalizador de +2 a la CA. A nivel 9 gana un ataque extra.
Idiomas:	Trasgo o una lengua humana

RAZAS HUMANOIDES

Al tirar las puntuaciones de habilidad para humanoides, cualquier puntuación de 17 o 18 en Inteligencia y Sabiduría se vuelve a tirar hasta obtener 16 o menos. Después de obtener todas las puntuaciones, aplica los ajustes raciales.

GOBLIN

Puntuación de Habilidad Ajs./Máx.:	Fue 15; Int 15; Sab 16; Des 18; Con 18; Car 14
Bonificación de Experiencia:	Por Clase.
Dado de Golpe:	Por Clase.
Nivel Máximo:	36
Armadura:	Por Clase. Armadura base 9.
Armas:	Por Clase. Además, los goblins están limitados a armas pequeñas y medianas cuerpo a cuerpo/arrojadas, arcs cortos y ballestas. Pueden rastrear en exteriores con un 1-3 e interiores con un 1-4.
Habilidades Especiales:	Infravisión 20 metros. -1 a las tiradas de ataque cuando luchan a la luz del día.
Idiomas:	Trasgo.



CLASES

Tras haber elegido la raza de nuestro AJ, pasaremos a elegir la Clase de Aventurero que queramos. Aquí se detallan solo los conceptos básicos de cada una de ellas, por lo que deberemos acudir a los manuales específicos que se indican en cada una de ellas para obtener la información completa de cada clase.

ASESINO

Característica Principal:	Destreza.
Bonificación a la Experiencia:	Si Des es 13 o más, +5%; si Des es 15 o más, +10%. Si Des es 6-8, -10%; si Des es 3-5, -20%.
Dado de Golpe:	1D4 / +2 PG por nivel a partir del Nivel 10°.
Nivel Máximo:	36
Alineamiento:	Legal, Caótico o Neutral. Sin embargo todos los asesinos son “malvados”.
Armadura:	Solo armadura de cuero, escudos permitidos.
Armas:	Cualquier arma de proyectiles, cualquier arma de melee a una mano. Se aplican limitaciones raciales.
Progresión de Ataque:	Como asesino.
Tiradas de Salvación:	Como asesino.
Habilidades Especiales:	Consultar manual de Aventuras en La Marca del Este para ver habilidades del asesino.

BÁRBARO

Característica Principal:	Fuerza.
Bonificación a la Experiencia:	Si Fue es 13 o más, +5%; si Fue es 15 o más, +10%. Si Fue es 6-8, -10%; si Fue es 3-5, -20%.
Dado de Golpe:	1D8 / +2PG acumulativo por nivel a partir del Nivel 10°.
Nivel Máximo:	36
Alineamiento:	Neutral o caótico. Los bárbaros no pueden ser legales.
Armadura:	Armadura de cuero, escudos permitidos.
Armas:	Todas menos ballestas. Se aplican limitaciones raciales.
Progresión de Ataque:	Como bárbaro.
Tiradas de Salvación:	Como bárbaro.
Habilidades Especiales:	Consultar manual de Aventuras en La Marca del Este para ver habilidades del bárbaro

BARDO

Característica Principal:	Carisma.
Bonificación a la Experiencia:	Si Car es 13 o más, +5%; si ambas son 15 o más, +10%. Si al menos un requisito primario es 6-8, -10%; si al menos uno 3-5, -20%.
Dado de Golpe:	1D6 / +2PG acumulativo por nivel a partir del Nivel 10°.
Nivel Máximo:	36
Alineamiento:	Legal, Caótico o Neutral.
Armadura:	Solo armadura de cuero, escudos no permitidos.
Armas:	Cualquier arma de proyectiles, cualquier arma a una mano. Se aplican restricciones raciales.
Progresión de Ataque:	Como bardo.
Tiradas de Salvación:	Como bardo.
Habilidades Especiales:	Consultar manual de Aventuras en La Marca del Este para ver habilidades del bardo.



CABALLERO

Característica Principal:	Fuerza
Bonificación a la Experiencia:	Si Fue es 13 o más, +5%; si Fue es 15 o más, +10%. Si Fue es 6-8, -10%; si Fue es 3-5, -20%.
Dado de Golpe Estándar:	1D8 / +2PG acumulativo por nivel a partir del Nivel 10°.
Nivel Máximo:	36
Alineamiento:	Legal, caótico o neutral.
Armadura:	Cualquiera, escudos permitidos.
Armas:	Cualquiera, pero solo armas cuerpo a cuerpo. Se aplican limitaciones raciales.
Progresión de Ataque:	Como guerrero.
Tiradas de Salvación:	Como guerrero.
Habilidades Especiales:	Los caballeros son famosos por su pericia marcial, sentido del honor y disciplina. Aparte de ello, estos soldados excepcionales son individuos cultivados, inteligentes y refinados, instruidos en disciplinas como la poesía, la literatura y otras artes humanistas. Pero, por encima de todo, son guerreros consumados que se deben a su señor y a la conservación de su honor. La vida de estos soldados se rige por un código de conducta estricto, un conjunto rígido de normas marciales y protocolo social, impuesto por razón de su estatus y noble linaje. Consultar manual de Crónicas de La Marca para ver las habilidades y los “Códigos” del caballero.

CLÉRIGO

Característica Principal:	Sabiduría
Bonificación a la Experiencia:	Si Sab es 13 o más, +5%; si Sab es 15 o más, +10%. Si Sab es 8 o menos, -10%; si Sab es 3-5, -20%.
Dado de Golpe:	1D6 / +1PG acumulativo por nivel a partir del Nivel 10°.
Nivel Máximo:	36
Alineamiento:	El del Culto/Religión. Mirar Alineamientos en Crónicas de La Marca.
Armadura:	Cualquiera, escudo permitido.
Armas:	Armas sin filo y sin punta; todas las demás armas están permitidas. Se aplican limitaciones raciales.
Progresión de Ataque:	Como clérigo.
Tiradas de Salvación:	Como clérigo.
Habilidades Especiales:	Consultar manual de Aventuras en La Marca del Este para ver habilidades del clérigo.

DRUIDA

Característica Principal:	Sabiduría y Carisma
Bonificación a la Experiencia:	Si Sab y Car es 13 o más, +5%; si Sab y Car es 15 o más, +10%. Si Sab y Car es 6-8, -10%; si Sab y Car es 3-5, -20%.
Dado de Golpe:	1D6 / +2PG acumulativo por nivel a partir del Nivel 10°.
Nivel Máximo:	36
Alineamiento:	Solo neutral. Los druidas no pueden ser legales o caóticos.
Armadura:	Armadura de cuero, escudos permitidos si están hechos de madera o cuero.
Armas:	Cualquiera. Se aplican limitaciones raciales.
Progresión de Ataque:	Como druida.
Tiradas de Salvación:	Como druida.
Habilidades Especiales:	Consultar manual de Aventuras en La Marca del Este para ver habilidades del druida.

EXPLORADOR

Característica Principal:	Fuerza y Sabiduría.
Bonificación a la Experiencia:	Si Fue y Sab es 13 o más, +5%; si Fue y Sab es 15 o más, +10%. Si Fue y Sab es 6-8, -10%; si Fue y Sab es 3-5, -20%.
Dado de Golpe:	1D8 / +2PG acumulativo por nivel a partir del Nivel 10°.
Nivel Máximo:	36
Alineamiento:	Caótico o neutral.
Armadura:	Ligeras o medias, escudos no permitidos.
Armas:	Cualquiera. Se aplican limitaciones raciales.
Progresión de Ataque:	Como explorador.
Tiradas de Salvación:	Como explorador.
Habilidades Especiales:	Consultar manual de Aventuras en La Marca del Este para ver habilidades del explorador.

GUERRERO

Característica Principal:	Fuerza.
Bonificación a la Experiencia:	Si Fue es 13 o más, +5%; si Fue es 16 o más, +10%. Si Fue es 6-8, -10%; si Fue es 3-5, -20%.
Dado de Golpe:	1D10 / +2PG acumulativo por nivel a partir del Nivel 10°.
Nivel Máximo:	36
Alineamiento:	Legal, caótico o neutral.
Armadura:	Cualquiera, escudos permitidos.
Armas:	Cualquiera. Se aplican limitaciones raciales.
Progresión de Ataque:	Como guerrero.
Tiradas de Salvación:	Como guerrero.
Habilidades Especiales:	Consultar manual de Aventuras en La Marca del Este para ver habilidades del guerrero.

ILUSIONISTA

Característica Principal:	Inteligencia.
Bonificación a la Experiencia:	Si Int es 13 o más, +5%; si Int es 16 o más, +10%. Si Int es 6-8, -10%; si Int es 3-5, -20%.
Dado de Golpe:	1D4 / +1PG por nivel a partir del Nivel 10°.
Nivel Máximo:	36
Alineamiento:	Legal, caótico o neutral.
Armadura:	Ninguna, escudos no permitidos.
Armas:	Solo daga.
Progresión de Ataque:	Como mago.
Tiradas de Salvación:	Como mago.
Habilidades Especiales:	Consultar manual de Crónicas de La Marca para ver habilidades del ilusionista.

LA DRÓN

Característica Principal:	Destreza.
Bonificación a la Experiencia:	Si Des es 13 o más, +5%; si Des es 15 o más, +10%. Si Des es 6-8, -10%; si Des es 3-5, -20%.
Dado de Golpe:	1D4 / +2PG acumulativo por nivel a partir del Nivel 10°.
Nivel Máximo:	36
Alineamiento:	Legal, caótico o neutral.
Armadura:	Solo armadura de cuero, escudos no permitidos.
Armas:	Cualquier arma de proyectiles, cualquier arma de melee a una mano. Se aplican limitaciones raciales.
Progresión de Ataque:	Como ladrón.
Tiradas de Salvación:	Como ladrón.
Habilidades Especiales:	Consultar manual de Aventuras en La Marca del Este para ver habilidades del ladrón.

MAGO

Característica Principal:	Inteligencia.
Bonificación a la Experiencia:	Si Int es 13 o más, +5%; si Int es 16 o más, +10%. Si Int es 6-8, -10%; si Int es 3-5, -20%.
Dado de Golpe:	1D4 / +1PG acumulativo por nivel a partir del Nivel 10°.
Nivel Máximo:	36
Alineamiento:	Legal, caótico o neutral.
Armadura:	Ninguna, escudos no permitidos.
Armas:	Solo daga, bastón, honda, ballesta ligera y arco corto.
Progresión de Ataque:	Como mago.
Tiradas de Salvación:	Como mago.
Habilidades Especiales:	Consultar manual de Aventuras en La Marca del Este para ver habilidades del mago.

MÍSTICO

Característica Principal:	Fuerza y Destreza.
Bonificación a la Experiencia:	Si Fue y Des son 13 o más, +5%; si Fue y Des son 16 o más, +10%. Si Fue y Des son 6-8, -10%; si Fue y Des son 3-5, -20%.
Dado de Golpe:	1D6 / +2PG acumulativo por nivel a partir del Nivel 10°.
Nivel Máximo:	36
Alineamiento:	Legal, caótico o neutral. La mayoría son legales.
Armadura:	Ninguna, escudos no permitidos.
Armas:	Cualquiera. Se aplican limitaciones raciales.
Progresión de Ataque:	Como guerrero.
Tiradas de Salvación:	Como guerrero.
Habilidades Especiales:	Consultar Manual Avanzado de Aventuras en La Marca del Este para ver las habilidades del Místico.

NINJA

Característica Principal:	Inteligencia y Destreza.
Bonificación a la Experiencia:	Si Int y Des son 13 o más, +5%; si Int y Des son 16 o más, +10%. Si Int y Des son 6-8, -10%; si Int y Des son 3-5, -20%.
Dado de Golpe:	1D4 / +2PG acumulativo por nivel a partir del Nivel 10°.
Nivel Máximo:	36
Alineamiento:	Legal, caótico o neutral.
Armadura:	Solo ligeras, escudos no permitidos.
Armas:	Cualquiera. Se aplican limitaciones raciales.
Progresión de Ataque:	Como guerrero.
Tiradas de Salvación:	Como ladrón.
Habilidades Especiales:	Consultar Manual Avanzado de Aventuras en La Marca del Este para ver las habilidades del ninja.

PALADÍN

Característica Principal:	Fuerza y Carisma.
Bonificación a la Experiencia:	Si Fue y Car son 13 o más, +5%; si Fue y Car son 16 o más, +10%. Si Fue y Car son 6-8, -10%; si Fue y Car son 3-5, -20%.
Dado de Golpe:	1D8 / +3PG acumulativo por nivel a partir del Nivel 10°
Nivel Máximo:	36
Alineamiento:	Solo legal. Los paladines son casi siempre también “buenos”.
Armadura:	Cualquiera, escudos permitidos.
Armas:	Cualquiera. Se aplican limitaciones raciales.
Progresión de Ataque:	Como paladín.
Tiradas de Salvación:	Como paladín.
Habilidades Especiales:	Consultar manual de Aventuras en La Marca del Este para ver habilidades del paladín.

PSIÓNICO

Característica Principal:	Inteligencia y Sabiduría.
Bonificación a la Experiencia:	Si Int y Sab son 13 o más, +5%; si Int y Sab son 16 o más, +10%. Si Int y Sab son 6-8, -10%; si Int y Sab son 3-5, -20%.
Dado de Golpe:	1D6 / +1PG acumulativo por nivel a partir del Nivel 10°
Nivel Máximo:	36
Alineamiento:	Legal, caótico o neutral.
Armadura:	Solo ligeras, escudos no permitidos.
Armas:	Armas de tamaño pequeño.
Progresión de Ataque:	Como guerrero.
Tiradas de Salvación:	Como psiónico.
Habilidades Especiales:	Consultar PS1 – Manual de Psiónica de Aventuras en La Marca del Este para ver habilidades del psiónico.

SAMURAI

Característica Principal:	Fuerza y Carisma.
Bonificación a la Experiencia:	Si Fue y Car son 13 o más, +5%; si Fue y Car son 16 o más, +10%. Si Fue y Car son 6-8, -10%; si Fue y Car son 3-5, -20%.
Dado de Golpe:	1D8 / +2PG acumulativo por nivel a partir del Nivel 10°
Nivel Máximo:	36
Alineamiento:	Solo legal.
Armadura:	Cualquiera, escudos permitidos.
Armas:	Cualquiera. Se aplican limitaciones raciales.
Progresión de Ataque:	Como paladín.
Tiradas de Salvación:	Como paladín.
Habilidades Especiales:	Consultar Manual Avanzado de Aventuras en La Marca del Este para ver las habilidades del samurai.

VENGADOR

Característica Principal:	Fuerza.
Bonificación a la Experiencia:	Si Fue es 13 o más, +5%; si Fue es 16 o más, +10%. Si Fue es 6-8, -10%; si Fue es 3-5, -20%.
Dado de Golpe:	1D8 / +2PG acumulativo por nivel a partir del Nivel 10°
Nivel Máximo:	36
Alineamiento:	Solo Caótico. Algunos vengadores son “buenos” pero la mayoría no.
Armadura:	Cualquiera, escudos permitidos.
Armas:	Cualquiera. Se aplican limitaciones raciales.
Progresión de Ataque:	Como guerrero.
Tiradas de Salvación:	Como guerrero.
Habilidades Especiales:	Mira la Enciclopedia de Reglas para reglas concernientes a vengadores.

CLASES DUALES

Para crear un AJ de Clase Dual deberemos seguir las siguientes reglas:

- Solo es posible crear un aventurero multiclase al principio, en primer nivel. No es posible ganar una segunda clase una vez empezado el juego.
- Solo es factible generar un aventurero multiclase con 2 clases, eligiendo una principal y otra secundaria. No se pueden seleccionar combinaciones de clases que entren en conflicto por sus restricciones en los alineamientos o por restricciones raciales.
- La experiencia para subir de nivel se calculará sumando la experiencia de la clase primaria más la mitad de la clase secundaria.
- A efectos prácticos en el uso y aprendizaje de habilidades, la clase secundaria contará siempre con la mitad del nivel del AJ (redondeando hacia abajo). Por ejemplo: Un Gish (Guerrero/Mago) de nivel 10 habrá desbloqueado las habilidades del Guerrero de nivel 10, sin embargo, solo podrá lanzar y aprender conjuros como lo haría un Mago de nivel 5.
- A la hora de equipar a nuestro aventurero multiclase, siempre escogeremos la lista de armas menos restrictiva, y la lista de armaduras más restrictiva. Por ejemplo, en el caso del mago/guerrero, seleccionaremos la lista de armas del guerrero (la menos restrictiva), y la lista de armaduras del mago (la más restrictiva).
- Para determinar el dinero inicial del aventurero, calcularemos el dinero inicial prescrito en cada clase, sumaremos el resultado y lo dividiremos por 2 redondeando hacia abajo.
- Si utilizamos las reglas de Maestría en Armas, el AJ contará siempre con el número de opciones mejor de ambas clases teniendo en cuenta el nivel del aventurero.
- Para establecer el dado de golpe de nuestro aventurero usaremos la siguiente tabla. Solo tenemos que cruzar en la misma los dados de golpe de cada una de las dos clases.

TABLA DE DADO DE GOLPE PARA AVENTUREROS MULTICLASE

DADO DE GOLPE	d4	d6	d8	d10	d12
d4	d4/1	d4/1	d6/2	d6/2	d8/3
d6	d4/1	d6/2	d6/2	d8/3	d8/3
d8	d6/2	d6/2	d8/3	d8/3	d10/4
d10	d6/2	d8/3	d8/3	d10/4	d10/4
d12	d8/3	d8/3	d10/4	d10/4	d12/3

Pongamos un ejemplo del uso de esta tabla. Un guerrero/ladrón tendría como dado de golpe $d6/2$. El resultado de cruzar en la tabla el $d10$ de la clase de guerrero con el $d4$ de la clase de ladrón. El número tras la barra diagonal nos ofrece el número de puntos de golpe que se ganan a partir del nivel 10.

COMBINACIONES PERMITIDAS DE RAZA, CLASE Y CLASE DUAL

Bajo las reglas básicas, no hay limitaciones raciales en la selección de clase sin embargo, aquí he querido aplicar una serie de restricciones tomando en cuenta el mundo de la campaña y basándome en escenarios de fantasía clásica. Las restricciones aplicadas para **Aventuras en La Marca del Este** son las siguientes:

Enano	Clérigo, guerrero, ladrón, paladín y vengador.
Elfo	Asesino, bardo, clérigo, explorador, guerrero, ilusionista, ladrón, mago y psiónico.
Gnomo	Bardo, druida, explorador, guerrero, ilusionista, ladrón y psiónico.
Goblin	Asesino, bárbaro, clérigo, druida, explorador, guerrero y ladrón.
Halfling	Asesino, bardo, clérigo, druida, explorador, guerrero, ladrón, místico y vengador.
Kenku	Asesino, bardo, druida, explorador y ladrón.
Semielfo	Asesino, bardo, caballero, clérigo, druida, explorador, guerrero, ladrón, mago, paladín y psiónico.
Semiorco	Bárbaro, druida, guerrero, místico y vengador.
Humanos	Todas las clases

Las siguientes combinaciones de varias clases (algunas con nombres propios) están disponibles:

Clases con nombre propio:

Acechador (Clérigo/Ladrón o Ladrón/Clérigo)
Adalid (Caballero/Explorador o Explorador/Caballero)
Alquimista (Asesino/Mago o Mago/Asesino)
Arcanista (Ilusionista/Mago o Mago/Ilusionista)
Asaltante (Guerrero/Ladrón o Ladrón/Guerrero)
Cazador (Explorador/Ladrón o Ladrón/Explorador)
Chamán (Clérigo/Explorador o Explorador/Clérigo)
Convocador (Druida/Mago o Mago/Druida)
Embancador (Bardo/Ladrón o Ladrón/Bardo)
Escaldo (Bardo/Caballero o Caballero/Bardo)
Espadachín (Guerrero/Ilusionista o Ilusionista/Guerrero)
Exterminador (Asesino/Bárbaro o Bárbaro/Asesino)
Gish (Guerrero/Mago o Mago/Guerrero)
Guardabosques (Explorador/Druida o Druida/Explorador)
Investigador (Bardo/Ilusionista o Ilusionista/Bardo)
Magus (Explorador/Mago o Mago/Explorador)
Mentalista (Mago/Psiónico o Psiónico/Mago)
Inquisidor (Asesino/Vengador o Vengador/Asesino)
Monje (Clérigo/Místico o Místico/Clérigo)
Montaraz (Guerrero/Explorador o Explorador/Guerrero)
Nigromante (Mago/Vengador o Vengador/Mago)
Oráculo (Místico/Psiónico o Psiónico/Místico)
Pícaro (Mago/Ladrón o Ladrón/Mago)
Pugilista (Guerrero/Místico o Místico/Guerrero)
Saqueador (Bárbaro/Ladrón o Ladrón/Bárbaro)
Sectario (Clérigo/Asesino o Asesino/Clérigo)
Shinobi (Ilusionista/Ninja o Ninja/Ilusionista)
Templario (Guerrero/Clérigo o Clérigo/Guerrero)
Teirgo (Clérigo/Mago o Mago/Clérigo)

Otras combinaciones permitidas:

Asesino/Bardo o Bardo/Asesino
 Asesino/Ilusionista o Ilusionista/Asesino
 Asesino/Psiónico o Psiónico/Asesino
 Bárbaro/Ladrón o Ladrón/Bárbaro
 Bardo/Druida o Druida/Bardo
 Bardo/Mago o Mago/Bardo
 Bardo/Paladín o Paladín/Bardo
 Guerrero/Psiónico o Psiónico/Guerrero
 Ilusionista/Ladrón o Ladrón/Ilusionista
 Ladrón/Vengador o Vengador/Ladrón
 Paladín/Psiónico o Psiónico/Paladín



TABLAS DE PROGRESIÓN

Las siguientes tablas exponen la progresión de avance de experiencia necesaria para cada clase de aventurero, en este caso en la línea de este suplemento, hasta el Nivel 36°, por lo que ignoraremos las tablas de progresión de experiencia mostradas en los manuales de *Reglas Básicas* y el *Manual Avanzado* de Aventuras en La Marca del Este.

Nivel	Asesino	Bárbaro	Bardo	Caballero	Clérigo	Druida	Explorador	Guerrero	Ilusionista
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1.751	2.001	2.501	2.800	1.500	1.650	2.000	2.000	2.601
3	3.501	4.251	5.001	5.600	3.000	3.300	4.000	4.000	5.201
4	7.001	8.501	10.001	11.200	6.000	6.600	8.000	8.000	10.401
5	14.001	17.001	20.001	22.400	12.000	13.200	16.000	16.000	20.801
6	25.001	35.001	40.001	44.800	25.000	28.750	32.000	32.000	42.501
7	50.001	70.001	80.001	89.600	50.000	57.500	64.000	64.000	85.001
8	90.001	180.001	160.001	180.000	100.000	115.000	120.000	120.000	170.001
9	150.001	275.001	310.001	360.000	200.000	230.000	240.000	240.000	340.001
10	200.001	400.001	460.001	500.000	300.000	360.000	360.000	360.000	500.001
11	350.001	525.001	610.001	640.000	400.000	480.000	480.000	480.000	750.001
12	500.001	650.001	760.001	780.000	500.000	600.000	600.000	600.000	900.001
13	650.001	825.001	910.001	920.000	600.000	720.000	720.000	720.000	1.050.001
14	800.001	1.000.001	1.060.001	1.060.000	700.000	840.000	840.000	840.000	1.200.001
15	950.001	1.175.001	1.210.001	1.200.000	800.000	960.000	960.000	960.000	1.350.001
16	1.100.001	1.350.001	1.360.001	1.340.000	900.000	1.080.000	1.080.000	1.080.000	1.500.001
17	1.250.001	1.525.001	1.510.001	1.480.000	1.000.000	1.250.000	1.200.000	1.200.000	1.650.001
18	1.400.001	1.700.001	1.660.001	1.620.000	1.100.000	1.375.000	1.320.000	1.320.000	1.800.001
19	1.550.001	1.875.001	1.810.001	1.760.000	1.200.000	1.500.000	1.440.000	1.440.000	1.950.001
20	1.700.001	2.050.001	1.960.001	1.900.000	1.300.000	1.690.000	1.560.000	1.560.000	2.100.001
21	1.850.001	2.225.001	2.110.001	2.040.000	1.400.000	1.820.000	1.680.000	1.680.000	2.250.001
22	2.000.001	2.400.001	2.260.001	2.180.000	1.500.000	1.950.000	1.800.000	1.800.000	2.400.001
23	2.150.001	2.575.001	2.410.001	2.320.000	1.600.000	2.080.000	1.920.000	1.920.000	2.550.001
24	2.300.001	2.750.001	2.560.001	2.460.000	1.700.000	2.210.000	2.040.000	2.040.000	2.700.001
25	2.450.001	2.925.001	2.710.001	2.600.000	1.800.000	2.340.000	2.160.000	2.160.000	2.850.001
26	2.625.001	3.100.001	2.860.001	2.740.000	1.900.000	2.470.000	2.280.000	2.280.000	3.000.001
27	2.800.001	3.275.001	3.010.001	2.880.000	2.000.000	2.600.000	2.400.000	2.400.000	3.150.001
28	2.975.001	3.450.001	3.160.001	3.020.000	2.100.000	2.730.000	2.520.000	2.520.000	3.300.001
29	3.150.001	3.625.001	3.310.001	3.160.000	2.200.000	2.860.000	2.640.000	2.640.000	3.450.001
30	3.325.001	3.800.001	3.460.001	3.300.000	2.300.000	2.990.000	2.760.000	2.760.000	3.600.001
31	3.525.001	3.975.001	3.610.001	3.440.000	2.400.000	2.880.000	2.880.000	2.880.000	3.750.001
32	3.725.001	4.150.001	3.760.001	3.580.000	2.500.000	3.010.000	3.000.000	3.000.000	3.900.001
33	3.925.001	4.325.001	3.910.000	3.720.000	2.600.000	3.140.000	3.120.000	3.120.000	4.050.001
34	4.125.001	4.500.001	4.060.001	3.860.000	2.700.000	3.270.000	3.240.000	3.240.000	4.200.001
35	4.325.001	4.675.001	4.210.001	4.000.000	2.800.000	3.400.000	3.360.000	3.360.000	4.350.001
36	4.550.001	4.850.001	4.360.001	4.140.000	2.900.000	3.530.000	3.480.000	3.480.000	4.500.001

Nivel	Ladrón	Mago	Místico	Ninja	Paladín	Psiónico	Samurai	Vengador
1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1.200	2.500	2.000	1.475	2.800	2.200	2.800	2.800
3	2.400	5.000	4.000	2.950	5.600	4.400	5.600	5.600
4	4.800	10.000	8.000	5.900	11.200	8.800	11.200	11.200
5	9.600	20.000	17.500	11.800	22.400	16.600	22.400	22.400
6	20.000	40.000	35.000	22.500	44.800	33.000	44.800	44.800
7	40.000	80.000	70.000	45.000	89.600	66.000	89.600	89.600
8	80.000	150.000	140.000	85.000	180.000	125.000	180.000	180.000
9	160.000	300.000	280.000	155.000	360.000	250.000	360.000	360.000
10	280.000	450.000	400.000	240.000	500.000	500.000	500.000	500.000
11	400.000	600.000	550.000	375.000	640.000	750.000	640.000	640.000
12	520.000	750.000	700.000	510.000	780.000	1.000.000	780.000	780.000
13	640.000	900.000	850.000	645.000	920.000	1.250.000	920.000	920.000
14	760.000	1.050.000	1.000.000	780.000	1.060.000	1.500.000	1.060.000	1.060.000
15	880.000	1.200.000	1.150.000	915.000	1.200.000	1.750.000	1.200.000	1.200.000
16	1.000.000	1.350.000	1.300.000	1.050.000	1.340.000	2.000.000	1.340.000	1.340.000
17	1.120.000	1.500.000	1.450.000	1.185.000	1.480.000	2.250.000	1.480.000	1.480.000
18	1.240.000	1.650.000	1.600.000	1.320.000	1.620.000	2.500.000	1.620.000	1.620.000
19	1.360.000	1.800.000	1.750.000	1.455.000	1.760.000	2.750.000	1.760.000	1.760.000
20	1.480.000	1.950.000	1.900.000	1.590.000	1.900.000	3.000.000	1.900.000	1.900.000
21	1.600.000	2.100.000	2.050.000	1.725.000	2.040.000	3.200.000	2.040.000	2.040.000
22	1.720.000	2.250.000	2.200.000	1.860.000	2.180.000	3.400.000	2.180.000	2.180.000
23	1.840.000	2.400.000	2.350.000	1.995.000	2.320.000	3.600.000	2.320.000	2.320.000
24	1.960.000	2.550.000	2.500.000	2.130.000	2.460.000	3.800.000	2.460.000	2.460.000
25	2.080.000	2.700.000	2.650.000	2.265.000	2.600.000	4.000.000	2.600.000	2.600.000
26	2.200.000	2.850.000	2.800.000	2.412.500	2.740.000	4.200.000	2.740.000	2.740.000
27	2.320.000	3.000.000	2.950.000	2.560.000	2.880.000	4.400.000	2.880.000	2.880.000
28	2.440.000	3.150.000	3.100.000	2.707.500	3.020.000	4.600.000	3.020.000	3.020.000
29	2.560.000	3.300.000	3.250.000	2.855.000	3.160.000	4.800.000	3.160.000	3.160.000
30	2.680.000	3.450.000	3.400.000	3.002.500	3.300.000	5.000.000	3.300.000	3.300.000
31	2.800.000	3.600.000	3.550.000	3.162.500	3.440.000	5.200.000	3.440.000	3.440.000
32	2.920.000	3.750.000	3.700.000	3.322.500	3.580.000	5.400.000	3.580.000	3.580.000
33	3.040.000	3.900.000	3.850.000	3.482.500	3.720.000	5.600.000	3.720.000	3.720.000
34	3.160.000	4.050.000	4.000.000	3.642.500	3.860.000	5.800.000	3.860.000	3.860.000
35	3.280.000	4.200.000	4.150.000	3.802.500	4.000.000	6.000.000	4.000.000	4.000.000
36	3.400.000	4.350.000	4.300.000	3.975.000	4.140.000	6.200.000	4.140.000	4.140.000

MODIFICADORES DE EXPERIENCIA POR RAZA

Para plasmar las diferencias de progreso no solo contamos con distintas cantidades de puntos de experiencia para subir progresar niveles según la clase de nuestro aventurero, sino que además, dos aventureros con la misma clase progresarán de manera distinta según la raza a la que pertenezcan. Esto se debe a que cada una tiene unas capacidades naturales, una esperanza de vida diferente y unos ritmos de progresión distintos según cual sea. Por tanto, a la experiencia necesaria para subir al siguiente nivel de la clase de aventurero, le sumaremos la cantidad de experiencia necesaria que se muestra en la siguiente tabla según su nivel:

Nivel	Enano	Elfo	Gnomo	Goblin	Halfling	Kenku	Semielfo	Semiorco	Humano
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	+100	+175	0	+125	0	0	+88	+150	0
3	+200	+350	0	+250	0	0	+175	+300	0
4	+400	+700	0	+500	0	0	+350	+600	0
5	+500	+875	0	+625	0	0	+438	+750	0
6	+1.500	+2.625	0	+1.875	0	0	+1.313	+2.250	0
7	+3.000	+5.250	0	+3.750	0	0	+2.625	+4.500	0
8	+10.000	+17.500	0	+12.500	0	0	+8.750	+15.000	0
9	+15.000	+26.250	0	+18.750	0	0	+13.125	+22.500	0
10	+20.000	+35.000	0	+25.000	0	0	+17.500	+30.000	0
11	+25.000	+43.750	0	+31.250	0	0	+21.875	+37.500	0
12	+30.000	+52.500	0	+37.500	0	0	+26.250	+45.000	0
13	+40.000	+70.000	0	+50.000	0	0	+35.000	+60.000	0
14	+80.000	+140.000	0	+100.000	0	0	+70.000	+120.000	0
15	+120.000	+210.000	0	+150.000	0	0	+105.000	+180.000	0
16	+180.000	+315.000	0	+225.000	0	0	+157.500	+270.000	0
17	+200.000	+350.000	0	+250.000	0	0	+175.000	+300.000	0
18	+240.000	+420.000	0	+300.000	0	0	+210.000	+360.000	0
19	+280.000	+490.000	0	+350.000	0	0	+245.000	+420.000	0
20	+320.000	+560.000	0	+400.000	0	0	+280.000	+480.000	0
21	+360.000	+630.000	0	+450.000	0	0	+315.000	+540.000	0
22	+400.000	+700.000	0	+500.000	0	0	+350.000	+600.000	0
23	+440.000	+770.000	0	+550.000	0	0	+385.000	+660.000	0
24	+480.000	+840.000	0	+600.000	0	0	+420.000	+720.000	0
25	+520.000	+910.000	0	+650.000	0	0	+455.000	+780.000	0
26	+560.000	+980.000	0	+700.000	0	0	+490.000	+840.000	0
27	+600.000	+1.050.000	0	+750.000	0	0	+525.000	+900.000	0
28	+640.000	+1.120.000	0	+800.000	0	0	+560.000	+960.000	0
29	+680.000	+1.190.000	0	+850.000	0	0	+595.000	+1.020.000	0
30	+720.000	+1.260.000	0	+900.000	0	0	+630.000	+1.080.000	0
31	+760.000	+1.330.000	0	+950.000	0	0	+665.000	+1.140.000	0
32	+800.000	+1.400.000	0	+1.000.000	0	0	+700.000	+1.200.000	0
33	+840.000	+1.470.000	0	+1.050.000	0	0	+735.000	+1.260.000	0
34	+880.000	+1.540.000	0	+1.100.000	0	0	+770.000	+1.320.000	0
35	+920.000	+1.610.000	0	+1.150.000	0	0	+805.000	+1.380.000	0
36	+960.000	+1.680.000	0	+1.200.000	0	0	+840.000	+1.440.000	0



TIRADAS DE SALVACIÓN

En este apartado, se muestran las tablas con la progresión en las Tiradas de Salvación para cada clase de aventurero hasta el Nivel 36°, en las que hay sutiles diferencias respecto a las originales, por lo que ignoraremos las tablas de TS mostradas en los manuales de *Reglas Básicas* y el *Manual Avanzado* de **Aventuras en La Marca del Este** y utilizaremos las siguientes:

TABLA SALVACIÓN ASESINO

Nivel	Veneno o Muerte	Varitas y Cetros	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
1-4	13	14	13	16	15
5-8	11	12	11	14	13
9-12	9	10	9	12	11
13-16	7	8	7	10	9
17-20	5	6	5	8	7
21-24	4	5	4	6	5
25-28	3	4	3	4	4
29-32	2	3	2	3	3
33-36	2	2	2	2	2

TABLA SALVACIÓN BÁRBARO

Nivel	Veneno o Muerte	Varitas y Cetros	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
1-4	8	10	12	15	14
5-8	7	8	10	13	12
9-12	6	6	8	11	10
13-16	5	5	6	9	8
17-20	4	4	5	7	6
21-24	3	3	4	5	5
25-28	2	2	3	4	4
29-32	2	2	2	3	3
33-36	2	2	2	2	2

TABLA SALVACIÓN BARDO

Nivel	Veneno o Muerte	Varitas y Cetros	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
1-4	14	15	13	16	14
5-8	12	13	11	14	12
9-12	10	11	9	12	10
13-16	8	9	7	10	8
17-20	6	7	6	8	6
21-24	4	5	5	6	5
25-28	3	4	4	4	4
29-32	3	3	3	3	3
33-36	2	2	2	2	2



TABLA SALVACIÓN CABALLERO

Nivel	Veneno o Muerte	Varitas y Cetros	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
1-3	14	15	16	17	17
4-6	12	13	14	15	16
7-9	10	11	12	13	14
10-12	8	9	10	11	12
13-15	6	7	8	9	10
16-18	6	6	7	8	9
19-21	5	6	6	7	8
22-24	5	5	6	6	7
25-27	4	4	5	4	5
28-30	3	4	4	3	4
31-33	3	3	3	2	3
34-36	2	2	2	2	2

TABLA SALVACIÓN CLÉRIGO

Nivel	Veneno o Muerte	Varitas y Cetros	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
1-4	11	12	14	16	15
5-8	9	10	12	14	13
9-12	7	8	10	12	11
13-16	6	7	8	10	9
17-20	5	6	6	8	7
21-24	4	5	5	6	5
25-28	3	4	4	4	4
29-32	2	3	3	3	3
33-36	2	2	2	2	2

TABLA SALVACIÓN DRUIDA

Nivel	Veneno o Muerte	Varitas y Cetros	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
1-4	11	12	14	16	15
5-8	9	10	12	14	13
9-12	7	8	10	12	11
13-16	6	7	8	10	9
17-20	5	6	6	8	7
21-24	4	5	5	6	5
25-28	3	4	4	4	4
29-32	2	3	3	3	3
33-36	2	2	2	2	2

TABLA SALVACIÓN EXPLORADOR

Nivel	Veneno o Muerte	Varitas y Cetros	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
1-3	14	15	16	17	17
4-6	12	13	14	15	16
7-9	10	11	12	13	14
10-12	8	9	10	11	12
13-15	6	7	8	9	10
16-18	6	6	7	8	9
19-21	5	6	6	7	8
22-24	5	5	6	6	7
25-27	4	4	5	4	5
28-30	3	4	4	3	4
31-33	3	3	3	2	3
34-36	2	2	2	2	2

TABLA SALVACIÓN GUERRERO

Nivel	Veneno o Muerte	Varitas y Cetros	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
1-3	14	15	16	17	17
4-6	12	13	14	15	16
7-9	10	11	12	13	14
10-12	8	9	10	11	12
13-15	6	7	8	9	10
16-18	6	6	7	8	9
19-21	5	6	6	7	8
22-24	5	5	6	6	7
25-27	4	4	5	4	5
28-30	3	4	4	3	4
31-33	3	3	3	2	3
34-36	2	2	2	2	2

TABLA SALVACIÓN ILUSIONISTA

Nivel	Veneno o Muerte	Varitas y Cetros	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
1-5	13	14	13	16	15
6-10	11	12	11	14	12
11-15	9	10	9	12	9
16-20	7	8	7	10	6
21-24	5	6	5	8	4
25-28	4	4	4	6	4
29-32	3	3	2	4	2
33-36	2	2	2	2	2

TABLA SALVACIÓN LADRÓN

Nivel	Veneno o Muerte	Varitas y Cetros	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
1-4	13	14	13	16	15
5-8	11	12	11	14	13
9-12	9	10	9	12	11
13-16	7	8	7	10	9
17-20	5	6	5	8	7
21-24	4	5	4	6	5
25-28	3	4	3	4	4
29-32	2	3	2	3	3
33-36	2	2	2	2	2

TABLA SALVACIÓN MAGO

Nivel	Veneno o Muerte	Varitas y Cetros	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
1-5	13	14	13	16	15
6-10	11	12	11	14	12
11-15	9	10	9	12	9
16-20	7	8	7	10	6
21-24	5	6	5	8	4
25-28	4	4	4	6	4
29-32	3	3	2	4	2
33-36	2	2	2	2	2

TABLA SALVACIÓN MÍSTICO

Nivel	Veneno o Muerte	Varitas y Cetros	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
1-3	14	15	16	17	17
4-6	12	13	14	15	16
7-9	10	11	12	13	14
10-12	8	9	10	11	12
13-15	6	7	8	9	10
16-18	6	6	7	8	9
19-21	5	6	6	7	8
22-24	5	5	6	6	7
25-27	4	4	5	4	5
28-30	3	4	4	3	4
31-33	3	3	3	2	3
34-36	2	2	2	2	2

TABLA SALVACIÓN NINJA

Nivel	Veneno o Muerte	Varitas y Cetros	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
1-4	13	14	13	16	15
5-8	11	12	11	14	13
9-12	9	10	9	12	11
13-16	7	8	7	10	9
17-20	5	6	5	8	7
21-24	4	5	4	6	5
25-28	3	4	3	4	4
29-32	2	3	2	3	3
33-36	2	2	2	2	2

TABLA SALVACIÓN PALADÍN

Nivel	Veneno o Muerte	Varitas y Cetros	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
1-3	14	15	16	17	17
4-6	12	13	14	15	16
7-9	10	11	12	13	14
10-12	8	9	10	11	12
13-15	6	7	8	9	10
16-18	6	6	7	8	9
19-21	5	6	6	7	8
22-24	5	5	6	6	7
25-27	4	4	5	4	5
28-30	3	4	4	3	4
31-33	3	3	3	2	3
34-36	2	2	2	2	2

TABLA SALVACIÓN PSIÓNICO

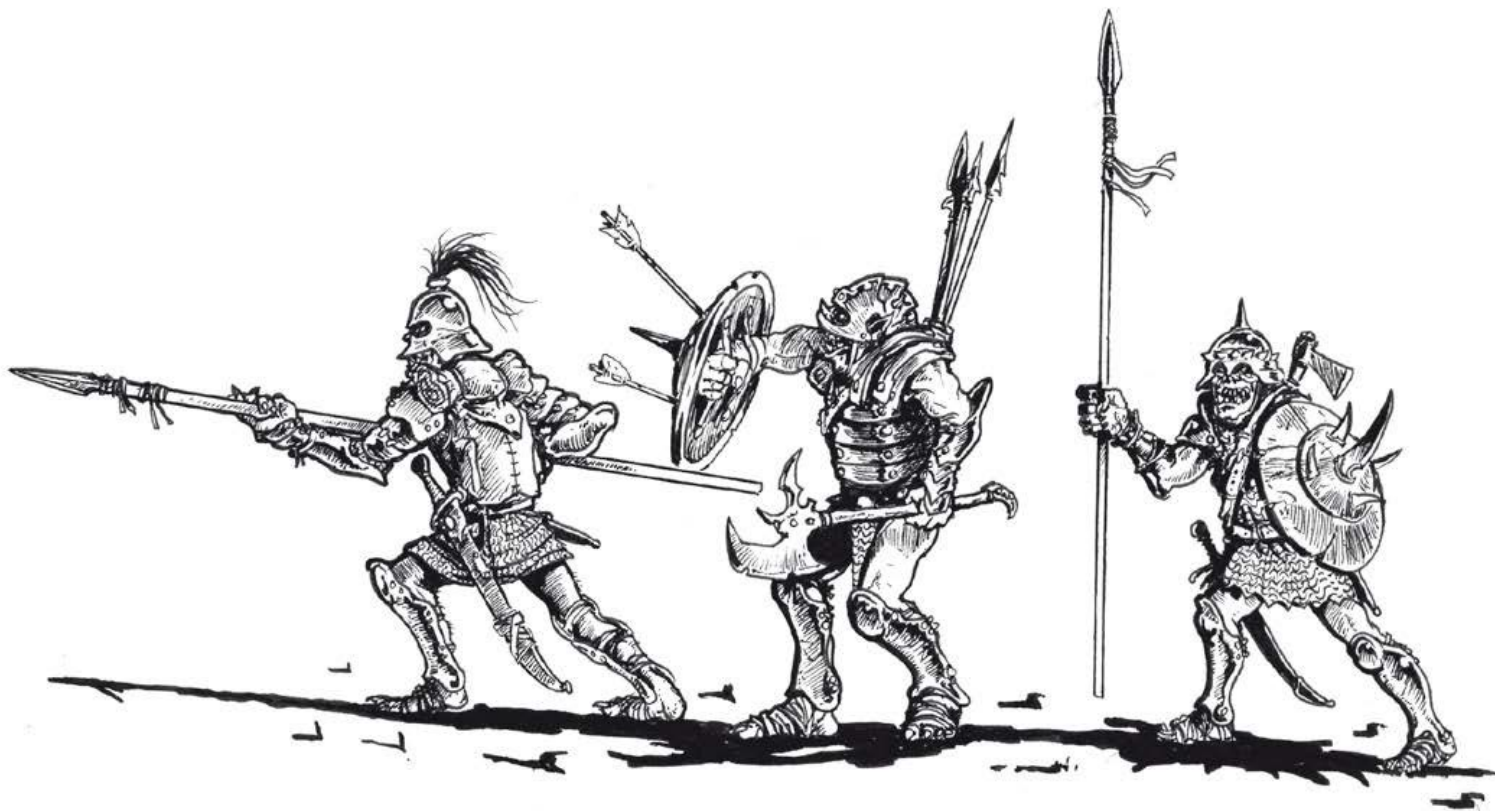
Nivel	Veneno o Muerte	Varitas y Cetros	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
1-4	10	14	11	15	15
5-8	8	12	9	13	13
9-12	6	10	7	11	11
13-16	5	8	5	9	9
17-20	4	6	4	7	7
21-24	3	5	3	5	5
25-28	3	4	3	4	4
29-32	2	3	2	3	3
33-36	2	2	2	2	2

TABLA SALVACIÓN SAMURAI

Nivel	Veneno o Muerte	Varitas y Cetros	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
1-3	14	15	16	17	17
4-6	12	13	14	15	16
7-9	10	11	12	13	14
10-12	8	9	10	11	12
13-15	6	7	8	9	10
16-18	6	6	7	8	9
19-21	5	6	6	7	8
22-24	5	5	6	6	7
25-27	4	4	5	4	5
28-30	3	4	4	3	4
31-33	3	3	3	2	3
34-36	2	2	2	2	2

TABLA SALVACIÓN VENGADOR

Nivel	Veneno o Muerte	Varitas y Cetros	Petrificación o Parálisis	Armas de Aliento	Conjuros y Armas Mágicas
1-3	14	15	16	17	17
4-6	12	13	14	15	16
7-9	10	11	12	13	14
10-12	8	9	10	11	12
13-15	6	7	8	9	10
16-18	6	6	7	8	9
19-21	5	6	6	7	8
22-24	5	5	6	6	7
25-27	4	4	5	4	5
28-30	3	4	4	3	4
31-33	3	3	3	2	3
34-36	2	2	2	2	2



HABILIDADES

Para los ya familiarizados con el *Manual Avanzado* de **Aventuras en La Marca del Este**, en el capítulo 3 dedicado a las Habilidades (página 58), aquí exploraremos un sistema de habilidades alternativo al mencionado anteriormente con algunas modificaciones, pero con una base muy similar en esencia.

Al igual que en el sistema de habilidades original, aquí encontraremos un listado de habilidades que se basan en las seis características principales (FUE, DES, CON, INT, SAB y CAR), con la notable diferencia de que las habilidades contarán con valores porcentuales en vez de ser sobre 20. Para superar una tirada de habilidad deberemos sacar en este caso un resultado igual o inferior al porcentaje que tenemos en esa habilidad.

EMPLEO DE LAS HABILIDADES

Cada aventurero contará a Nivel 1º con un porcentaje en cada una de sus habilidades igual a su puntuación de característica de la que venga dicha habilidad. Por ejemplo, la habilidad de Acrobacias viene de la característica Destreza, si Hölger el ladrón humano tiene una Destreza de 17, la puntuación de Acrobacias será del 17% al crear el personaje. Tras haber asignado los porcentajes iniciales a cada habilidad, pasaremos a fijarnos en la lista de habilidades generales de cada clase, pues cada clase posee un listado de habilidades generales en la que estarán más versados. En este caso se eligen dos habilidades de ese listado en las que el aventurero tendrá un multiplicador inicial de x2. Continuando con el ejemplo anterior, Hölger que posee un 17% de base en sus habilidades de Acrobacias y Montar Trampas (ambas pertenecientes a la característica de DES), decide que le aplicará el multiplicador de x2 a estas dos habilidades generales de su lista de clase, por lo que partirá de tener un 34% en las habilidades de Acrobacias y Montar Trampas. Después de esto, haremos lo mismo con las habilidades específicas de clase, que en este caso elegiremos una sola habilidad que tendrá el multiplicador x2. Vemos que, entre las habilidades específicas de clase del ladrón, Hölger decide que elegirá Falsificación, una habilidad que bebe de la característica Inteligencia, y como su puntuación de INT es de 14, Hölger tendrá una puntuación del 28% (14% base x 2 de multiplicador = 28%) en su habilidad específica de clase Falsificar.

Tras haber aplicado todos los multiplicadores como se explica anteriormente, pasaremos a la distribución de puntos. Cada aventurero cuenta al crearse con una cantidad de puntos a repartir entre todas sus habilidades (generales y específicas) igual a 20 puntos más 5 puntos por cada +1 que posea en su característica de Inteligencia. Cada punto gastado es igual a un 1% que subiremos en la habilidad en la que lo invertamos. Volviendo al ejemplo anterior, Hölger con su puntuación de INT de 14 cuenta con un +1, por lo que podrá repartir un total de 25 puntos entre todas las habilidades disponibles, por lo que decide repartir 10 puntos en Acrobacias (34% + 10 = 44%), 10 puntos en Juegos de Azar en la que contaba con un 12% (por CAR 12) quedando en 22%, y los últimos 5 puntos en Montar Trampas (34% + 5 = 39%). Con esto ya tendríamos todos los

puntos de habilidades de la creación del aventurero ya distribuidos.

En cuanto a la progresión de las habilidades tendremos en cuenta los siguientes factores. Cada aventurero cada vez que suba de nivel obtendrá 15 puntos a distribuir entre las habilidades, para lo cual seguiremos igual que en la creación la equivalencia de 1 punto igual a un 1%. Los aventureros solo podrán distribuir puntos entre las habilidades que hayan practicado (realizando tiradas) desde la última vez que subieron de nivel (o desde la creación si sube a Nivel 2º). No importa que haya tenido éxito o fallo en las tiradas, lo importante es la práctica, por eso se recomienda que el jugador o el Narrador apunte siempre que un jugador utilice una habilidad. Además, debemos tener en cuenta que solo se podrá aumentar el porcentaje de una habilidad de un nivel a otro en un máximo de un 10%. Estos puntos deberán gastarse si o si antes de la siguiente sesión tras subir de nivel, no se pueden guardar para el futuro ni para acumularlos con otras subidas de nivel.

HABILIDADES POR CLASE

Como se ha comentado antes, dentro de cada clase de aventurero nos encontramos una serie de habilidades entre las que tendrán que elegir para aplicar los multiplicadores a las habilidades generales y específicas de clase que elijan. Aquí podréis ver esos listados que corresponden a cada clase de aventurero.

Asesino:

- *Habilidades generales:* Acrobacias, Atletismo, Disfraz, Herbología, Intimidar, Leer los labios, Montar trampas.
- *Habilidades específicas:* Falsificación, Imitar voz, Luchar a ciegas.

Caballero:

- *Habilidades generales:* Arte, Atletismo, Cabalgar, Diplomacia, Folclore, Historia, Leyes.
- *Habilidades específicas:* Heráldica, Cuidado de monturas, Luchar a ciegas.

Clérigo:

- *Habilidades generales:* Atletismo, Diplomacia, Folclore, Historia, Religión, Saber natural, Sanar.
- *Habilidades específicas:* Astrología, Cuidado de monturas, Lenguajes antiguos.

Druida:

- *Habilidades generales:* Cocinar, Empatía animal, Geografía, Herbología, Saber natural, Sanar, Supervivencia.
- *Habilidades específicas:* Comprensión de animales, Sentido del clima, Sonido animal.

Explorador:

- *Habilidades generales:* Acrobacias, Atletismo, Cocinar, Montar trampas, Saber natural, Sanar, Supervivencia
- *Habilidades específicas:* Cuidado de monturas, Sentido de la dirección, Sentido del clima.

Guerrero:

- *Habilidades generales:* Atletismo, Cabalgar, Intimidar, Montar trampas, Nadar, Saltar, Supervivencia.
- *Habilidades específicas:* Armero/Forja de armas, Cuidado de monturas, Luchar a ciegas.

Ilusionista:

- *Habilidades generales:* Actuar, Alquimia, Diplomacia, Herbología, Historia, Leer los labios, Saber arcano.
- *Habilidades específicas:* Artesanía arcana, Astrología, Lenguajes antiguos.

Ladrón:

- *Habilidades generales:* Acrobacias, Actuar, Disfraz, Juegos de azar, Leer los labios, Montar trampas, Saltar.
- *Habilidades específicas:* Falsificación, Imitar voz, Tasación/Evaluación.

Mago:

- *Habilidades generales:* Alquimia, Geografía, Herbología, Historia, Ingeniería, Religión, Saber arcano.
- *Habilidades específicas:* Artesanía arcana, Astrología, Lenguajes antiguos.

Místico:

- *Habilidades generales:* Acrobacias, Arte, Atletismo, Diplomacia, Empatía animal, Nadar, Saltar.
- *Habilidades específicas:* Astrología, Lenguajes antiguos, Luchar a ciegas.

Ninja:

- *Habilidades generales:* Acrobacias, Alquimia, Atletismo, Disfraz, Herbología, Montar trampas, Saltar.
- *Habilidades específicas:* Falsificación, Imitar voz, Sonido animal.

Paladín:

- *Habilidades generales:* Atletismo, Cabalgar, Diplomacia, Folclore, Intimidar, Leyes, Religión.
- *Habilidades específicas:* Heráldica, Cuidado de monturas, Luchar a ciegas.

Psiónico:

- *Habilidades generales:* Escoge 3 habilidades de toda la lista de Habilidades generales.
- *Habilidades específicas:* -.

Samurai:

- *Habilidades generales:* Arte, Atletismo, Cabalgar, Diplomacia, Historia, Leyes, Religión.
- *Habilidades específicas:* Armero/Forja de Armas, Heráldica, Luchar a ciegas.

Vengador:

- *Habilidades generales:* Atletismo, Cabalgar, Intimidar, Montar trampas, Nadar, Religión, Saltar.
- *Habilidades específicas:* Armero/Forja de armas, Cuidado de monturas, Luchar a ciegas.

LISTADO DE HABILIDADES GENERALES

Las habilidades generales son las habilidades que poseen todos los aventureros, independientemente de su clase, con conocimientos en menor o mayor medida según sus vivencias.

Acrobacias (DES): Escapismo, filigranas, sortear obstáculos o trampas, caminar por la cuerda floja y actividades que requieran del uso de cierta técnica y disciplina, suelen estar englobadas dentro de esta habilidad.

Actuar (CAR): Actuar es una habilidad social que determina la capacidad de persuadir, engañar, confundir o manipular los sentimientos de los demás.

Alquimia (INT): Esta habilidad provee al personaje de las destrezas alquímicas necesarias para identificar elementos químicos comunes, drogas, pociones y venenos. Un chequeo exitoso permite a un personaje crear un antídoto para un tipo específico de veneno. En sentido inverso, también es posible la fabricación de venenos y drogas a partir de compuestos y plantas. Se suele complementar con Herbología.

Arte (INT): Esta habilidad permite al personaje reconocer obras de arte y su procedencia cultural, como pueda ser reconocer un mosaico élfico muy antiguo, que la arquitectura de unas columnas es del estilo visirrtaní o un tipo de esculturas procedentes de la cultura de Neferu. El personaje no podrá tasar el valor de una obra de arte pero podrá reconocer el movimiento o época artística al que pertenece. Además, también puede ser utilizada para identificar a la cultura que pertenece un instrumento musical o la música que está oyendo.

Atletismo (CON): Abarca todo el conjunto de actividades físicas que requieran vigor físico y resistencia, aplicadas a la característica de Constitución (CON).

Cabalgar (DES): (Elegir montura) Se utiliza para montar, cuidar y alimentar un animal, tomando sus riendas en circunstancias difíciles. Esta habilidad es también usada cuando los aventureros manejen carrozas, carromatos, carruajes y similares. Pueden elegirse las siguientes criaturas para montar: Caballos (incluye asnos y mulas), Camellos, Elefantes, Lobo gigante, Grifo, Pegaso, Hipogrifo o Águila gigante. Si se quiere montar una nueva criatura, habrá que gastar puntos de habilidad para conseguirla.

Cocinar (SAB): Esta habilidad permite al aventurero preparar y cocinar alimentos con cierta pericia, de tal manera que los platos resultantes sean apetitosos, deliciosos y nutritivos. Dicha habilidad también dota al usuario de conocimientos básicos para desollar animales, limpiarlos y prepararlos para ser cocinados. Cocinar también permite al aventurero tener conocimientos sobre destilación de bebidas y preparación de todo tipo de bebedizos, alcohólicos o no.

Diplomacia (CAR): La diplomacia es una habilidad social que permite negociar, persuadir, concordar y acordar todo tipo de asuntos con otros individuos. Esta pericia estará sujeta al uso que el Narrador quiera darle, pues, como ya indicábamos, no es recomendable que todas las situaciones se resuelvan meramente con una tirada de dados.

Disfraz (CAR): El arte del disfraz es una habilidad que nos permite hacernos pasar por otra persona o criatura diversa.

Empatía Animal (SAB): (Elegir tipo) Por alguna razón, el personaje es hábil en el manejo de determinadas bestias y animales, siendo ducho en su cuidado y entrenamiento. A su vez, el animal elegido es capaz de aprender trucos y órdenes sencillas siempre y cuando su amo se encuentre a 10 metros o menos y pueda oírle claramente.

Folclore (SAB): La favorita de los bardos. Esta habilidad permite conocer el conjunto de creencias, costumbres, artesanías, leyendas, mitos, leyes y demás que conforman la tradición y costumbres de las gentes de un pueblo o un país.

Geografía (INT): Permite conocer un conjunto de saberes sobre las diversas regiones que componen el mundo de la Marca, sus tierras, pueblos y las particularidades relativas a su orografía, sistemas fluviales y marítimos, paisajes y lugares.

Herbología (SAB): Esta habilidad provee al personaje de los conocimientos sobre plantas necesarios para localizarlas, cultivarlas y manipularlas sin riesgo. Permite identificar que frutos y plantas son comestibles y cuales son tóxicas.

Historia (INT): Este es el conocimiento de los avatares políticos, sociales, económicos y militares que han acontecido en el mundo de la Marca. Es decir, aquellos sucesos preservados tanto por las crónicas oficiales y monumentales y la tradición oral de los diferentes pueblos dispersos de oriente a occidente y de septentrión a meridión.

Ingeniería (INT): La ingeniería es el arte de aplicar la inteligencia y razón para diseñar artefactos, mecanismos y cachivaches, amén de desarrollar y perfeccionar diversas tecnologías. Esta habilidad está sujeta al grado de desarrollo tecnológico que cada Narrador haya querido implementar en su campaña. Por ejemplo, en una campaña al uso de Aventuras en la Marca del Este, esta habilidad puede emplearse para diseñar una cerradura, un sistema de poleas, desentrañar los misterios de una intrincada trampa mecánica, construir un puente o cualquier otra estructura al uso, etc. Los gnomos, dado su gusto por la ingeniería, siempre parten con dos puntos extra en esta habilidad.

Instrumento musical (SAB): El personaje sabe tocar un instrumento musical específico. Con un 50% podrá empezar a aprender a tocar un segundo instrumento.

Intimidar (FUE): La intimidación nos permite asustar a otros individuos o criaturas, exhibiendo nuestro poderío y fuerza como amenaza plausible. Esta es una habilidad social y es importante que en ocasiones sea interpretada y no solamente decidida por los dados.

Juegos de azar (CAR): Esta habilidad dota a los aventureros de los talentos precisos para participar en juegos de habilidad o azar. Quien la posea, conocerá el funcionamiento y reglas de muchos juegos (generalmente los de las regiones que el personaje conozca), y la manera correcta para jugar con mayores posibilidades de ganar.

Leer los labios (SAB): Esta capacidad permite al aventurero ser capaz de averiguar lo que alguien está transmitiendo oralmente, aunque no pueda oírlo, simplemente interpretando el movimiento de los labios al pronunciar cada palabra. Dos personajes habilitados con esta facultad podrán comunicarse sin

articular sonido alguno siempre que puedan ver con nitidez sus labios.

Leyes (INT): Sabiendo leyes, nuestro aventurero es capaz de desenvolverse bien en la burocracia de cada nación, siendo capaz de reconocer los diversos tramites necesarios para una amplia variedad de procedimientos. También dispone de conocimientos sobre las costumbres penales y ordenamientos criminales de muchos pueblos y naciones, así como los castigos y penas, impuestos, alcabalas, tributos y demás jerigonza leguleya.

Montar trampas (DES): Gracias a esa habilidad, nuestro aventurero podrá montar y desmontar trampas sencillas o complejas que sirvan a diferentes propósitos, como cazar, proteger o defender localizaciones, etc. Una tirada exitosa significará que la trampa funciona adecuadamente, mientras que un fallo supondrá que, por alguna razón, el mecanismo no se ha montado correctamente y la trampa no funcionará adecuadamente. Instalar una trampa pequeña requiere una hora de trabajo y causa un daño de entre 1d4 y 2d4, aunque el Narrador puede dictaminar otra cosa si así lo desea. El daño aumenta otros 2d4 adicionales por cada 5 niveles de experiencia del fabricante. Instalar una trampa realmente grande y compleja requerirá 2d4 horas de trabajo y produce un daño aproximado de entre 1d6 a 2d6 o a discreción del Narrador.

Nadar (FUE): Para lo obvio y evidente que podría requerir una tirada de natación para un aventurero, como nadar en un río sin golpearse contra las rocas y similares. Advertir a los aventureros que meterse en el mar con una armadura pesada no les va a salvar ni todas las tiradas de Nadar del mundo juntos.

Navegación (SAB): Esta habilidad faculta al aventurero para pilotar con destreza diversas embarcaciones, tanto fluviales como marítimas. Es capaz, mediante su uso, de reconocer la dirección del viento y situar la embarcación para manejar la embarcación en las mejores condiciones posibles. El aventurero con esta habilidad es ducho en el uso de aparejos típicamente marineros, nudos y velamen, así como en el reconocimiento de mareas y corrientes, orientación en alta mar y los peligros inherentes al medio acuático.

Oficio (DES): Como su nombre indica, mediante esta habilidad el aventurero conocerá el desempeño de una profesión artesanal, que puede ser de muy diverso tipo. A continuación, enumeramos unos cuantos oficios de ejemplo: Agricultor, Alfarero, Armero, Barquero, Cantero, Carnicero, Carpintero, Costurero, Curtidor, Escultor, Herrero, Jardinero, Pescador, Pintor, Sastre, Tallador, Talabartero, etc. Huelga decir que cualquier otro oficio, siempre que sea factible para con la campaña en curso, y con el permiso del Narrador, puede elegirse para el caso.

Religión (INT): Esta colección de saberes habilitará a nuestro aventurero con muchos y útiles conocimientos sobre prácticas religiosas diversas, facultándole para reconocer rituales, símbolos, ídolos, tradiciones, festividades y demás, relacionadas con cultos religiosos de toda índole.

Saber Arcano (INT): Esta habilidad es susceptible de conceder a un personaje varios tipos de conocimientos mágicos estándar, así como por ejemplo la geografía planar, monstruos planares o extraplanares, o ingeniería mágica (lo cual no incluye

detalles acerca de la fabricación de objetos mágicos). Esto permite al aventurero identificar objetos mágicos comunes con una simple tirada bajo esta habilidad, pero no objetos mágicos más especiales, ni distinguir objetos protegidos con trampas o malditos de otros que puedan ser más seguros.

Saber Natural (INT): Mediante esta recopilación de saberes, nuestro intrépido aventurero podrá desenvolverse en el medio natural, siendo capaz de sobrevivir y perdurar en tan hostil entorno. Gracias a esta habilidad, podrá reconocer fauna y flora, determinando aquellas especies peligrosas. También será útil a la hora de precisar el curso y razón de variados sucesos naturales y el porqué de las cosas en la naturaleza.

Saltar (FUE): Para lo obvio y evidente que podría requerir una tirada de salto para un aventurero, como saltar entre dos riscos distantes sin caerse al vacío y similares.

Sanar (SAB): Esta útil habilidad permite al aventurero paliar los efectos de las heridas, estabilizando al enfermo o herido, deteniendo la pérdida de sangre. Se emplea típicamente para evitar que un personaje moribundo, con 0 puntos de golpe o menos, siga perdiendo puntos de golpe hasta morir. La habilidad de sanar también dota al aventurero de conocimientos básicos de medicina, de tal manera que puede practicar curas sencillas, vendajes, torniquetes, cataplasmas y apósitos para mitigar o sanar a los heridos y enfermos.

Supervivencia (SAB): Esta habilidad permite buscar alimentos, agua, refugio y poder cubrir las necesidades básicas de la vida en las hostiles tierras que rodean los pueblos y ciudades. Además, permite a nuestro personaje ocultar su rastro y viajar sin dejar pistas.

LISTADO DE HABILIDADES ESPECÍFICAS DE CLASE

Las habilidades específicas de clase son las habilidades que poseen de manera exclusiva (o casi) cada clase de aventurero, considerándolas los conocimientos en los que sus clases o profesiones son los únicos poseedores.

Armero/Forja de armas (DES): El personaje puede fabricar todo tipo de armaduras si dispone de los materiales e instalaciones adecuadas. Cuando fabrique una armadura, se efectúa una tirada de habilidad al final del tiempo de fabricación. El tiempo requerido para construir una armadura es igual a dos semanas por cada punto de CA por debajo de 10.

Por otra parte, podría especializarse esta habilidad para aprender a forjar armas, siguiendo las mismas reglas que la de Armero, pero con unos tiempos de fabricación distintos, indicados en la siguiente tabla:

Arma	Tiempo de Fabr.	Coste
Cabeza de Flecha	10/día	1 mc
Hacha de Batalla	10 días	10 mp
Hacha de Mano	5 días	5 mp
Daga	3 días	2 mp
Ballesta	15-20 días	5-10 mp
Tridente	20 días	10 mp
Lanza/Pica	2 días	4 mp
Espada Corta	20 días	5 mp
Espada Larga	30 días	10 mp
Espada Claymore	45 días	2 mo

Artesanía arcana (DES): El personaje puede fabricar objetos mágicos y pociones mediante el uso de esta habilidad. Para saber más sobre el uso de la Artesanía arcana consultar el apartado de Investigación Mágica del Capítulo 4.

Astrología (SAB): Esta habilidad proporciona al personaje cierta comprensión de las supuestas influencias de las estrellas. Si sabe la fecha y hora de nacimiento de cualquier persona, el astrólogo puede estudiar las estrellas y los acontecimientos celestes y luego intentar preparar una predicción del futuro de esa persona. La intuición de ese futuro se halla limitada a los próximos 30 días, y su conocimiento, en el mejor de los casos, es vago. Si tiene éxito el astrólogo puede ver pequeños flashes relacionados con esa persona.

Comprensión de los animales (INT): Esta habilidad permite a un personaje observar las acciones o el hábit de un animal e interpretar lo que ocurre. Las acciones pueden mostrar lo peligroso que es el animal, si está hambriento, si protege a sus cachorros o defiende su cubil. Además, determinadas señales con una observación cuidadosa pueden desvelar incluso una horda de animales, un peligro inminente como un incendio forestal.

Cuidado de monturas (CAR): Esta habilidad permite al personaje cuidar de monturas y saber que necesidades tienen, desde si toca herrar a los caballos pasando por si están bien alimentados, hasta si su aspecto refleja algún indicio de enfermedad. Sabe cuanta comida debe darles a las monturas y cuáles son los alimentos más adecuados. En caso de tener las herramientas adecuadas, en el caso de los equinos, podrá herrarlos el mismo.

Falsificación (INT): Esta habilidad permite al personaje crear duplicados de documentos y escritos y detectar esas falsificaciones creadas por otros. Para falsificar un documento (órdenes militares, decretos locales, etc.) en el que lo escrito no lo está con la letra específica de una persona, el personaje tan sólo necesita haber visto antes un documento similar. Para falsificar una firma es necesario un autógrafo de esa persona, y hay que superar una tirada de habilidad con una penalización de -10%. Para falsificar un documento más largo escrito de puño y letra por alguna persona en particular se necesita una amplia muestra de esa escritura, con una penalización del -15%.

Es importante recalcar que estas tiradas se realizarán por el Narrador en secreto, dado que el falsificador siempre piensa que ha tenido éxito, por lo que no sabrá de su éxito o su fracaso hasta que sea demasiado tarde.

Si tiene éxito, su falsificación pasará sin levantar sospechas de todos excepto de aquellos íntimamente familiarizados con dicha escritura o de aquellos con habilidades de falsificación que examine con cuidado el documento. Si la tirada falla será automáticamente detectable por aquellos que conozcan la escritura o sepan detectar este tipo de falsificaciones con simplemente examinarlo. Si el resultado es una pifia, lo detectarán todos aquellos que hayan visto este tipo de documentos sin necesidad de examinarlo.

Heráldica (SAB): El conocimiento de la heráldica permite al personaje identificar las diferentes cimeras y símbolos que representan a diferentes personas y grupos. La heráldica aparece en muchas formas y es utilizada con muchos propósitos diferentes. Puede usarse para identificar personajes nobles, familias, gremios, sectas, legiones, facciones políticas y castas.

Los símbolos pueden aparecer en banderas, escudos, cascos, bandas, bordados, estandartes, ropas, monedas y muchas más cosas. Los símbolos utilizados pueden incluir esquemas geométricos, líneas caligráficas de escritura, animales fantásticos, símbolos religiosos y sellos mágicos (hechos con la finalidad expresa de identificación). La heráldica puede variar desde las reglas y regulaciones altamente formalizadas de la Europa medieval alta hasta los diferentes dibujos y formas de los escudos utilizados por las tribus africanas.

El personaje identifica automáticamente los diferentes símbolos heráldicos de su país natal y de aquellos con los que está asociado. Además, si el personaje efectúa con éxito una tirada de habilidad, puede identificar correctamente los signos y símbolos de otras tierras, siempre que posea al menos un conocimiento pasable de los habitantes de esas tierras. Su habilidad heráldica es de poca utilidad cuando entra por primera vez en un territorio extraño.

Imitar voz (CAR): Imitar voz es el arte de remendar convincentemente las voces de otras personas. Un personaje con esta habilidad es capaz de imitar cualquier acento que haya oído. El éxito es automático a menos que las personas que tienen este acento sean los oyentes, en cuyo caso la tirada se realizará la tirada con un penalizador de -10%. Más difícil es imitar la voz de una persona específica, para lo cual el personaje debe estar familiarizado con la voz que va a imitar. Se necesita una tirada que la dificultad dependerá de cuanto de conocidos sean los receptores, yendo desde un -10% para alguien que haya oído a la persona alguna vez, un -25% si son amigos cercanos, hasta un -40% si es alguien realmente íntimo (como un familiar o el conyugue). En el caso de que intentemos imitar a un individuo de género distinto al nuestro, obtendremos un -50% a la tirada. Por poner un ejemplo práctico y el más extremo, si somos naturales de Marvalar e intentamos imitar a alguien de Neferu, obtendremos un -10% a la tirada, si a eso le sumamos que somos un hombre que pretende engañar al marido haciéndose pasar por su esposa, a ese -10% deberíamos añadirle un -40% por ser alguien muy íntimo y un -50% por ser del sexo opuesto, quedándonos un bonito -100% a la tirada, en cuyo caso debemos obtener un 1 para poder conseguirla (resultado éxito crítico).

Habría que tener en cuenta otros modificadores, y es que en el caso de que nos hayamos disfrazado y superado con éxito la tirada de Disfraz, obtendremos automáticamente un +25% a la tirada puesto que los oyentes ya han aceptado visualmente el aspecto físico. Hacerlo a la inversa solo añadirá un +5% a la tirada de Disfraz.

Lenguajes Antiguos (INT): El personaje ha dominado una difícil y oscura lengua, hallada ahora principalmente en los escritos de pedantes sabios y brujos. La principal utilidad del lenguaje es leer tomos antiguos secretos escritos por místicos muertos hace mucho.

Luchar a ciegas (SAB): El personaje es capaz de luchar a ciegas con esta habilidad. Siempre que el personaje entre en combate (o ya esté en uno) y no tenga ninguna fuente de luz, podrá realizar una prueba de habilidad. En caso de que sea un éxito, el personaje será capaz de luchar, pero con un -2 a sus tiradas de ataque. Si es en un espacio abierto al aire libre y hay luz de la luna y las estrellas, el personaje solo recibirá un -1. El personaje solo podrá atacar cuerpo a cuerpo y nunca a distancia. En cualquier caso, esta habilidad no protege al personaje frente

a los ataques a distancia, por lo cual sigue recibiendo un penalizador de +2 a su CA igual que quien no viese nada.

Sentido de la dirección (SAB): Un personaje con esta habilidad tiene un sentido innato de la dirección. Tras concentrarse durante 1d6 asaltos, el personaje puede intentar determinar la dirección en la que se encamina el grupo. Si falla la tirada pero por menos de un 10%, el personaje yerra por 45°, si es por menos de 30% yerra por 90° y si falla por más de 50% o pifia, irá en dirección contraria. Esta tirada se realizará oculta y solo la verá el Narrador. Cuando el personaje viaje por terreno boscoso o selvático obtiene un bono del 5%.

Sentido del clima (SAB): Esta habilidad permite al personaje efectuar previsiones inteligentes acerca de las condiciones climáticas próximas. Una tirada exitosa significa que el personaje ha adivinado correctamente las condiciones climáticas generales de las próximas 6 horas. Por cada 6 horas más que quiera prever tendrá un modificador de -25% a la tirada.

Sonido animal (CAR): Un personaje con esta habilidad es capaz de imitar los sonidos hechos por diversos animales. Una tirada exitosa significará que solo la magia puede distinguir este sonido del de un animal real que este siendo imitado. Un fallo en la tirada significa que el sonido varía del correcto de alguna forma ligera. Si la tirada falla, no significa que todas las criaturas que oigan el sonido sepan que es falso, aunque las criaturas y humanoides que estén familiarizados con él lo sabrán automáticamente, mientras que otros podrán realizar una prueba de Sabiduría para determinar si identifican que es falso.

Tasación/Evaluación (SAB): Esta habilidad es muy útil para los ladrones, pues permite a los personajes estimar el valor y la autenticidad de antigüedades, objetos de arte, joyas, piedras talladas y otros objetos manufacturados que encuentren. El personaje ha de tener el objeto entre sus manos (si fuera posible por el tamaño) para examinarlo. Una tirada exitosa (lanzada por el Narrador) permite al personaje estimar el objeto en una aproximación de hasta 100 a 1000 mo e identificar falsificaciones. Si la tirada falla no sabe aproximar, sin embargo, si la tirada es una pifia obtendrá una idea completamente errónea de su valor.



CAPÍTULO 3: COMBATE

En este capítulo se detallarán sistemas alternativos para el combate y las consecuencias de estos en cuanto a las heridas sufridas por los aventureros y como reponerse de las mismas. Además, encontraréis una serie de tablas avanzadas de críticos y pifias para el combate, y otras acciones. Por último se han añadido las tablas de GAC0 con la progresión hasta Nivel 36º acorde a los AJ que se pueden crear en este suplemento.

INICIATIVA

Para calcular la iniciativa, utilizaremos los siguientes sencillos pasos:

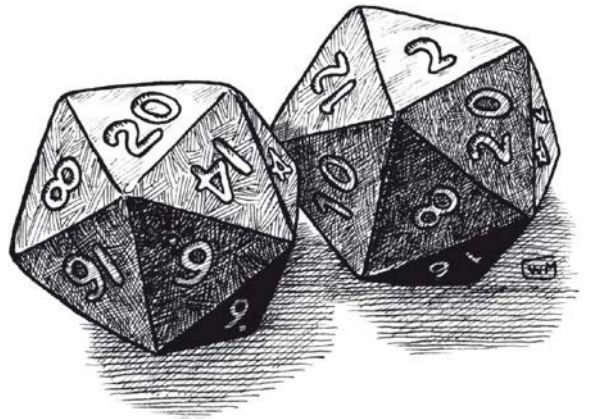
1 - Los jugadores declaran la acción que van a realizar con su aventurero. Los enemigos no declaran.

2 - Se tira la iniciativa teniendo en cuenta lo siguiente

- Cada Aventurero tira 1D6 + DES
- Los ataques con armas a distancia obtienen un +2.
- Los conjuros obtienen un +1
- Los enemigos hacen una tirada común de iniciativa por tipo. Por ejemplo, todos los Goblins actuarían a la vez.

3 - Se resuelven las acciones en orden de iniciativa realizando primero los desplazamientos en caso de que haya necesidad para poder realizar la acción o se quiera mover.

4 - Cuando todos hayan actuado, se vuelve al paso 1.



TABLAS DE ATAQUE

A continuación, encontraréis las tablas de Ataque tanto para los aventureros hasta el Nivel 36^o, como para los monstruos. A diferencia de las tablas normales, estas están basadas directamente en la clase del AJ, divididas directamente en los 3 grupos de progresión de GACO por clase y no por raza, y añaden las dificultades a golpear CA de 19 hasta -20. Ciertos números elevados o muy reducidos de CA son alcanzables debido a la acumulación de efectos de conjuros, bonificaciones o penalizaciones situacionales y objetos mágicos, entre otros muchos, así que no es de sorprender el poder llegar a sacar un 32 en una tirada contando los modificadores.

M	Cy L	G	Golpear Clase de Armadura																			
Rango de Niveles			19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
0 Humanos			2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1-5	1-4	1-3	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
6-10	5-8	4-6	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
11-13	9-10	7-8	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
14-15	11-12	9	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
16-18	13-14	10-11	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
19-20	15-16	12	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
21-23	17-18	13-14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
24-25	19-20	15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
26-28	21-22	16-17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
29-30	23-24	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
31-33	25-26	19-20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
34-35	27-28	21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
36	29-30	22-23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
	31-32	24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
36	33-35	25-27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	36	28-30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4
36	31-33		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
	34-36		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

M	Cy L	G	Golpear Clase de Armadura																			
Rango de Niveles			-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20
0 Humanos			20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31	32
1-5	1-4	1-3	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31
6-10	5-8	4-6	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30
11-13	9-10	7-8	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	20	30	30
14-15	11-12	9	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30
16-18	13-14	10-11	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30
19-20	15-16	12	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30
21-23	17-18	13-14	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
24-25	19-20	15	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	28
26-28	21-22	16-17	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	27
29-30	23-24	18	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	26
31-33	25-26	19-20	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	24	25	25
34-35	27-28	21	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	24	24
36	29-30	22-23	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	23
	31-32	24	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	22
36	33-35	25-27	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	21
	36	28-30	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	21	21
36	31-33		4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	21	21
	34-36		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	21



En el caso de los Monstruos, nos encontramos con los mismos tramos, aunque a una escala de 1 hasta 35 o más DG:

DG del MONSTRUO	GOLPEAR CLASE DE ARMADURA																			
Rango de Niveles	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Persona Normal	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1 o menos	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1+ y 2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
2+ y 3	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
3+ y 4	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
4+ y 5	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
5+ y 6	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
6+ y 7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
7+ y 8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
8+ y 9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
9+ a 11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11+ a 13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
13+ a 15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
15+ a 17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
17+ a 19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
19+ a 21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
21+ a 23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4
23+ a 25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3
25+ a 27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
27+ a 29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
29+ a 31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
31+ a 33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
33+ a 35	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
35+ y más	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Dº del MONSTRUO		Golpear Clase de ARMADURA																			
Rango de Niveles	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20	
Persona Normal	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31	32	
1 o menos	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31	
1+ y 2	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	
2+ y 3	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	
3+ y 4	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	
4+ y 5	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	
5+ y 6	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
6+ y 7	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
7+ y 8	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
8+ y 9	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	
9+ a 11	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	
11+ a 13	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	
13+ a 15	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	
15+ a 17	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	
17+ a 19	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	
19+ a 21	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	
21+ a 23	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	
23+ a 25	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	
25+ a 27	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	
27+ a 29	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	
29+ a 31	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
31+ a 33	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
33+ a 35	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
35+ y más	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	

En cualquier caso, estas tablas contemplan el uso de la clásica CA Negativa (GAC0), pero en el caso de querer usar el sistema de CA Positiva, obviaremos estas tablas completamente durante nuestras partidas.

CRÍTICOS Y PIFIAS

A las ya conocidas tablas de críticos y pifias que conocemos desde el Manual Avanzado de Aventuras en La Marca del este, aquí se las expone con una vuelta de tuerca. Estas tablas separan el tipo de crítico por el tipo de arma que se usa y las pifias por si se realizan con un arma cuerpo a cuerpo a o distancia. Debo avisar que, estas tablas suponen un aumento considerable de la crudeza y el desafío que supone para los aventureros enfrentarse a los enemigos, por lo cual pueden no ser aptas para todas las campañas y mesas de juego. Al final de las mismas se añaden una serie de anotaciones explicativas sobre algunos detalles importantes de las mismas.

Usadlas bajo vuestra propia responsabilidad.

CRÍTICOS

Cuando obtengamos un 20 natural en el dado al realizar una tirada de ataque, en vez de doblar el daño o utilizar las tablas de Críticos que encontramos en el *Manual Avanzado* de **Aventuras en La Marca del Este**, utilizaremos las siguientes tres tablas según el tipo de arma que estemos usando, que se dividen en 3 grandes tipos: *cortantes*, *perforantes* y *contundentes*.

1d100

TABLA DE CRÍTICOS ARMAS CORTANTES

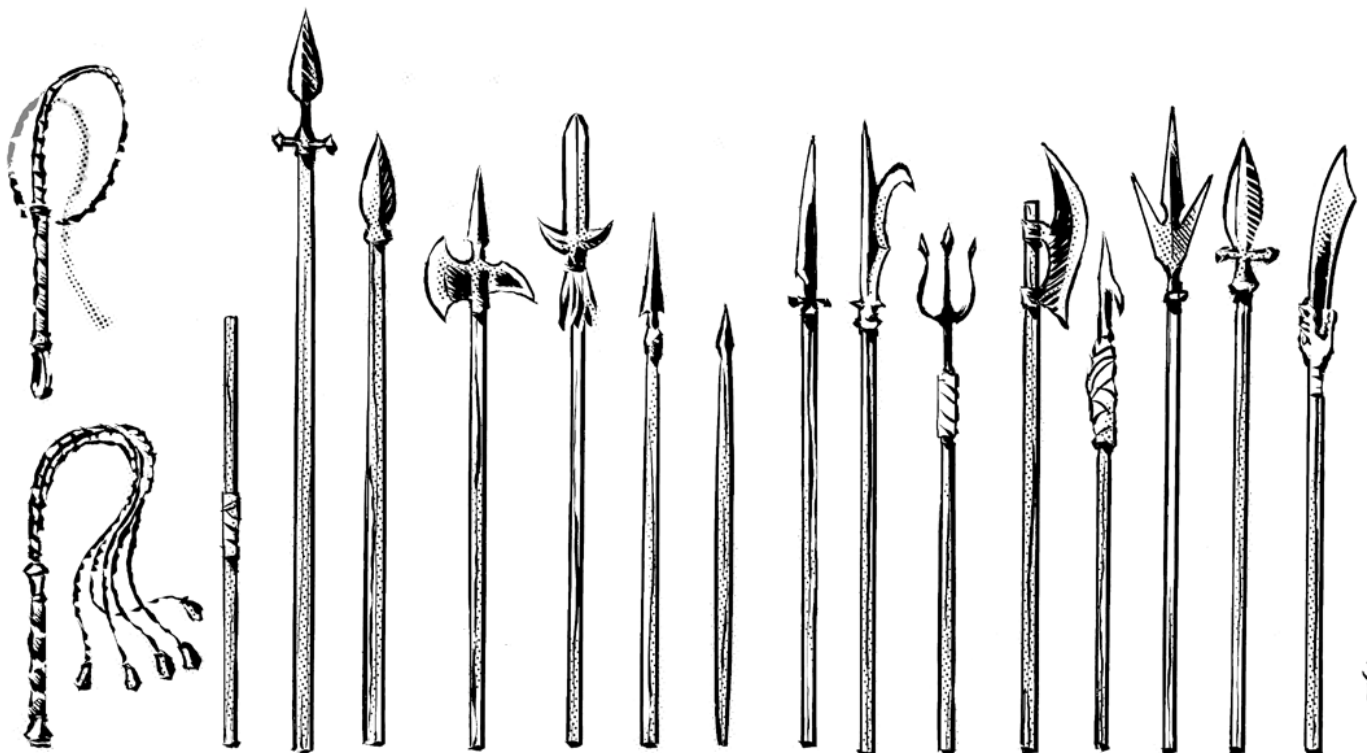
1-4	Corte en el tobillo, movimiento reducido a la mitad y -2 en habilidades físicas hasta curar la herida.
5-8	Rotura del tendón de Aquiles. 1d2 de daño al forzar el pie por asalto hasta curar la herida.
9-12	Rotura de ligamento lateral. TS contra Muerte para no caer al suelo. Asalto completo para levantarse, movimiento reducido a la mitad.
13-16	Corte en la rodilla. Si el daño supera 1/3 de los PG totales cercena la pierna, sino TS contra Muerte para evitar cercenamiento. Si falla recibe -1D10 PG por asalto hasta que se cure.
17-20	Corte en el cuádriceps. TS contra Muerte para no perder la movilidad de la pierna hasta que se cure la herida completamente.
21-24	Corte en la mano. TS contra Muerte para no perder la mano. Si se falla se tira 1D6, del 1-5 se pierde un dedo, con un 6 se pierde la mano.
25-28	Corte en los ligamentos del codo. Brazo inutilizado hasta curar se elige brazo principal de arma o brazo de escudo con 1D2 (no afecta si hay escudo).
29-32	Mutilar brazo de escudo. TS contra Muerte para no perder el brazo del escudo. Si falla y hay escudo este se destruye si es de madera.
33-36	Mutilar brazo de escudo. TS contra Muerte para no perder el brazo del escudo. Si falla recibe -1D10 PG por asalto hasta que se cure.
37-40	Mutilar brazo del arma. TS contra Muerte para no perder el brazo del arma. Si falla recibe -1D10 PG por asalto hasta que se cure.
41-44	Corte en la cadera. Movimiento reducido a la mitad, pérdida del bono de DES a la CA.
45-48	Corte profundo en el abdomen. 1D4 de daño por asalto al moverse hasta curar.
49-52	Corte en la armadura. La armadura se rompe por los enganches y se desmonta quedando inservible.
53-67	Gran corte vertical. Daño x1,5.
68-76	Corte de hombro a hombro. -2 a las habilidades que impliquen el uso de brazos y al ataque y daño hasta curar.
77-81	Corte en la espalda. TS contra Muerte para no caer al suelo y soltar lo que lleve en las manos. Aturdido hasta el final del próximo asalto.
82-85	Pulmón atravesado. TS contra Muerte, si supera sobrevive durante 1D4 días. Fracaso automático de siguiente acción.
86-89	Corazón atravesado. TS contra Muerte, si supera sobrevive durante 2d6 asaltos.
90-93	Corte en el cuello. Si el daño supera 1/3 de los PG muerte instantánea, sino TS contra Muerte para no ser decapitado. Si supera, -2 PG por asalto.
94-97	Corte en la cara. TS contra Muerte para no perder los ojos, si supera -1 PG por asalto
98	Impacto Crítico. Daño x2.
99	Impacto Mortal. Daño x3.
00	Decapitación. Muerte.

1d100

TABLA DE CRÍTICOS ARMAS PERFORANTES

1-4	Perforación del pie. -1/3 de movimiento hasta curar.
5-8	Perforación de la tibia. TS contra Muerte para no caer al suelo y quedar Aturdido hasta el final del próximo asalto.
9-12	Perforación del gemelo. +2 a la CA hasta curar.
13-16	Rodilla perforada. TS contra Muerte para no quedarse cojo hasta curar. Caída al suelo y movimiento reducido a la mitad.
17-20	Perforación del cuádriceps. 1D2 al moverse por asalto hasta curar la herida.
21-24	Dedo arrancado. -1 a las tiradas de ataque con este brazo y -1 a las habilidades físicas hasta curar herida.
25-28	Brazo del Escudo perforado. El brazo queda inútil y pierde el bono de CA del Escudo (no afecta si hay escudo).
29-32	Brazo del Escudo perforado. El brazo queda inútil y pierde el bono de CA del Escudo hasta curar completamente.
33-36	Brazo del arma perforado. -2 a la tirada de ataque con este brazo.
37-40	Brazo del arma perforado. TS contra Muerte para no quedar el brazo inutilizado, si salva, obtiene -4 a la tirada de ataque con este brazo.
41-44	Perforación de la cadera. Aturdido hasta el final del próximo asalto.
45-48	Perforación del intestino. -2 a todas las habilidades físicas, al ataque y al daño, y +2 a la CA hasta curar la herida.
49-52	Escudo perforado. Perfora el escudo de lado a lado rompiendo su sujeción. -25% de probabilidad si es de Acero y -50% si es Pavés (no tiene efecto si no hay escudo).
53-67	Hígado perforado. Daño x1,5.
68-76	Perforación de las costillas. Capacidad de carga reducida a la mitad, -2 a todas las habilidades físicas y +2 a la CA hasta curar completamente.
77-81	Perforación de la columna. TS contra Muerte para no perder la movilidad de las piernas y caer al suelo hasta que se cure la herida. Aturdido hasta el final del próximo asalto.
82-85	Pulmón perforado. TS contra Muerte, si supera sobrevive 1D4 días. Fracaso automático de siguiente acción.
86-89	Corazón perforado. TS contra Muerte, si supera sobrevive durante 2d6 asaltos.
90-93	Cuello perforado. 1D6 por asalto hasta curar la herida.
94-97	Ojo perforado. Pérdida de un ojo (50% de probabilidad si lleva un yelmo).
98	Impacto Crítico. Daño x2.
99	Impacto Mortal. Daño x3.
00	Directo en la frente. Muerte.

1-4	Tobillo aplastado. TS contra Muerte para no quedar Aturdido hasta el final del próximo asalto. Movimiento reducido a la mitad hasta curar.
5-8	Golpe en la tibia. Fracaso automático de la siguiente acción.
9-12	Golpe en la rodilla. TS contra Muerte para no quedar Aturdido 1D8 asaltos.
13-16	Fractura de fémur. Incapacidad de usar la pierna hasta curar completamente (movimiento reducido a la mitad). Aturdido durante dos asaltos y -1 PG al moverse por asalto.
17-20	Fuerte golpe en el lateral de la pierna. TS contra Muerte para no caer al suelo y quedar Aturdido durante 1 asalto.
21-24	Fractura de dedos. 1D4 dedos fracturados, con 3 o más imposibilidad de usar la mano hasta curar.
25-28	Muñeca aplastada. Mano inutilizada, 1D2 para decidir si mano de arma o de Escudo (no afecta si hay escudo). TS contra Muerte para evitar lesión permanente.
29-32	Brazo del Escudo aplastado. TS contra Muerte para no perder el brazo del escudo. Si falla y hay escudo el escudo se destruye si es de madera (50% de posibilidades si es de acero).
33-36	Brazo del arma aplastado. -2 a la tirada de ataque con este brazo.
37-40	Brazo del arma aplastado. TS contra Muerte para no quedar el brazo inutilizado, si salva, obtiene -4 a la tirada de ataque con este brazo.
41-44	Golpe bajo. Movimiento reducido a la mitad y Aturdido 2D6 asaltos.
45-48	Aplastamiento de cadera. TS contra Muerte para no caer al suelo. -1 PG al moverse por asalto hasta curar.
49-52	Armadura aplastada. Destroza la armadura de un golpe, si hay escudo de madera o acero lo destruye en lugar de la armadura (75% de probabilidad de destruir Pavés). Ignora la rodela.
53-67	Golpe poderoso en el abdomen. Daño x1,5.
68-76	Golpe debajo del brazo. Pérdida de un 1D2 PG al moverse o realizar acciones que requieran del uso del brazo y +2 a la CA hasta curar.
77-81	Golpe en la columna vertebral. TS contra Muerte para no caer al suelo. Aturdido durante 2D4 asaltos.
82-85	Costillas astilladas. TS contra Muerte, si supera sobrevive durante 1D4 días. Fracaso automático de siguiente acción.
86-89	Caja torácica aplastada. TS contra Muerte, si supera sobrevive durante 2d6 asaltos.
90-93	Golpe en la nuca. Si el daño supera 1/3 de los PG muerte instantánea, sino TS contra Muerte. Si supera, 2D6 asaltos Aturdido.
94-97	Mandíbula rota. Sin posibilidad de hablar. TS contra Muerte para no perder el habla permanente. Aturdido durante 3 asaltos.
98	Impacto Crítico. Daño x2.
99	Impacto Mortal. Daño x3.
00	Machacacráneo. Muerte.



JORGE
MORENO
2021

PÍFIAS

En el caso que obtengamos un 1 natural en el dado al realizar una tirada de ataque, en vez del fallo automático o utilizar las tablas de Pifias que encontramos en el *Manual Avanzado* de **Aventuras en La Marca del Este**, utilizaremos las siguientes dos tablas según el tipo de arma que estemos usando, que, a diferencia de los críticos, en las pifias solo las clasificaremos por *pifias a distancia* y *pifias cuerpo a cuerpo*.

1d100	TABLA DE PÍFIAS CUERPO A CUERPO
1-19	Resbalón. TS contra Muerte para no caer al suelo y quedar aturdido durante 1d4 asaltos.
20-33	Traspié. TS contra Muerte para no caer al suelo y quedar aturdido durante 1d6 asaltos.
34-39	Tropezón y caída. Aturdido durante 1d6 asaltos.
40-44	Tus acciones son tan torpes y lamentables que distraerán a todos los aliados, obteniendo todos un -1 a todas sus acciones y ataques durante 1D4 asaltos.
45-49	Desajuste del arma. Prueba de habilidad Destreza o no podrá atacar el próximo asalto.
50-54	Perdida de agarre. Prueba de habilidad Destreza o se caerá el arma.
55-59	Se escurrió. Se te cae el arma.
60-61	Tu arma si es Cort. o Perf. queda incrustada en algún objeto cercano. Extraerla requerirá una tirada de habilidad de Fuerza y un asalto completo.
62-63	Tu arma se te engancha o enreda a la ropa, no pudiendo atacar y teniendo +1 a la CA hasta que la liberes. Liberar el arma te llevará un asalto completo.
64-65	Tu arma sale volando y va a parar a algún lugar inaccesible (cae por un risco, se cuelga en la copa de un árbol...).
66-69	El arma sale volando. Lanzar 1d8 para determinar dirección y 1d10 para determinar el número de metros.
70-74	El arma se rompe. Hay un 20% menos de probabilidad de que se rompa por cada nivel de Maestría con encima de "Sin Entrenar". Añade un 15% por cada +1 si el arma es mágica.
75-76	Tobillo torcido. Mitad de movimiento y TS contra Muerte para no caer al suelo.
77-79	Armadura descolocada. Prueba de habilidad Destreza o -6 al Ataque y +3 a la CA hasta superar al prueba
80-81	Armadura descolocada. Prueba de habilidad Destreza o no podrá atacar y +5 a la CA hasta superar al prueba.
82	A por uvas. El próximo ataque de un enemigo recibe un +3 al ataque y al daño.
83-84	Autolesión leve. Impacto sobre tí mismo con mitad de daño.
85-86	Autolesión. Impacto sobre tí mismo con daño normal.
87-88	Autolesión grave. Impacto sobre tí mismo con doble de daño.
89-90	¡Ups! Impacto al aliado más cercano con mitad de daño.
91-92	¡Oh por Valion! Impacto al aliado más cercano con daño normal.
93-94	¡Traidor! Impacto al aliado más cercano con doble de daño.
95-96	Una demostración magistral de torpeza e inutilidad por tu parte culmina con un golpe Crítico sobre tí mismo. El siguiente asalto tendrás -1 al ataque.
97-98	¡Asesino! Crítico sobre el aliado más cercano. Debido a la vergüenza y a que te piden que te relajes un poquito, obtienes -2 al ataque durante 1D3 asaltos.
99	Tira dos veces, ignora el 99 y el 00.
00	Tira tres veces, ignora el 99 y el 00.

1d20	TABLA DE PÍFIAS A DISTANCIA
1	Pierdes el equilibrio al tratar de disparar, cayendo torpemente al suelo y perdiendo todas tus acciones hasta el final del próximo asalto.
2-3	El arma queda destensada o mellada, teniendo un -1 al ataque y al daño hasta que la arregles.
4-8	Golpeas a un aliado dentro del alcance del arma.
9-10	En un momento de ofuscación, te confundes de proyectil y lanzas algún otro objeto de tu equipo (de similar tamaño o forma).
11	Tu proyectil pasa silbando junto a la cabeza de un compañero, dejándolo desconcertado. Tendrá -1 al ataque durante el próximo asalto.
12	Te clavaste un proyectil en un pie mientras cargas el arma o te dispones a arrojarla, sufriendo el daño mínimo y teniendo un +1 a la CA y movimiento reducido a la mitad hasta el final del combate.
13-15	Te caes sobre tu arma, partiéndola si no superas una TS contra Muerte. Si fallas sufre 1D3 de daño.
16	Tu proyectil hace algo perjudicial para el equipo (cortar una correa, romper algo de valor...)
17-18	Se te agarrotan los dedos y es más difícil empuñar y cargar el arma. -2 al ataque durante 1D6 asaltos.
19	Al atacar, te hieres con tu propia arma en la cara con 1D4 de daño. Si es de tipo Cortante, tienes un 25% de posibilidades de perder la oreja.
20	Golpe Crítico a un compañero. Todos tus aliados obtienen -2 a sus ataques hasta el final del próximo asalto.

Además de estas dos tablas de pifias para armas, podéis encontrar aquí también una tabla de pifias para armas de artillera, como catapultas o balistas entre otras, para escenas en las que tengáis previstas la aparición de este tipo de artilugios, o incluso para los niveles mas avanzados cuando los aventureros se hayan metido en materia de conquista y manejo de ejércitos.

1d20	TABLA DE PIFIAS ARTILLERÍA
1-2	Pierdes el equilibrio al tratar de disparar, cayendo torpemente al suelo y perdiendo todas tus acciones hasta el final del próximo asalto.
3-6	El arma queda destensada o mellada, teniendo un -1 al ataque y al daño hasta que la arregles.
7-8	Golpeas a un aliado dentro del alcance del arma.
9-10	En un momento de ofuscación, te confundes de proyectil y lanzas algún otro objeto de tu equipo (de similar tamaño o forma).
11-12	Tu proyectil pasa silbando junto a la cabeza de un compañero, dejándolo desconcertado. Tendrá -1 al ataque durante el próximo asalto.
13-14	Te clavas un proyectil en un pie mientras cargas el arma o te dispones a arrojarla, sufriendo el daño mínimo y teniendo un +1 a la CA y movimiento reducido a la mitad hasta el final del combate.
15-16	Te caes sobre tu arma, partiéndola si no superas una TS contra Muerte. Si fallas sufre 1D3 de daño.
17-19	Tu proyectil hace algo perjudicial para el equipo (cortar una correa, romper algo de valor...)
20	Se te agarrotan los dedos y es más difícil empuñar y cargar el arma. -2 al ataque durante 1D6 asaltos.

Por último, podemos encontrar una tabla extra para determinar las tiradas catastróficas en lo que a acciones físicas se refiere, como pueden ser las tiradas de acrobacias, atletismo, saltar y similares. Como el resto de tablas, es totalmente opcional el usar esto en vuestras partidas, pero le puede dar algo más de tensión y complejidad a las partidas, y evitar sobre todo el complejo de Assassin's Creed de algunos aventureros.

1d20	TABLA DE PIFIAS FÍSICAS
1	Fracaso de la prueba.
2-4	Fracaso notable. Quedas Aturdido durante 1D4 turnos.
5-7	Fracaso estrepitoso. Si pudieras repetirla, la realizas con -5.
8-10	Un fracaso como pocos. No podrás repetir la prueba (si es que se puede) hasta que hayas hecho un descanso largo y obteniendo -5 en dicha prueba.
11-13	Un fallo asombroso. Recibes tantos puntos de daño como diferencia haya hasta la dificultad de la prueba.
14-16	La tarea te sobrepasa impidiéndote realizarla en 1D6 días. Además estarás Aturdido durante 1D8 turnos y tendrás -3 a todas las pruebas relacionadas con la característica hasta que hagas un descanso largo.
17-18	El Golpe. Fallas tan torpemente que caes haciéndote 1D4 de daño.
19	El Fracaso. El fallo es tan violento que caes inconsciente durante 1D10 turnos y sufriendo 1D8 puntos de daño.
20	Puff. Bueno, lo has intentado. Caes inconsciente por el golpe durante 1D3 días. Cuando despiertes sufrirás una pérdida de memoria de 1 mes atrás. Tienes un 50% de posibilidades de recuperar tus recuerdos pasada la primera semana y la segunda semana de un 25%. Si aún no los hubieras recuperado, se pierden de manera permanente.

ANOTACIONES

A continuación, encontraréis una serie de anotaciones que explican diversas cuestiones sobre las tablas encontradas anteriormente, despejando la mayor parte de dudas que podáis encontrar en ellas:

Aturdir: Solo se podrá aturdir a su contrincante siempre que sea de un tamaño similar o menor. Un personaje aturdido no podrá conjurar, se moverá a un tercio de su capacidad de movimiento, obtendrá un penalizador +2 a su categoría de armadura y un penalizador -2 a sus tiradas de salvación. El contrincante puede evitar estos efectos siempre que tenga éxito en una tirada de salvación contra muerte, que podrá repetir cada asalto hasta lograr recuperarse.

Nota 1: Los Multiplicadores de Daño (x1,5... x2... x3) es en la tirada del dado, antes de añadir los modificadores.

Nota 2: Los Críticos producen automáticamente una prueba de Moral en ANJs, aliados o enemigos según corresponda. Se añadirá un modificador de +2 a la tirada si el daño es x2 o +3 si el daño es x3. Los ANJs con Moral 12 no se ven afectados.

Nota 3: Los ataques a monstruos, animales o bestias que den como resultado "Brazo de Arma" o "Brazo de Escudo" y no cumplan estos requisitos se actuará con lógica. Ej: Si el resultado es la mutilación del brazo del escudo y estamos pelando con una Araña Gigante, procederemos mutilando una pata. Aplicaremos esta misma lógica a cualquier otro resultado que requiera

adaptación por las condiciones anatómicas del objetivo. La decisión del Narrador es inapelable.

Nota 4: Los efectos que detallen "muerte en X días o X asaltos pueden detenerse con un resultado Crítico en una prueba de Sanar o mediante efectos mágicos como "Curar Heridas". Hasta que sean curados (o mueran), el PJ/PNJ permanece en estado de inconsciencia con 1 PG.

Nota 5: Los efectos que detallen mutilaciones y pérdida del habla o la vista solo pueden ser restaurados mediante la magia. Las *roturas*, *aplastamientos* y *perforaciones* terminan en 1D6 semanas (por cada lesión de este tipo). El uso de la habilidad Sanar combinado con el uso de hierbas y los ungüentos apropiados reducen la curación en una semana (mínimo siempre 3 días de recuperación). El desatender estas heridas puede llevar a una recuperación de 1D6 meses y secuelas permanentes.

Nota 6: Solo críticos de armas mágicas pueden dañar escudos u armaduras mágicas.

Nota 7: Los monstruos sin órganos ni apéndices como los *cubos gelatinosos* no pueden sufrir los efectos de los críticos. Los *mueertos vivientes* no pueden sufrir los efectos de los críticos que producen la muerte en X asaltos/días.

Nota 8: Los ataques a aliados cercanos (si hay más de uno) se resuelven eligiendo al que menor puntuación de Sabiduría tenga, en caso de empate se elige al azar.

Nota 9: No se pueden realizarse impactos Críticos sobre criaturas que superen en 4 o más DG a los del atacante.

DAÑO Y CURACIÓN

Aunque ya de por sí en juegos como Aventuras en La Marca del Este la dificultad es en sí elevada, la utilización de este apartado implica una escalada más en el realismo y crea una auténtica sensación de miedo a caer a 0 Puntos de Golpe, puesto que, con las reglas aquí expuestas, si obtendremos penalizadores y consecuencias al caer en combate.

HERIDAS Y MUERTE

La pérdida de puntos de golpe simboliza pequeñas contusiones, fatiga y daños superficiales sufridos por los aventureros y por tanto se pueden recuperar con el tiempo sin necesidad de un tratamiento específico siguiendo las reglas expuestas en el apartado de Curación. Para el resto de situaciones, tendremos en cuenta lo expuesto a continuación:

• Cuando un enemigo o ANJ es reducido a 0 PG, se le considera muerto, con posibilidad de que solo esté incapacitado e inconsciente si así lo decide el Narrador.

• Cuando un personaje jugador cae a 0 PG o menos las cosas se ponen feas:

1. Si el aventurero recibe tantos puntos de daño que le dejen 0 PG o menos, pero menos que sus PG en negativo, solo cae incapacitado, en cuyo caso empezará a desangrarse y a perder 1 PG cada asalto. Si llega a un número de PG negativos igual a su valor de Constitución, el personaje morirá.

2. Si el aventurero recibe tantos puntos de daño y queda con una puntuación igual o inferior a sus PG máximos en negativo, el personaje muere automáticamente, lo que llamaremos una “*Muerte Súbita*”. Por ejemplo, si un personaje tiene 20 PG máximos, y recibe un ataque que, independientemente de si está al máximo de PG en ese momento o no, le dejase en -20 PG, el personaje abonará la tierra.

Además, si se da exclusivamente el primer caso, deberá hacer una tirada de salvación contra Muerte (y volver a hacerla si vuelve a sufrir daño). Si se falla, tira 1d8 para determinar la localización de la herida:

1. Cabeza / 2-4. Torso / 5. Brazo derecho / 6. Brazo izquierdo / 7. Pierna derecha / 8. Pierna izquierda

A continuación, tiraremos 1d10 para determinar su gravedad:

1-4. Cicatriz. Solo dejará una marca estética que, en ciertas ocasiones, puede modificar el Carisma del personaje. Solo llevan 1 día de recuperación.

5-7. Leve. Tiene -3 a todos los usos de esa parte del cuerpo (tiradas mentales si es la cabeza, y todas las acciones si es el torso). Llevará 1d6+5 días de recuperación. Si recibiese esta herida o una más grave en un brazo, soltará lo que llevara en él a menos que estuviera atado. Si es en la pierna, reduce su movimiento a un tercio. Puede ser curado a todos los efectos también mediante el conjuro de Curar Heridas Leves.

8-9. Grave. Tiene -5 a todos los usos de esa parte del cuerpo, o a todo si es el torso o la cabeza. Llevará 1d3+1 semanas de recuperación. Si es en la pierna, no puede andar. Puede ser curado también mediante el conjuro de Curar Heridas Graves.

10. Destrozado. Pierde por completo el miembro: si es la cabeza, el personaje queda ciego, mudo o sordo (33% de probabilidad cada una), pero si obtuviera un 100 como resultado, el personaje verá reducida su inteligencia a la mitad (redondeando hacia abajo). Si es el torso, queda tetrapléjico. Si es una pierna, no puede caminar sin ayuda de un bastón o una pata de palo y, aun así, a la mitad de la velocidad normal. Llevará 1d4+4 semanas de recuperación y nunca podrá recuperar el miembro perdido. Puede ser acelerado el proceso de curación también mediante el conjuro de Curar Heridas Críticas, aunque el miembro o cualidad perdida no lo recuperará a menos que se use el conjuro de Regenerar.

CURACIÓN

Un personaje que no haya caído a 0 puntos de golpe se recupera descansando. Un personaje que duerma una noche en calma, habiendo comido y bebido, recupera 1d4 PG. Si hace una guardia, sigue contando como que ha descansado siempre que no ocurra nada en esa guardia, en cuyo caso solo recuperará 1 PG. Si pasa un día completo de reposo en un lugar tranquilo sin viajar, combatir, investigar, ni nada que no haría un paciente de hospital, recupera 1d4+2 PG.

Un personaje con heridas por haber caído a 0 PG o menos y que haya sido puesto a salvo permanecerá a 0 PG y no podrá recuperar más hasta que sus heridas se curen en el tiempo indicado según su gravedad como se describe en el apartado anterior de Heridas y Muerte. Si la herida que ha recibido es como máximo una Cicatriz o Leve, el aventurero pasará tanto tiempo inconsciente como 30 minutos menos su puntuación de Constitución. Este tiempo debe pasarse en reposo como se explicó previamente. Un sanador (o un personaje con la habilidad de Sanar) que esté a cargo del herido reducirá el tiempo de recuperación a la mitad.

Tras un combate, un AJ o ANJ con la habilidad de Sanar puede atender a alguien que haya recibido daño en el combate y realizarles unos primeros auxilios. Si tiene éxito en la tirada, esa persona recupera 1 PG. Si obtiene un crítico 2 PG. Esto no puede llevarse a cabo a más de 1 turno posterior al propio combate.

CAPÍTULO 4: MAGIA

En este capítulo estableceremos unos valores, sistema y reglas que afectan directamente a la magia y al lanzamiento de conjuros en Aventuras en La Marca de Este. Además, encontraréis aquí una expansión de la transcripción de conjuros, y de la creación de pociones y objetos mágicos.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN MÁGICA

Aquí exponemos un sistema de magia alternativo que sustituye el sistema de magia vanciana (por espacios de conjuro) pero que funciona exclusivamente para los Magos e Ilusionistas, puesto que este sistema funciona perfectamente con los poderes de la magia arcana pero no tanto así con los poderes de la magia divina de clérigos y paladines o la magia de la naturaleza de los druidas, por lo que dichas clases de personajes mantendrán el sistema de lanzamientos de conjuros habitual.

El primer cambio relevante, es que Magos e Ilusionistas no necesitarán seleccionar diariamente los conjuros para poder lanzarlos, sencillamente tendrán que dedicar cada mañana 3 turnos por nivel máximo de conjuro al estudio de su libro. Por ejemplo, si nuestro mago Faringal el conjuro de nivel más alto que puede lanzar es de Nivel 3, tendrá que dedicar 9 turnos (1h y 30min) diarios al estudio. Si el aventurero no dedica el tiempo completo que le corresponde cada mañana, perderá

Nivel	Mago	Ilusionista
1	1	2
2	2	3
3	4	5
4	6	7
5	9	11
6	12	16
7	17	20
8	23	27
9	31	35
10	40	44
11	47	53
12	60	64
13	70	77
14	87	91
15	101	107
16	124	122
17	147	141
18	168	160
19	183	172
20	200	185

ese día la capacidad de lanzar conjuros de 1 nivel de conjuro por cada 3 turnos no completados, redondeando hacia abajo. Si Faringal que puede lanzar conjuros de Nivel 3 solo dedica 6 turnos (1 hora) esa mañana a estudiar su libro, no podrá lanzar más que conjuros de Nivel 2 hasta que complete el tiempo de 3 turnos faltantes. El tiempo de estudio se considera válido cuando se le dedica única y exclusivamente el tiempo a esa labor, puesto que viajar, investigar otra cosa o dedicarle tiempo a diversos menesteres que requieran mas concentración que comer o fumar impedirá que el aventurero haya podido estudiar su libro correctamente.

Los PM (Puntuación Mágica) Base con los que contarán Magos e Ilusionistas serán los listados en la tabla que mostramos a continuación, a la que le sumaremos el bono de Inteligencia por nivel de Mago/Ilusionista entre dos (redondeando hacia abajo).

Ej: Faringal es un mago de nivel 5 con un bono de +3 por INT, por lo que tiene una base de 9 PM por su nivel de mago como indica la tabla anterior más una cantidad de PM extra igual a 3 de su bono de INT multiplicado por 5 que es su nivel de mago, y todo ello dividido entre 2, dando como resultado total una cantidad de 16 PM.

$$\text{Base} + (\text{Bono de INT} \times \text{Nivel de clase}) / 2$$

Cada vez que lancemos un conjuro consumirá una cantidad de PM según el nivel del conjuro. Para saber cuántos PM consume cada conjuro nos fijaremos en la siguiente tabla:

Nivel	Gasto PM
1	1
2	4
3	6
4	12
5	15
6	24
7	35
8	48
9	63

Si Faringal decide lanzar el conjuro Invisibilidad en Grupo que es de Nivel 3, gastará 6 PM, por lo que le quedarían 10 PM restantes.

También deberemos tener en cuenta el desgaste que produce el lanzamiento de conjuros. Cuando un Mago/Ilusionista vea reducidos sus PM a la mitad deberá realizar una TS contra Conjuros, si la falla verá reducido su movimiento 1/4 de su capacidad total por el esfuerzo. Una vez lleguen a 0 sus PM, automáticamente su movimiento se reduce 1/2 del total. En términos narrativos, el mago se encontrará exhausto por el esfuerzo y la cantidad de energía usada para lanzar sus conjuros. En el caso de los Elfos realizarán únicamente una TS contra Conjuros cuando sus PEC lleguen a 0, en cuyo caso verán reducido su movimiento en 1/3.

USAR PUNTOS DE GOLPE COMO PM

Una vez agotados los PM, el lanzador puede decidir convertir Puntos de Golpe como si fuesen PM en una relación 2/1. Los PG se modificarán, pudiendo llegar la puntuación de PG a 0

por este medio; si eso sucede, el lanzador deberá realizar una TS contra Muerte, si la supera, en este caso se considera al personaje inconsciente en lugar de muerto, pero si por el contrario la falla, se aplicarán las reglas habituales de pérdidas de PG hasta la muerte del lanzador. La pérdida del 50% de los PG por este medio, implica una reducción del 50% del movimiento del personaje, un -2 en Fuerza y un -2 a las Tiradas de Salvación; una reducción del 75% implicará un -3 en Fuerza y un -4 a las Tiradas de Salvación; estas penalizaciones se reemplazan, no cumulan. La recuperación de los PG sigue el mismo proceso habitual de curación, sin embargo, estos PG no pueden ser recuperados mediante la Magia ni mediante pociones.

RECUPERACIÓN DE PM

Los lanzadores de conjuros recuperan PM descansando, divide el total de PM que posee el aventurero entre 8 horas para obtener los PM que recupera por hora durmiendo (redondeando hacia abajo y como mínimo 1 PM por hora).



INVESTIGACIÓN MÁGICA

La investigación mágica es el proceso por el que un mago o lanzador de conjuros puede dedicar tiempo, dinero y esfuerzo a desarrollar nuevos conjuros o manufacturar artefactos mágicos como pergaminos o varas.

Para que un proceso de investigación mágica tenga éxito es necesario que el mago supere una tirada Saber Arcano, si se trata de copiar conjuros, o de Artesanía Arcana si se trata de crear objetos mágicos y pociones.

Si la tirada resulta en un éxito, el proceso se ha llevado a cabo correctamente y se obtiene el resultado esperado. De lo contrario, la investigación ha fallado y todo el tiempo, recursos y materiales invertidos se pierden, debiendo empezar desde cero otra vez si se desea.

Un resultado de 100 natural en el d100 siempre se considera un fallo crítico, o pifia de investigación.

Durante el tiempo que le lleve al mago terminar la investigación, este no podrá dedicarse a ninguna otra actividad que le distraiga más de unas horas de sus labores mágicas, como ir de aventuras o viajar. No se pueden realizar dos proyectos de investigación al mismo tiempo.

Si el mago fuera interrumpido durante más de un día y luego volviera al trabajo, tirará 1d10 menos el número de días que haya desatendido la investigación de un conjuro: si el resultado es igual o menor que el nivel del conjuro, todo el trabajo realizado ha quedado totalmente inservible.

El coste necesario debe pagarse al comenzar la investigación.

ESCRIBIR Y TRANSCRIBIR CONJUROS

Un lanzador de conjuros puede crear un pergamino para cualquier conjuro que esté inscrito en su libro de conjuros. El proceso requiere los siguientes costes y tiempo:

- Escribir un pergamino: Nivel de Conjuro x 2D6 días / Coste de 25 mo por día
- Transcribir de Pergamino a Libro: Nivel de Conjuro x 1D6 días / Coste de 60 mo por día
- Transcribir de Libro (propio) a nuevo Libro: Nivel de Conjuro x 1D3 días / Coste de 30 mo por día
- Transcribir de Libro (ajeno) a Libro (propio): Nivel de Conjuro x 1D6 días / Coste de 50 mo por día
- Escribir en Libro conjuros conocidos: Nivel de Conjuro x 1D6 días / Coste de 30 mo por día
- Encontrar nuevo conjuro: Nivel de Conjuro x 1D10 días / Coste de 60 mo por día.

Para realizar cualquiera de estas acciones, habrá que realizar una tirada de Saber Arcano, a la que se le añadirá un penalizador igual al nivel del conjuro que se esté escribiendo, por ejemplo, un conjuro de Nivel ^o 5 tendría un penalizador del 25%. La tirada para "Encontrar un nuevo conjuro" no permite "seleccionar" del manual un conjuro, queda a discreción del Narrador lo que el Mago obtiene, aunque siempre está bien tomar referencias sobre más o menos lo que busca. Además, tendrá un penalizador igual al nivel del conjuro multiplicado por 10.

Un mismo mago no puede escribir más de un pergamino con el mismo conjuro. Si un lanzador ya tenía un pergamino escrito

con un determinado conjuro, como Dormir, al escribir un segundo pergamino de sueño con éxito, el primero perdería su poder. El lanzador no podrá escribir en pergaminos conjuros de un nivel más alto que aquel que sea capaz de lanzar.

INVESTIGAR OBJETOS MÁGICOS

Si el lanzador tiene acceso a un objeto mágico y no conoce el conjuro de Identificar, puede investigarlo para determinar sus propiedades con una tirada de Artesanía Arcana. Esta investigación llevará 3 días. Si es una poción u objeto mágico muy común o que el ya haya creado puede identificarlo al momento con una tirada exitosa de Artesanía Arcana en caso de que sean objetos mágicos, o de Alquimia en el caso de las pociones.

CREAR OBJETOS MÁGICOS

Un objeto mágico es aquel que es capaz de producir un efecto mágico, ya sea activo o pasivo.

En primer lugar, el mago deberá conocer un conjuro o conjuros que producen los efectos mágicos deseados para el objeto mágico, de lo contrario, tendrá que investigarlos o emplear una fórmula o una muestra (ver más abajo).

El coste en tiempo y dinero dependerá de la disponibilidad del efecto mágico, es decir, el número de veces o la frecuencia con la que se pueda emplear, como se muestra en la tabla a continuación.

Una poción se considera un objeto mágico de un solo uso, y los magos pueden crearlas a partir del nivel 3.

Nº de Usos	Coste (mo/nv)	Tiempo (días/nv)
Un solo uso	500	7
Nº limitado de cargas	500 x nº de cargas	2 x nº de cargas
Uso ilimitado	25.000	100
1 / turno	15.500	80
1 / 3 turnos	12.500	70
1 / hora	8.000	60
3 / día	7.000	50
1 / día	5.000	40
1 / semana	3.000	30

Estos costes en tiempo y oro suponen que solo se introduce un conjuro (o tres muy relacionados). Si tuvieran más, aumentaría de la siguiente forma:

- 1 conjuro (o 3 muy relacionados), x1.
- 3 conjuros (o 5 muy relacionados), x2.
- 5 conjuros (o 7 muy relacionados), x4.

De la misma forma se pueden crear armas y armaduras mágicas con bonos extra. Añadir un nuevo bono a un arma o armadura requiere 5.000 mo multiplicados por el bono siguiente (por ejemplo, 15.000 mo para subirlo de +2 a +3) y una semana por cada 1 mo del coste base de un arma del mismo tipo multiplicado por el bono al que se le quiera subir. Por ejemplo, subir una Espada Corta de +1 a +2 requeriría 10 000 mo y 7 semanas, ya que una espada básica cuesta 7 mo. Los bonos contra criaturas concretas cuestan solo 1.000 mo.

La tirada de investigación se llevará a cabo con una penalización igual al nivel del conjuro multiplicado por 10 que se esté imbuyendo al objeto. Si se están imbuyendo varios conjuros, cada uno tendrá su tirada independiente y los que tengan éxito se imbuirán, aunque otro u otros fallen. Si se trata de aportar un bonificador a un arma o armadura, el penalizador a la tirada será igual al bonificador que se le va a dar multiplicado por 25.

CARGAR Y RECARGAR OBJETOS MÁGICOS

Un objeto con cargas no puede ser usado inmediatamente, sino que primero debe ser cargado con el conjuro que esté preparado para lanzar.

Una vez el objeto esté preparado, se debe lanzar sobre él al menos una vez cada uno de los conjuros que vaya a contener. A continuación, el número máximo de cargas (hasta el máximo indicado en su creación) será el número de hechizos de mismo tipo que se lancen sobre el objeto sin interrupción, pudiendo mirarse varios magos y emplear pergaminos para incrementarlas.

Una vez terminado, todos los conjuros empleados sobre el objeto se considerarán como usados para recargarlo, por lo que quedarán como cargas.

Cada vez que se use un conjuro del tipo que admita el objeto sobre él, se añadirá como una carga más hasta el máximo.

POCIONES

Las pociones son líquidos (o similares) cuyo efecto mágico se activa normalmente al beberlas, pero otras pueden requerir aplicarlas de alguna otra forma.

Pueden encontrarse en todo tipo de contenedores o frascos, pero generalmente solo contendrán una dosis para una persona. La mayoría no llevan etiqueta, pero se puede intentar tomar una pequeña muestra para determinar si saben o huelen como un tipo conocido.

Los efectos mágicos de las pociones, a no ser que se indique lo contrario, se activan la misma ronda y tienen una duración de 1d6+6 turnos. Se puede consumir solo media dosis para que los efectos duren la mitad del tiempo. Si no se especifica un alcance, será de 20 m por defecto. De la misma forma, si el efecto tiene un objetivo distinto al propio se indicará, así como

si existe la posibilidad de tirada de salvación (no la hay por defecto).

Los conjuros que afectan a una persona pueden, a todos los efectos, convertirse en forma líquida para que el que la ingiera obtenga los beneficios del conjuro. El fabricante de la poción debe ser capaz de lanzar el conjuro para convertirlo en poción. Si un Clérigo asiste a un Mago, se puede hacer una poción que capture la esencia de cualquiera de, por ejemplo, sus hechizos de curación (Curar Heridas o Curar Enfermedades), aunque el Clérigo debe tener el nivel suficiente para lanzar el hechizo en cuestión.

Para crear una poción con éxito, el mago deberá superar una tirada de habilidad de Alquimia con un penalizar igual al Nivel del conjuro por 10. Además, el tiempo de fabricación de la misma será igual al Nivel del Conjuro por 1D6 días, y su coste ascenderá a 30 mo por día, aunque esto puede variar si el Narrador decide que algunas pociones puedan requerir de componentes más raros y caros.

FÓRMULAS Y MUESTRAS

Una fórmula es una receta para crear un conjuro u objeto mágico: pueden hallarse como tesoro o recibirlas de un patrón, pero un mago siempre tendrá una fórmula para objetos y conjuros que ya haya creado y, normalmente, estarán escritas en su libro de conjuros (las fórmulas de conjuros, por supuesto, serán más raras, pero aun así posibles).

Una muestra es un objeto mágico del mismo tipo que esté identificado y al que el lanzador pueda tener acceso durante todo el proceso.

Contar con una de las dos cosas permite al lanzador crear un objeto mágico sin conocer el conjuro que tenga imbuido (si así lo desea), reduce el coste y tiempo de investigación a la mitad y reduce el penalizador a la tirada de investigación también a la mitad.

Si un mago está intentando crear un conjuro que sea una variación de uno que ya conozca, este podrá servirle también como muestra con los mismos efectos.

MATERIALES VALIOSOS

Por otra parte, la magia puede potenciarse con materiales valiosos que transmiten mejor las energías arcanas: por cada 100 mo de maderas nobles, metales preciosos, gemas, sedas, etc. que se empleen al crear un objeto mágico o se consuman como parte de la creación de un conjuro, añade un 5% de bonificación a la tirada de investigación, haciendo más fácil el éxito. No obstante, el valor de los materiales valiosos no puede superar el coste básico del objeto o conjuro. Usar sangre u órganos de monstruos cuya naturaleza esté relacionada con el conjuro también puede ayudar: por ejemplo, usando carne de ogro para una poción de fuerza de ogro o sangre de ifrits para un báculo de bola de fuego.

Usar estos materiales sustituirá tantas monedas de oro de coste como los puntos de experiencia de la criatura hasta un máximo de la mitad del coste base.

INVESTIGACIÓN Y EXPERIMENTOS

Un mago puede dedicar tiempo previo a aumentar su conocimiento de las fuerzas naturales y probar nuevos para aumentar sus posibilidades de éxito, corriendo un riesgo en el camino.

Hacer esta experimentación previa aumenta en un 25% el tiempo necesario para la investigación y requiere que el mago haga las cosas un poco distintas, por ello deberá escoger entre dos opciones:

- Usar métodos poco ortodoxos, lo que le garantizará un +20% a la tirada de investigación, pero, si falla, producirá un accidente mágico.

- Usar métodos nunca vistos, lo que le otorga un +40% a la tirada que, de fallarse, produciría una catástrofe mágica.

Un resultado de 96 a 100 en la tirada será una Pifia, independientemente de que el % de habilidad del mago sea mayor.

Con un accidente mágico se dan efectos relativamente molestos y dañinos, aunque no mortales: es posible que se produzcan explosiones que requieran un gasto de un 20% más de materiales, que se produzcan efectos secundarios o mutaciones menores, que el mago sufra un efecto permanente como debilitamiento o sufrir cicatrices, etc. A decisión del Narrador.

Con una catástrofe mágica la vida del mago y de todos los que estén alrededor está en grave riesgo a corto o medio plazo con tremendas explosiones que tendrán lugar en cualquier momento, horribles mutaciones, portales a la dimensión del horror, muerte casi instantánea, nubes de gas venenoso, etc.

ACCIDENTES MÁGICOS

El Narrador puede elegir uno de estos efectos o bien tirar por ellos (1D10), aunque si así lo desea puede crear los suyos propios:

1. Causa 1d4 de daño a todos al alcance del conjuro (o 10 m si es toque o 0).
2. Transforma al mago temporalmente, por ejemplo, en el material de una barrera o en un animal si es algo relacionado con transformaciones
3. Invoca a la criatura equivocada, cambiándolo por algo mortífero.
4. Si es un efecto negativo, lo recibe el propio mago.
5. Invierte el efecto de un conjuro de mejora.
6. Mutación menor al mago.
7. Marca de forma visible y peligrosa al mago.
8. Retira uno de los sentidos del mago (vista, oído, gusto, olfato) temporalmente durante 1D10 días más el nivel de conjuro.

9. Destruye 1 metro a la redonda por nivel de conjuro.
10. Transporta al mago a un lugar peligroso.

CATÁSTROFES MÁGICAS

El Narrador puede elegir uno de estos efectos o bien tirar por ellos (1D10), aunque si así lo desea puede crear los suyos propios:

1. Causa 1d8 de daño al mago por nivel del conjuro.
2. Atrapa al mago.
3. Si es de vida o muerte, los invierte.
4. Abre un portal a otro plano.
5. Mutación grave al mago.
6. Transforma al mago permanentemente, por ejemplo, en el material de una barrera o en un animal si es algo relacionado con transformaciones
7. Vuelve loco al mago.
8. Arrebata algo valioso al mago o sus aliados.
9. Destruye el lugar en 10 metros a la redonda por nivel de conjuro.
10. Retira uno de los sentidos del mago (vista, oído, gusto, olfato) permanentemente.

MAGIA NEGRA

A veces la magia no es una fuerza que pueda ser domada fácilmente, sino que es un poder maligno que imprime una marca indeleble en el alma de aquel que lo usa.

Se considera Magia Negra todos los tipos de magia y efectos que sean especialmente nocivos y malignos.

Entre los efectos y conjuros malignos se consideran Magia Negra:

- Conjuros de Muerte.
- Conjuros cuyo efecto tienen componentes propios de no muerte.
- Conjuros de Curación revertidos.
- Conjuros de Control con una duración mayor a una hora, lo que ya se considera esclavitud mágica.
- Todos los Conjuros de nigromancia.
- Conjuros que protegen contra criaturas no malignas.
- Conjuros de Invocación que traen a extraplanares, infernales o criaturas no malignas obligadas a servir al mago contra su voluntad.

PUNTOS DE CORRUPCIÓN

Un mago recibe puntos de corrupción cuando emplean magia negra (que definiremos más abajo) del siguiente modo:

- Cuando aprende un nuevo conjuro de magia negra, recibe tantos puntos como el nivel del conjuro.
- Cuando lanza un conjuro de magia negra, recibe un punto de corrupción.
- Cuando emplea un objeto de magia negra, recibe un punto de corrupción por cada nivel del efecto mágico equivalente del objeto. Esto se aplica incluso a personajes que no sean magos.

Cada vez que el mago (u otro tipo de personaje) obtiene tantos puntos de corrupción como su Sabiduría o un múltiplo de ella, sufre un efecto de corrupción. Por ejemplo, si un mago tiene Sabiduría 11, recibirá efectos de corrupción con 11 puntos, pero también con 22, 33, etc.

El máximo de efectos de corrupción que pueden acumularse es igual al nivel más alto de los conjuros que conoce.

EFFECTOS DE LA CORRUPCIÓN

La corrupción produce cambios en la forma de actuar, la apariencia y el alineamiento del Mago. Es recomendable que además de los rasgos obtenidos por la corrupción, el jugador sea consecuente con la interpretación del camino que está tomando hacia el lado oscuro.

El efecto que recibe el mago se decide al azar tirando 1d20 o por elección del Narrador:

1-3. Desfigurado. El mago recibe una modificación corporal muy obvia y horrible como garras, horribles bubas, ojos de colores extraños, orejas de asno, etc. Este resultado puede acumularse en la forma de distintas desfiguraciones y cada una impone un -2 a la reacción excepto con criaturas malignas.

4-5. Comportamiento extraño. No es nada concreto, pero el mago simplemente parece poco de fiar y como si estuviera tramando algo. Impone un -1 a la reacción excepto con criaturas malignas y puede acumularse.

6-7. Asusta a los animales. Ninguna bestia quiere estar cerca del mago y tiene una penalización de -4 a la reacción con ellos, lo que le impide usar monturas normales y emplear otros animales comunes.

8. Aura de putrefacción. La comida se pone mala a las pocas horas de estar cerca del mago, la leche se agria solo con estar cerca, siempre hay bichos a su alrededor, malogra los embarazos de mujeres con las que pasa unos días, etc.

9-10. Susurros. El mago oye voces del más allá constantemente, lo que le impone un -1 acumulativo a las tiradas de Alerta.

11. Visiones. A veces ve cosas que no están ahí o sombras por el rabillo del ojo, lo que le impone un -1 acumulativo a las tiradas de Alerta y Detectar.

12. Locura. Una vez al día, el director puede pedirle al mago una tirada de salvación contra Conjuros. Si falla, el personaje empezará a comportarse como un maníaco y pasará al control del Amo del Calabozo durante 1d10 turnos.

13-14. Nocturno. La noche es ahora el hogar del mago. Solo puede dormir de día para recuperar conjuros y sufre una penalización acumulativa de -2 a todas las tiradas a la luz del día, no importa el dado.

15-16. Pesadillas. El mago es incapaz de dormir a no ser que pase una salvación contra Conjuros con un bono de +5. Cada vez que se obtiene este efecto de nuevo, se resta 5 al bono, de modo que la tercera vez es un penalizador de -5.

17. Seducido por las sombras. El mago empieza a tener una necesidad de obtener más conocimiento oscuro, lo que reduce su Sabiduría en dos puntos.

18. Paranoia. El mago cree que todo el mundo intenta acabar con él. Cada vez que tenga un nuevo encuentro, el Amo del Calabozo tirará una salvación contra Conjuros en secreto por él y, si la falla, describirá al mago que el encuentro es violento aunque no sea así. Pregunta siempre a él primero cuál es su reacción.

19-20. Hábito oscuro. El mago debe llevar a cabo un acto criminal concreto cada semana como sacrificar seres humanos, robar a sacerdotes, raptar a vírgenes, etc. Si pasa más de una semana, perderá sus poderes mágicos hasta que lo consiga.

La Corrupción Mágica solo puede reducir mediante el conjuro de clérigo Redención, pero además debe ser un acto voluntario del mago que muestra signos de querer alejarse de la oscuridad. Solo podrá beneficiarse de los efectos de Redención 1 vez por semana, y reducirá sus Puntos de Corrupción en 1D6 menos el número de Efectos de Corrupción que sufra, aunque siempre reducirá como mínimo sus Puntos de Corrupción en 1.



CAPÍTULO 5: MOVIMIENTO

En este último capítulo podréis encontrar cambios y alternativas al sistema de movimiento y a la carga máxima que pueden soportar los aventureros. Además, se añade un apartado con un sistema de sigilo que es respetuoso con las clases versadas en esta materia como pueden ser el Ladrón o el Asesino.

RANGO DE MOVIMIENTO Y CARGA

Para hacer notar las capacidades físicas de los distintos aventureros como su resistencia y aguante a poder cargar con más pesos, se ha ideado una serie de tablas que representan los rangos de movimiento según el peso transportado por cada aventurero teniendo en cuenta su raza y si posee bonos a su característica de Constitución.

ELFOS

Carga	Rango de Mov.	Mov. Combate	Carrera (Fuera de Combate)
Hasta 29 kilos	40	13	80
De 30 a 33 kilos	30	10	60
De 34 a 40 kilos	21	7	42
De 41 a 58 kilos	12	4	24

+/- 4 kg de margen por cada Mod de CON.

ENANOS

Carga	Rango de Mov.	Mov. Combate	Carrera (Fuera de Combate)
Hasta 46 kilos	20	7	40
De 47 a 56 kilos	15	5	30
De 57 a 71 kilos	10	3	20
De 72 a 91 kilos	5	1	10

+/- 6 kg de margen por cada Mod de CON.

GNOMOS

Carga	Rango de Mov.	Mov. Combate	Carrera (Fuera de Combate)
Hasta 37 kilos	20	7	40
De 38 a 44 kilos	15	5	30
De 45 a 55 kilos	10	3	20
De 56 a 74 kilos	5	1	10

+/- 5 kg de margen por cada Mod de CON.

GOBLINS

Carga	Rango de Mov.	Mov. Combate	Carrera (Fuera de Combate)
Hasta 29 kilos	30	10	60
De 30 a 33 kilos	24	8	48
De 34 a 40 kilos	18	6	36
De 41 a 58 kilos	9	3	18

+/- 4 kg de margen por cada Mod de CON.

HALFLINGS

Carga	Rango de Mov.	Mov. Combate	Carrera (Fuera de Combate)
Hasta 29 kilos	20	7	40
De 30 a 33 kilos	15	5	30
De 34 a 40 kilos	10	3	20
De 41 a 58 kilos	5	1	10

+/- 4 kg de margen por cada Mod de CON.

HUMANOS

Carga	Rango de Mov.	Mov. Combate	Carrera (Fuera de Combate)
Hasta 37 kilos	30	10	60
De 38 a 44 kilos	24	8	48
De 45 a 55 kilos	18	6	36
De 56 a 74 kilos	9	3	18

+/- 5 kg de margen por cada Mod de CON.

KENKUS

Carga	Rango de Mov.	Mov. Combate	Carrera (Fuera de Combate)
Hasta 29 kilos	40	13	80
De 30 a 33 kilos	30	10	60
De 34 a 40 kilos	21	7	42
De 41 a 58 kilos	12	4	24

+/- 4 kg de margen por cada Mod de CON.

SEMIELFOS

Carga	Rango de Mov.	Mov. Combate	Carrera (Fuera de Combate)
Hasta 37 kilos	40	13	80
De 38 a 44 kilos	30	10	60
De 45 a 55 kilos	21	7	42
De 56 a 74 kilos	12	4	24

+/- 5 kg de margen por cada Mod de CON.

SEMIORCOS

Carga	Rango de Mov.	Mov. Combate	Carrera (Fuera de Combate)
Hasta 46 kilos	30	10	60
De 47 a 56 kilos	24	8	48
De 57 a 71 kilos	18	6	36
De 72 a 91 kilos	9	3	18

+/- 6 kg de margen por cada Mod de CON.

Ya vistas las tablas aquí listadas, habría que hacer una serie de apuntes. Lo primero sería saber que al superar los valores máximos de carga no implica que el aventurero no pueda levantar más de ese peso, puesto que eso se determinará con la apropiada prueba de Fuerza, sino que al superar los valores máximos de carga impedirá al aventurero desplazarse con dicha carga no más que unos pocos metros antes de quedarse sin fuerzas. Además, hay que tener en cuenta que, viajar 1 día estando en la última franja de sobrecarga, obligará al AJ a necesitar un día completo de descanso para poder reanudar el viaje. En caso de encontrarse en la penúltima, requerirá de medio día de descanso.

FRANJAS DE MOVIMIENTO DIARIO

RANGO 1	RANGO 2	RANGO 3	RANGO 4
24 KM	18 KM	12 KM	6 KM

Esta última tabla representa la cantidad de Km que podrá desplazarse el grupo diariamente (a esto habría que añadirle si corresponde las implicaciones del terreno difícil, el perder la dirección correctas, etc.). Si cualquier miembro del grupo se encuentra en cualquier franja de sobrecarga, todo el grupo viajara a la velocidad del que más sobrecargado vaya. Por ejemplo, si Faringal que es un mago humano con poca Constitución, teniendo una puntuación de 9 en esta, su carga máxima sin pasar del Rango 1 de carga serán los 37 Kilos, pero desgraciadamente Faringal ha decidido que era buen momento antes de viajar llenar su mochila de provisiones de manera excesivamente precavida y a acabado cargando entre todo su equipo con 47 Kilos de peso, lo que le deja en su tercera franja de carga (de 45 a 55 kilos), por lo que todo el grupo viajara al ritmo de 12 Kilómetros por día, además de que Faringal necesitará descansar medio jornada después de cada día de viaje, lo que ha provocado el enfado de sus compañeros ya que se van a perder el Festival de la Hidromiel de Marvalar.

SISTEMA DE SIGILO

Una de las dudas más habituales entre los grupos de juego es el como afrontar el sigilo para los personajes que no sean un Ladrón, un Asesino o un Ninja, ya que todos los aventureros en su menor o mayor medida tienen la capacidad de ser sigilosos, o al menos de intentarlo. Para dar solución a ello hemos ideado el siguiente sistema que permite el uso del sigilo a otras clases de personajes pero a la vez mantiene el beneficio de pertenecer a una de estas clases especialmente versadas en ser sigilosas.

Para las clases de Bárbaro, Bardo, Caballero, Clérigo, Druida, Explorador, Guerrero, Ilusionista, Mago, Místico, Paladín, Psiónico, Samurai y Vengador:

- Realizarán una tirada de 1D6 para ir en Sigilo, teniendo éxito con un 1-2. Por contra, cualquier enemigo que esté vigilante o realizando una búsqueda activa, realizara una tirada de Escuchar. Si superan y el enemigo falla su tirada en Escuchar consiguen ir en Sigilo. Si el enemigo supera la tirada serán descubiertos. Los aventureros que pertenezcan a la raza de los Halfling realizarán esta tirada con éxito con un 1-4 sobre 1D6 y los Goblins con un 1-3.

Para las clases de Asesino, Ladrón y Ninja, y las razas de Elfo Oscuro y Semielfo:

- Realizarán una tirada con su habilidad de Moverse en Silencio, teniendo éxito en su sigilo si superan la tirada y sin dar opción a los enemigos a realizar una tirada de Escuchar. Por el contrario, si fallan la tirada, realizarán una segunda tirada como el resto de clases teniendo éxito con un 1-2 en 1D6 con las mismas condiciones de éxito.

Por último, habría que tener en cuenta que, cualquier personaje que lleve una armadura pesada (cualquier armadura que supere los 14 Kilos de peso), haya obtenido cualquier rango de carga superior al primero, o lleve diversos objetos metálicos que puedan producir ruido (como una tintineante bolsa de monedas) queda a discreción del Narrador permitir la tirada o aplicar penalizadores.



USANDO MATERIAL DE OTRAS EDICIONES DE D&D

Es obvio que se puede obtener una gran cantidad de información y material de juego adicional de otras ediciones de D&D o AD&D. ¿Qué debería usarse de otras ediciones y cómo debería usarse?

CONJUROS

Hay miles de conjuros para otras ediciones de D&D. Sin embargo, se pueden encontrar muchas dificultades para convertir hechizos de AD&D o D&D 3.X. Al decidir usar un conjuro, el Narrador debe leer la descripción del conjuro con atención y comparar ese hechizo con otros de la Aventuras en La Marca del Este del mismo nivel y para la misma clase. Además, el alcance, la duración y la descripción son las únicas estadísticas que usaremos en los conjuros, todas las demás estadísticas deberemos que ignorarlas. Estas estadísticas deberían seguir siendo las mismas, si es posible. Si esto no es posible, busca conjuros que se asemejen al conjuro que quieres añadir a tu campaña y ajusta las estadísticas del conjuro en consecuencia. Se recomienda tomar referencias del manual de Axis Mundi de 77Mundos, ya que contiene un reglamento detallado para la elaboración de conjuros y múltiples ejemplos. Asegúrate de que el nuevo hechizo no sea ni demasiado débil ni demasiado poderoso y obedezca todas las convenciones establecidas para los hechizos en Aventuras en La Marca del Este.

ALINEAMIENTO

Si deseas utilizar el sistema de alineamiento de dos ejes (Legal, Neutral y Caótico con Bueno, Neutral y Malvado), te recomiendo que para hacerlo mires el manual de Crónicas de La Marca para inspirarte en los nuevos alineamientos para cada uno de tus monstruos. En el caso de realizar una Clase Dual, se debe respetar siempre que el alineamiento escogido este permitido en ambas clases, pues nunca podremos hacernos un Paladín/Bardo que sea Caótico Neutral.

DRAGON MAGAZINES

Otra fuente de inspiración son los 360 números de Dragon Magazine. Estas revistas contienen innumerables clases de personajes, hechizos, monstruos, reglas, módulos y otros materiales de juego. Debido a que las diferencias en D&D anteriores son tan minúsculas, la mayoría del material debería ser adecuado para jugar con Aventuras en La Marca del Este, si el Narrador quiere agregar más complejidad y opciones.



THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este* and *La Marca del Este*, Valion, Ziyarid, Losang, Vankor, Barambali, Visirtán, Ungoloz, Esmeril, Nirmala, Cirinea, Salmanasar, Dormunder, Eltauro, Florisel, Ofir, Taranga, Moru, Endo, Tumbuko, Utmoste, Nefter, Semerkhet, Kuruz, Augelmir, Xorandor, Rangaraján, Adis, Fibos, Erpish, Marvalar, Pasorauo, Castamir, Lacarda, Nidaros, Torregnoll, Calvera, Coronis, Metiadusa, Jacamar, Oplontis, Myrthis, Caradoc, Hert, Galion, Thagir, Murciel, Arroyosauce, Zafiria, Sundar, Avandindra, Warasimbad, Sokenji, Tenbi, Urusal-Din, Eretria, Ósman, Ur'Gumla, Mtoto, Thuku, Massamba Mamba, Espectra, Mwanabaranga, Chilambuane, Kalanga, Maziba, Tافرara, Senefer, Nubt, Nekebet, Xarzugusul, Snefru, Jarud, Vermigor, Baratang, Kenderari, Akután, Makassar, Pagán, Hídestrin, Javolquin, Ankaratra, Favoran, Irian, Calvari, Vigdis, Steinkel, Fistan, Nébula, Monstrasgo, Geniges, Barulas, Pamir, Gajendra, Malamir, Cristalmir, Meridion, Boreal, Kondo, Gungara, Maegong, Ming, Li-Peng, Lopan, Pu-Yang, Soqor Ongur, Sirinsal,

Tundra de los Ancestros, Ermegar, Sendaelfo, any other place or personal name when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are

contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/ or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark

or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson.

Tome of Horrors Complete Copyright 2011, Necromancer Games, Inc. Author Scott Greene. Additional authors: Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofersson, Jim Collura, Meghan Greene, Lance and Trace Hawvermale, Bill Kenower, Patirck Lawinger, Nathan Paul, Clark Peterson, Bill Webb and Monte Cook.

Tome of Horrors II Copyright 2004, Necromancer Games, Inc. Author Scott Greene. Additional authors: Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofersson, Jim Collura, Meghan Greene, Lance and Trace Hawvermale, Bill Kenower, Patirck Lawinger, Nathan Paul, Clark Peterson, Bill Webb and Monte Cook.

Labyrinth Lord, copyright 2007-2009, Daniel Proctor.

Advanced Edition Companion, Daniel Proctor.

Old School Essentials, Necrotic Gnome, Gavin Norman.

Aventuras en la Marca del Este, copyright 2021. Aventureros Errantes de la Marca del Este, Grupo Creativo.

AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE

SUPLEMENTO DE REGLAS

Este suplemento recopila una gran cantidad de reglas y alternativas que pueden ser usadas e introducidas fácilmente en cualquier campaña de Aventuras en La Marca del Este. La mayoría de las reglas alternativas también pueden ser usadas junto al reglamento de Crónicas de la Marca sin mucho esfuerzo de adaptación. Cualquiera de las reglas aquí expuestas puede ser modificada pero avisar de que todas ellas han sido testeadas y equilibradas durante varios centenares de horas de juego, y otras sencillamente son extraídas de otros juegos de rol y adaptadas a Aventuras en La Marca del Este.

Que Valion os de suerte, pues la necesitaréis.

