

ARMAS IMPROVISADAS

POSADA

D6 EFECTO

1 Caldero hirviendo

- ◆ Tira el agua hirviendo en un cono de 4 metros de largo y ancho.
- ◆ Aquellos dentro del cono sufren 2D6 de daño.
- ◆ El ataque puede esquivarse, pero no se puede parar.
- ◆ La armadura no tiene efecto.

2 Cubo de agua con jabón

- ◆ Tira el agua en un cono de 4 metros de largo y ancho.
- ◆ Aquellos dentro del cono caen derribados.
- ◆ El ataque puede esquivarse, pero no se puede parar.

3 Leño ardiente

- ◆ Golpea a un enemigo en un radio de 2 metros con la leña.
- ◆ Requiere una mano libre.
- ◆ El ataque golpea automáticamente e inflige 2D6 de daño de fuego más bonificación de daño.
- ◆ El ataque se puede esquivar o parar.
- ◆ El leño se puede usar como antorcha.

4 Cerdo inquieto

- ◆ Tira **SUPERVIVENCIA** para provocar al cerdo y hacer que ataque a un enemigo a tu elección en un radio de 10 metros.
- ◆ El ataque golpea automáticamente e inflige 3D6 de daño contundente.
- ◆ El ataque puede esquivarse, pero no se puede parar.
- ◆ Tras el ataque, el cerdo se marcha furioso.

5 Botella de vino

- ◆ Golpea a un enemigo en un radio de 2 metros con la botella.
- ◆ Requiere una mano libre.
- ◆ El ataque acierta automáticamente e inflige 2D6 de daño contundente más bonificación de daño.
- ◆ El ataque se puede esquivar o parar.
- ◆ El vino se mete en los ojos del enemigo y pica tanto que causa desventaja a todas sus acciones hasta tu próximo turno.

6 Lámpara colgante

- ◆ Te cuelgas de una lámpara colgante y lanzas un ataque cuerpo a cuerpo.
- ◆ Puedes realizar una acción de movimiento normal sin provocar ataques gratuitos.
- ◆ El ataque cuerpo a cuerpo debe ser sin armas, pero no se puede esquivar ni parar.
- ◆ Si el ataque falla, caes al suelo y sufres D6 de daño contundente.

CUEVA

D6 EFECTO

1 Estalactita

- ◆ Empujas a un enemigo a menos de 2 metros hacia las afiladas rocas que cuelgan del techo.
- ◆ El ataque acierta automáticamente e inflige 2D6 de daño perforante, más bonificación de daño.
- ◆ El ataque puede esquivarse, pero no se puede parar.
- ◆ La armadura no tiene efecto, excepto los cascos.

2 Antorcha

- ◆ Agarras una antorcha de la pared y golpeas a un enemigo en un radio de 2 metros.
- ◆ Requiere una mano libre.
- ◆ El ataque golpea automáticamente e inflige 2D6 de daño de fuego, más bonificación de daño.
- ◆ El ataque se puede esquivar o parar.
- ◆ Puedes quedarte con la antorcha.

3 Estalagmita

- ◆ Empujas a un enemigo a menos de 2 metros hacia las afiladas rocas que nacen del suelo.
- ◆ El ataque acierta automáticamente e inflige D6 de daño contundente más bonificación de daño y derriba al enemigo.
- ◆ El ataque puede esquivarse, pero no se puede parar.

4 Charco

- ◆ Tira para derribar al enemigo (página 48 del Libro de Reglas).
- ◆ Si tienes éxito, el enemigo debe gastar una acción y superar una tirada de **ATLETISMO** para volver a levantarse.

5 Grieta

- ◆ Tira para derribar al enemigo (página 48 del Libro de Reglas).
- ◆ Si tienes éxito, el enemigo cae en una grieta de 2D6 metros de profundidad y sufre daño por caída.
- ◆ Salir trepando de la grieta requiere una tirada de **ATLETISMO**.

6 Murciélagos

- ◆ Con un éxito en una tirada de **SUPERVIVENCIA**, logras provocar a unos murciélagos para que ataquen a un enemigo a menos de 10 metros.
- ◆ Ver atributos en la página 99 del Libro de Reglas.
- ◆ Los murciélagos siguen atacando al enemigo durante D3 rondas.
- ◆ Si fallas la tirada de **SUPERVIVENCIA**, los murciélagos te atacan a ti.

BOSQUE

D6 EFECTO

1 Rama

- ♦ Te cuelgas de una rama y lanzas un ataque cuerpo a cuerpo.
- ♦ Puedes hacer un movimiento normal sin provocar ataques gratuitos.
- ♦ El ataque cuerpo a cuerpo debe ser sin armas, pero no se puede esquivar ni parar.
- ♦ Si el ataque falla, caes al suelo y sufres D6 de daño contundente.

2 Nido de avispas

- ♦ Tira **SUPERVIVENCIA** para coger el nido y lanzarlo contra un enemigo a menos de 10 metros.
- ♦ El objetivo sufre 2D6 de daño y tiene desventaja en todas sus acciones durante un tramo largo.
- ♦ El ataque puede esquivarse, pero no se puede parar.
- ♦ La armadura no tiene efecto.
- ♦ Si fallas la tirada de **SUPERVIVENCIA**, las avispas te pican a ti.

3 Raíces

- ♦ Tira para derribar al enemigo (ver página 48 del Libro de Reglas).
- ♦ Si tienes éxito, el enemigo debe gastar una acción y tener éxito en **ATLETISMO** para volver a levantarse.

D6 EFECTO

4 Roca

- ♦ Haz una tirada de **ATLETISMO** para saltar sobre la roca y lanzarte contra un enemigo en un radio de 2 metros.
- ♦ El ataque inflige 2D6 de daño contundente más bonificación de daño y no se puede esquivar ni parar.
- ♦ Si tienes éxito, tanto el enemigo como tú caéis al suelo.
- ♦ Si fallas, solo te caes tú y sufres daño D6.

5 Serpiente

- ♦ Tira **SUPERVIVENCIA** para coger y lanzar una serpiente contra un enemigo a menos de 10 metros.
- ♦ El enemigo sufre daño D6. Si la mordedura atraviesa la armadura, sufre un ataque de veneno letal con Potencia 12.
- ♦ El ataque puede esquivarse, pero no se puede parar.
- ♦ Si fallas la tirada de **SUPERVIVENCIA**, la serpiente te muerde a ti.

6 Puñado de tierra

- ♦ Lanzas un puñado de tierra a los ojos de un enemigo a menos de 10 metros.
- ♦ El enemigo sufre daño D6 (ignora armadura) y tiene desventaja a todas sus acciones durante el resto del combate.
- ♦ El ataque puede esquivarse, pero no se puede parar.

TESORO

Tira D6 para ver qué tabla usar: 1-3: Tabla del tesoro 1, 4-6: Tabla del tesoro 2.

TABLA DE TESORO I

D20 TESORO

VALOR

1	Monedas de cobre	D6 monedas de cobre
2	Monedas de cobre	2D6 monedas de cobre
3	Monedas de cobre	4D6 monedas de cobre
4	Monedas de cobre	2D6 × 10 monedas de cobre
5	Monedas de cobre	4D6 × 10 monedas de cobre
6	Monedas de plata	D6 monedas de plata
7	Monedas de plata	3D6 monedas de plata
8	Monedas de plata	D6 × 5 monedas de plata
9	Monedas de plata	D6 × 10 monedas de plata
10	Monedas de plata	2D6 × 10 monedas de plata

D20 TESORO

VALOR

11	Monedas de plata	3D6 × 10 monedas de plata
12	Monedas de oro	D6 monedas de oro
13	Monedas de oro	2D6 monedas de oro
14	Monedas de oro	4D6 monedas de oro
15	Monedas de oro	D6 × 10 monedas de oro
16	Monedas de oro	2D6 × 10 monedas de oro
17	Cáliz	2D6 × 5 monedas de oro
18	Brazalete de plata	2D6 × 10 monedas de plata
19	Brazalete de oro	2D6 × 10 monedas de oro
20	Collar de plata	2D6 × 5 monedas de plata

TABLA DE TESORO 2

D20	TESORO	VALOR/OBJETO/EFEECTO
1	Collar de oro	2D6 monedas de oro
2	Anillo de plata	2D6 monedas de plata
3	Anillo de oro	4D6 monedas de oro
4	Broche de plata	2D6 × 5 monedas de plata
5	Amuleto de oro	2D6 × 5 monedas de oro
6	Gema	Tira D6. 1: vidrio (valor 2 de cobre), 2: cristal (valor 10 de plata), 3: esmeralda (valor 10 de oro), 4: zafiro (valor 15 de oro), 5: rubí (valor 25 de oro), 6: diamante (valor 100 de oro)
7	Ropa	Tira D3. 1: botas, 2: capa, 3: pieles.
8	Arma cuerpo a cuerpo	Tira D6. 1: daga, 2: espada corta, 3: lanza corta, 4: espada ancha, 5: lanza larga, 6: espada larga.
9	Arma cuerpo a cuerpo	Tira D6. 1: hacha de mano, 2: cimitarra, 3: maza de armas, 4: daga de parada, 5: martillo de guerra ligero, 6: mayal.
10	Arma a distancia	Tira D6. 1: honda, 2: arco corto, 3: arco largo, 4: ballesta ligera, 5: ballesta pesada, 6: ballesta de mano.
11	Arma de calidad obra maestra	Tira D6. 1: daga, 2: espada corta, 3: hacha de batalla, 4: espada ancha, 5: martillo de guerra pesado, 6: espada larga.
12	Armadura/ Escudo	Tira D6. 1: escudo pequeño, 2: escudo grande, 3: casco, 4: yelmo, 5: cuero tachonado, 6: cota de malla.
13	Daga envenenada	Tira ESQUIVAR . Si fallas, te cortas y sufres un ataque de veneno de potencia 12. Tira D3 para el tipo. 1: mortífero, 2: paralizante, 3: somnífero.
14	Clavo oxidado	Tira ESQUIVAR . Si fallas, sufres D6 de daño que ignora armadura.
15	Grimorio	Tira D4 para la escuela. 1: animismo, 2: elementalismo, 3: mentalismo, 4: magia común. Tira D4–1 para el rango de hechizo (un 0 son trucos mágicos) y D4 por la cantidad. El DJ elige o tira al azar los hechizos exactos.
16	Botella	Una tirada de CURACIÓN revela el contenido. En caso de fallo, el GM tira en secreto. Tira D6. 1: veneno mortífero (potencia 12), 2: veneno somnífero (Potencia 14), 3: alcohol, 4: brebaje de hierbas, 5: poción curativa (2D6 PG), 6: poción curativa (3D6 PG).
17	Libro	Tira D6 por el título: 1: <i>Comer o ser comido: las plantas del bosque</i> , 2: <i>Gramática de la lengua dracónica</i> , 3: <i>Héroes y villanos de la antigüedad</i> , 4: <i>Manual del maestro carpintero</i> , 5: <i>Enciclopedia de bestias cavernarias</i> , 6: <i>Sangre, flema y bilis: el dominio de los fluidos corporales</i> .
18	Instrumento	Tira D6. 1: cuerno, 2: flauta, 3: arpa, 4: lira, 5: gaita, 6: tambor.
19	Mercancías	Tira D6. 1: lupa, 2: catalejo, 3: perfume, 4: juego de ajedrez, 5: baraja de cartas, 6: canicas
20	Rata	Tira ESQUIVAR . Si fallas, sufres D4 de daño que ignora armadura.