



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

Elfo Marino:

En las profundidades del océano habita una raza de Elfos, los Elfos

Marinos.

Orgullosos y ardientes, ponen interés en todo lo que hacen.

Son reservados ante otras razas (incluidas razas élficas) Gustan de disfrutar de

su entorno y trabajan para vivir en armonía.

Son la clase de Elfo más alta midiendo los varones sobre los 2'10 metros y las mujeres sobre el 1'80. Son los más corpulentos de los Elfos, aún y así sus cuerpos son más estilizados que el de cualquier humano. Su piel es de color azul marino, lo que les permite camuflarse entre las olas. Sus pies, manos y dedos son largos y palmeados, lo que les permite desplazarse con comodidad bajo el mar. Sus cabellos son entre dorados y verde oscuro adornado con coral. Sus ojos son grandes y sus pupilas pequeñas. Son adultos a los 40 años y pueden vivir hasta 1000 años,



aunque pocos llegan a esa edad. No suelen llevar ropas dentro del agua más que la que se hacen con algas marinas.

Requisitos: DES 9

Característica principal: Destreza

Dado de golpe: D6

Nivel máximo: 10

Pueden respirar tanto dentro como fuera del agua sin penalizaciones. Son inmunes a los hechizos de sueño. A diferencia del resto de elfos, ganan un +2 a todas las tiradas de salvación contra conjuros. Cuando empuñan una lanza o un tridente ganan un +1 al ataque ya que son las armas que suelen utilizar comúnmente. Sin embargo sufren un penalizador de -1 al ataque si utilizan cualquier otra arma. Tienen buen oído 1-2 (d6) en escuchar ruidos. Tienen las habilidades de Avistar (SAB), Buscar (SAB) y Conocimiento del mar (INT) con +2. A diferencia de sus parientes, los elfos marinos no lanzan conjuros.

Tabla de progresión de niveles del Elfo marino

Nivel	P.Experiencia	Dado de Golpe
1	0	1d6
2	2.000	2d6
3	4.000	3d6
4	8.000	4d6
5	16.000	5d6
6	32.000	6d6
7	64.000	7d6

8	128.000	8d6
9	210.000	9d6
10	380.000	+2PG

Centauro:

Los Centauros son la combinación de un humano y un caballo. Han sobrevivido durante siglos en las tierras del bosque viejo. Aunque no son muy virtuosos ni inteligentes, son una raza noble y orgullosa. Los centauros son pacíficos y tranquilos, pero fieros contra sus enemigos.

La parte baja del centauro es la parte de un caballo percherón y la parte superior de un humano. Los hombres son robustos que pectorales musculosos y las hembras de una belleza admirada por elfos y humanos. Adoran la compañía de elfos, kenders y medianos, sin embargo no les gustan mucho los enanos, ogros y minotauros, a los que consideran feos y toscos.

Requisitos: FUE 18

Característica principal: DES

Dado de golpe: D8

Nivel máximo: 11

Tabla de ataque y de salvación:

Usa la tabla de ataque y de tirada de salvación de los exploradores.

Los centauros tienen una

constitución admirable y al nivel

1 ganan 4 dados de golpe en lugar de 1. Al tener la parte



inferior de su cuerpo de caballo pueden transportar el triple de peso (120kg) que un humano. Tienen un penalizador de -4 a tiradas relacionadas con esconderse. Se mueven tres veces más rápido que un humano (90m/30m/180m/45m), pueden atacar con su coz causando 1d6+bd de daño. Tienen una armadura natural debido a su robustez de caballo que le proporciona una CA de 6 de base (en lugar del 9 habitual). A la hora de equiparse con armaduras las tienen que hacer a medida y su precio es cuatro veces superior. Hablan: Común (con un acento marcado), elfo, goblin y orco.

Tabla de progresión de niveles del Centauro

Nivel	P.Experiencia	Dado de Golpe
1	0	4d8
2	16.000	5d8
3	32.000	6d8
4	64.000	7d8
5	120.000	8d8
6	240.000	9d8
7	360.000	10d8
8	480.000	11d8
9	600.000	12d8
10	720.000	+3PG
11	850.000	+6PG

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