

FE DE ERRATAS

DE "AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE"

- (Pag 1. Créditos)
Justo debajo del título de "Créditos" hay un punto y aparte que hay que subir a su línea.
- (Pag 9. Prólogo)
Sobra el artículo "el" de la frase: Eso es el la caja.... (3ª línea empezando por abajo a la izquierda)
- (Pag 10. Prólogo. 3ª párrafo. 2ª línea)
Sustituir: "cuan divertidas fueran aquellas" por "cuan divertidas fueron aquellas"
- (Pag 11. Tabla abreviaturas)
Faltarían poner puntos suspensivos en d4, d6... dando a entender que sigue la numeración.
- (Pag 14. Final del primer párrafo izquierda)
Reducir subrayado en Capítulo 2: Clases de aventurero
- (Pag 16. Tabla de puntos de experiencia por monstruos)
Está incompleta.
- (Pag 18. Requisito)
Quitar negrita de la primera letra de la palabra: "Aqui"
- (Pag 31.) Tabla equipo
Los pesos del arco largo y del arco corto están cambiados. Uno es del otro y viceversa.
- (Pag 31. Ilustración)
Sustituir: "Caimitarra" por "Cimitarra"
- (Pag 33. Ilustración de la montura)
Sustituir: "Banda para Montura" por "Barda para Montura"
- (Pag 34. Tabla de equipo)
Múltiples errores en los pesos de medio kilogramo. Algunas veces viene como 1/2 en grande y otras como 1/2 en pequeño con formato. Hay que homogeneizar.
- (Pag 40. Secuencia de combate. 3ª línea)
Eliminar un 7 que hay justo después de los dos puntos
- (Pag 41.) Ejemplo de ataque. Segunda columna. 9ª línea
"Si lo que queremos comprobar es que necesitará el Orco..." el segundo "qué" llevaría tilde pues está funcionando como pronombre interrogativo.
- (Pag 41. Primera columna. 7ª línea)
"...según sea un ataque a cuerpo o a distancia". Falta añadir "cuerpo a cuerpo"
- (Pag 42. Críticos y Pifias. Regla opcional)
Hay que resaltar el título.
- (Pag 43. 3º Párrafo derecha junto a la ilustración del carcaj)
Sustituir: "...una hacha arrojadiza..." por "...un hacha arrojadiza..."
- (Pag 56.) Conjuro Invisibilidad en grupo
Sustituir "Alcance: 120 pies" por "Alcance: 40 metros"
- (Pag 56.) Conjuro Invisibilidad en grupo
Sólo especifica que termina si el lanzador hace algún ataque, debe decir "Si el conjurador, o alguno de sus compañeros, decide atacar o lanzar conjuros..."
- (Pag 57) Conjuro Polimorf. 1ª línea columna derecha
Eliminar "incluyendo su nivel de inteligencia" de la descripción del conjuro 1

FE DE ERRATAS DE “AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE”

- (Pag 61. Simulacro)
“...el lanzador podrá duplicar el tamaño a un criatura humanoide” cuando lo que duplica es la criatura misma, no la hace más grande. Hay que dejarlo como, ...”el lanzador podrá duplicar a una criatura humanoide determinada (nunca mayor que un troll o un ogro)”.
- (Pag 62. Clonar.)
Sustituir: “Tras esta semana” por “Tras estas semanas”
- (Pag 62. Mente en blanco)
Sustituir: “Detección de Alineamiento” por “Conocer Alineamiento”
- (Pag 63. Símbolo de muerte y Símbolo de miedo)
Reducir el subrayado
- (Pag 63. Deseo)
Hacer espaciado entre las características y la descripción del conjuro
- (Pag 66. Resistencia al fuego)
Quitar punto en el título del conjuro
- (Pag 68. Protección contra el mal)
Añadir al título ... en grupo. O sea, “Protección contra el Mal en grupo”
Sustituir: “Alcance: toque” por “Alcance: 3 metros”
- (Pag 76. 5ª línea)
Sustituir: “intentará” por “intentarán”
- (Pag 80. Tabla Gemas)
Sustituir: “Rubi” por “Rubí”
- (Pag 80. Tabla Objetos de arte)
Unir la palabra “Ceremonial” en la misma línea
- (Pag 80. Última línea)
Añadir el símbolo + al 5
- (Pag 83. Brazales +8)
En la descripción el bonificador debería -8 en lugar del +8 que pone, para que coincida con la descripción de los “Brazales +4”
- (Pag 84. Figuritas de Maravilloso Poder, Leones de marfil y Perro de Arcilla)
Los leones de marfil y el perro de arcilla son objetos que pertenecen a la categoría de figuritas de maravilloso poder y no deberían estar resaltadas como objetos independientes. Imagino que lo mejor sería quitarles la negrita.
- (Pag 85. Yelmo de teletransporte)
Sustituir: “confieren al portador a capacidad” por “confieren al portador la capacidad”
- (Pag 87. Daño)
Sobra el “le” en la primera línea.
- (Pag 90. Arañas Gigantes)
Sustituir: “Salvación: F1” por “Salvación: G1” en los tres tipos de arañas
- (Pag 92. Bocón Barbotante)
Sustituir: “Salvación: F5” por “Salvación: G5”
- (Pag 97. Dragón. Conjuros)
Sustituir: “... mago de hasta nivel 5” por “mago de hasta nivel 3”



FE DE ERRATAS DE “AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE”

- (Pag 97. Driada)
Sustituir: “Salvación: E3” por “Salvación: Ef3”
- (Pag 98. Elemental de Agua)
Poner en negrita
- (Pag 99. Estirge)
En la quinta línea de la descripción del monstruo cambiar la palabra “extraerlas” por “extraerles”
- (Pag 103. Golem)
Faltan las estadísticas. Ver tabla al final del documento.
- (Pag 103. Tabla de Golem)
Sustituir golem de “Hueso” por “Carne”
- (Pag 104. Hada)
Sustituir “Tipo de tesoro” por “Valor del tesoro”
- (Pag 109. Lodo verde)
Sustituir: “Alineamiento: Legal” por “Alineamiento: Neutral”
- (Pag 112. Ojo Tirano. Segundo párrafo)
Añadir la palabra “se” en la frase: “El ojo tirano SE desplaza...”
- (Pag 116. Cascabel Gigante. Quinta línea)
Sustituir: “que le sirva” por “que le sirve”
- (Pag 120. Vampiro. tercera línea)
Falta la coma tras “Habitan en cementerios, en...”
- (Pag 120. Vampiro. 5ª línea empezando por abajo)
Sustituir “tirada de salvación contra Rayo mortal” por “tirada de salvación contra conjuros”
- (Pag 127)
Falta logotipo de La Marca del Este en la numeración de la página.
- (Pag 127. 1 Pasillo de entrada. 4º párrafo. 4ª línea.)
Sustituir: “apostadas de aspecto perruno” por “apostadas de aspecto reptiliano”
- (Pag 128. Cocina y Almacén. Segundo párrafo, segunda línea)
Sustituir: “sirvientes que hace...” por “sirvientes que hacen...”
- (Pag 129. Subterráneo de la Torre. Tercera línea)
Sustituir: “se encontrarán...” por “se encontrará...”
- (Pag 129. Sustituir: “Rampilla de acceso...” por “Trampilla de acceso” en el título)
- (Pag 131. Cartaramun. Clérigo humano)
Sustituir: “PX: 5” por “PX: 300”
- (Pag 132. Celdas. 2ª línea)
Sustituir: “barnizada” por “barnizadas”



FE DE ERRATAS DE "AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE"

- (Pag 132. Arcón habitación izquierda.)

Sustituir: "para mita de daño" por "para mitad de daño" (línea 12)

Eliminar: "...tasación CD20" (línea 17)

- (Pag 133. última línea izquierda)

Sustituir: "sin falla la tirada" por "si falla la tirada"

- Contraportada del libro:

Sustituir: "pués" por "pues"

Sustituir: "¿a qué esperas...?" por "¿A qué esperas...?" (poner en mayúscula la A)

TABLA DE GOLEM

	Madera	Hueso	Ámbar	Bronce
Clase de armadura:	7	2	6	0
Dados de golpe:	2 + 2	6	10	20
Movimiento:	40 m	40 m	60 m	80 m
Ataque:	1 puño	4 armas	2 garras / 1 mordisco	1 puño + especial
Daño:	1d8	Con armas	2d6 / 2d6 / 2d10	3d10 + especial
Salvación:	G2	G4	G5	G10
Moral:	12	12	12	12
Valor del Tesoro:	Ninguno	Ninguno	Ninguno	Ninguno
Alineamiento:	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
Valor P.X.:	35	500	1.600	4.300

Tabla de Puntos de Experiencia por Monstruos

DG del Monstruo	PX Base	PX Adiciones / habilidades
menos de 1	5	1
1	10	3
2	20	9
3	50	15
4	80	55
5	200	150
6	320	250
7	440	350
8	560	500
9-10	1.000	700
11-12	1.200	800
13-16	1.500	900
17-20	2.250	1.000
21*	3.000	2.000

*Para monstruos con 22 DG o superior, agregar 250 PXs acumulativos por la base y categorías adicionales.