Nivel

Personaje:
Clase: Bardo
Altura:
Cabello:

Origen:
Peso:
Ojos:

Jugador:
Alineamiento:
Sexo:
Marcas:

Edad:

Aventuras en... La Marca del Este

Características

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

Tiradas de Salvación

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

Clase de Armadura

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

Puntos de Golpe y Heridas

Heridas

Puntos de Golpe

Dado de Golpe: D6

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado
30	10	60	15

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

Idiomas

Iniciativa

Total = Des + Misc

Munición

PX

Nec

Habilidades

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

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

Armas y Combate

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

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

Maestría en Armas

Nivel de Maestría	Arma

Opciones

Bonificador de Ataque	Daño	Otros Efectos

Habilidades de Clase

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

Aventuras en... La Marca del Este

Equipo

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

Carga total

Tesoro

Platino
Oro
Electro
Plata
Cobre

Gemas

Progresión de Salvaciones

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

Progresión de Habilidades

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

Progresión de Niveles

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

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

Hazañas, Aliados y Enemigos

Historia y Notas

Dominio

Título:

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

Beneficio

Ejercitos

Tropa	Hombres	Calidad base	Bono	Nivel de Ejercito	Notas