

ARMAS DE CAC	Tipo							NOTAS	ARMAS A DISTANCIA	Tipo							NOTAS		
Alabarda			-1				1-3		Arcabuz		5	-1	-1		18	1-4	. Ignora		
Arma rudimentaria							1-6		Arco compuesto		3				20	1-3			
Bastón			+1				1-2	+1	Arco corto		3				18	1-2			
Cimitarra		+2					1	-2 contra	Arco élfico		4				24	1			
Colmillos							1	Arma natural. Si , quedará desarmado.	Arco largo		4				24	1-2		No permite realizar disparos precipitados.	
Cuernos							1-2	Arma natural. No está desarmado al hacer embestida. Si , quedará desarmado.	Ballesta		4	-1			24	1-3		No reduce si el objetivo está a más de 12 casillas.	
Daga				-1	4		1	-1 al atacar por la espalda u objetivo derribado. No penaliza al desenvainar.	Ballesta de repetición		3		-1		20	1-4		Efectúa 2 disparos por turno.	
Desarmado			+1	-1			1-3	Si , quedará aturdido esta aventura.	Cerbatana		1				4	1		Los impactos tienen la habilidad "Veneno". Los impactos críticos no causan daño extra.	
Espada ancha		+1					1		Honda		3		-1		20	1			
Espada bastarda		+2					1	Puede -1 si reduce su y en -1	Honda con proyectiles de plomo		3		-1		20	1		-1 del objetivo si el usuario no se mueve.	
Espada corta			-1				1	-1 al defender	Jabalina						3x	1-2		Arma arrojadiza. Como arma en cuerpo a cuerpo con -1 , y =	
Espada élfica		+2					1	-1 contra . +1 . No penaliza al desenvainar.	Jabalina pesada			-1			2x	1-2		Arma arrojadiza. . Como arma en cuerpo a cuerpo con -1 , y = (no -1)	
Espada ropera							1-2	-1 si impacta con un crítico	Pistola		3	-1			10	1-4		. Ignora . Permite disparar adyacente al objetivo y estando derribado.	
Espada Fausal		+3					1	. -2 contra	Red		0		-1		3	1		Arma arrojadiza. Con impacto crítico, rival de tamaño igual o inferior queda aturdido y pierde el arma.	
Garras							1	Arma natural. Si , quedará desarmado.	Shuriken		2				6	1		Arma arrojadiza.	
Gran mangual		+2	-1	-1			1-3	. Pifia con doble 1 o 2. Con impacto crítico, ignora											
Gran martillo		+1	-1	-1			1-2	. Con impacto crítico, rival de tamaño igual o inferior queda aturdido.											
Guadaña		+2		-1			1-3	. Pifia con doble 1 o 2.											
Hacha		+1	-1	-1			1-2		ESCUDOS	Tipo								NOTAS	
Hacha arrojadiza			-1	-1	4		1-2		Rodela		6+				1			Doble crítico al defender: aturde al rival. Solo bloquea impactos cuerpo a cuerpo.	
Hacha de batalla		+2	-1	-1			1-2		Escudo tosco		6+		-1		1-6			Doble crítico al defender: aturde al rival. Cobertura ligera ante Aliento y Aura.	
Herramienta				-1			1-3		Escudo		5+		-1		1-2			Doble crítico al defender: aturde al rival. Cobertura ligera ante Aliento y Aura.	
Katana		+3					1	-2 contra . No penaliza al desenvainar.	Gran escudo		4+	-1	-1	-1	1-2			Doble crítico al defender: aturde al rival. Cobertura ligera ante , Aliento y Aura.	
Katar							1	2 armas iguales con la habilidad "Combatir con dos armas", no se aplica la penalización .	ARMADURAS									NOTAS	
Kusarigama				-1			1-3	. Con impacto crítico, rival de tamaño igual o inferior queda aturdido y pierde el arma.	Armadura de cuero	+1		-1						Ligera.	
Lanza							1-2	. +1	Armadura élfica	+1		-1				-1		Ligera. El usuario recibe 1 dado menos de daño ante ataques con armas de cuerpo a cuerpo o a distancia.	
Látigo			+1	-1			1	. Desarmado frente a rivales adyacentes. Con impacto crítico, rival de tamaño igual o inferior queda aturdido y pierde el arma.	Coraza	+2	-1	-1	-1	-1	-1				Pesada.
Mangual		+1	-1	-1			1-3	. Pifia con doble 1 o 2. Con impacto crítico, ignora	Cota de malla	+2	-1	-1	-1	-1	-1				Pesada.
Maza			-1	-1			1-2	. Con impacto crítico, rival de tamaño igual o inferior queda aturdido.	Lorica segmentata	+2	-1	-1	-1	-1	-1				Pesada. El usuario recibe 1 dado menos de daño ante ataques con espadas, katanas, sables, falx o cimitarras.
Sable		+2					1	-3 contra . +1 de daño por jinetes.	Yoroi	+2	-1	-1	-2	-1	-1				Pesada. El usuario recibe 1 dado menos de daño ante ataques con armas de cuerpo a cuerpo.
Tridente					3		1-3	. -2 . +2 . Comete pifia con doble 1, 2 o 3.	Armadura superior	+2	-1	-1	-1	-1	-1				Pesada. El usuario recibe 1 dado menos de daño ante ataques con armas de cuerpo a cuerpo o a distancia.
									Armadura completa	+3	-1	-2	-2	-2	-2				Pesada.



Alquimista Venta: todas las pociones, fuego griego.

Servicios: conocer los efectos de una pócima (1 moneda). Lanza 1D6 por pócima (1-veneno; 2-destreza; 3-héroes; 4-fuerza; 5-maná; 6-curación)



Biblioteca Servicios: jornada de lectura (2 monedas). Si supera prueba de inteligencia, lanza 1D6: (1-3 jornada apasionante de lectura lúdica; 4-5 en siguiente aventura +1 en registrar bibliotecas y resolver acertijos; 6 +1 punto de experiencia (máx. 3 por campaña)



Criadero y centro de adiestramiento Venta: todas las bestias de las cartas de animales, salvo los unicornios y espíritus familiares. Si el héroe carece de la habilidad 'adiestrar animales' pagará el doble del coste de adquisición.



Embarcadero/muelle SE APLICA A TODO EL GRUPO Venta: Bote de remos (10 monedas; puntos estructura 6); Barco mercante (20 monedas; puntos de estructura 18); Barco de guerra (35 monedas; puntos de estructura 20)

Servicios: Reparar embarcación a mitad del coste de adquisición. Transporte a la décima parte de la adquisición por turno de campaña y grupo.



Escuela de hechicería Venta: todos los objetos especiales, excepto agua bendita. Unicornios, crías de dragón y espíritus familiares. +3 objetos mágicos al azar (los mismos toda la campaña)

Servicios: Conocer los efectos de una pócima (1 moneda) u objeto mágico o reliquia (2 monedas) Aprender un hechizo al coste a cambio de invertir 1 punto de experiencia. Encantamiento de armas, añadiendo +1 al daño, por 30 monedas.



Escuela de lucha Entrenamiento (2 monedas). Prueba de inteligencia, si la supera, 1D6: [1-No aprendes demasiado y acabas lesionado (2 dados de daño a armadura natural); 2-4 el ejercicio te ha sentado bien; 5-6 ganas 1 punto de experiencia (máx 3 por campaña)]

Servicios: contratar mercenarios, excepto fanáticos religiosos.



Establos Venta: caballos u otras criaturas 'monturas furiosas' según trasfondo.



Guardias SE APLICA A TODO EL GRUPO Lanza 1D6, -1 si deben préstamo, -1 si alineamiento diferente, -1 enfrentamientos anteriores [<3. Os detienen, resolver la carta de prisión; 3-4. Os expulsan de la ciudad; 5>. Mirada recelosa, pasan de largo.] o evento épico: "Guardias"



Herbolario Venta: hierbas curativas, hidromiel vigorosa, componentes para magia, pócima de veneno, pócima de curación, raíz de mandrágora, ristra de ajos y crucifijo.

Servicios: conocer los efectos de una pócima (1 moneda). Lanza 1D6 por pócima (1-veneno; 2-destreza; 3-héroes; 4-fuerza; 5-maná; 6-curación)



Herrería / armería Venta: todas las armas y armaduras. Los infrecuentes únicamente estarán disponibles en ciudades y castillos.

Servicios: reparar arma o escudo a la mitad del coste de adquisición, redondeo superior.



Lugar sagrado Visita: Lanza 1D6, -1 si fracasaron en su última misión; +1 si posee rasgo heroico [0-1. los dioses se sienten ofendidos, -1 pto. Fortuna (si careces de fortuna, sufres enfermo); 2-4. los dioses se muestran impasibles, sales en paz; 5-7. dioses de la luz +1 punto de fortuna

temporal, dioses de la oscuridad +1 dado de daño en todos tus ataques próxima aventura.]



Mercado Venta: todos los objetos comunes. Pócimas de curación. Armas herramienta, daga, arco corto y honda.

Objeto inusual: lanza 1D6 por visita para todo el grupo, si 6 un mercader ofrecerá un objeto mágico al azar al precio habitual (33% de ser falso)



Oráculo SE APLICA A TODO EL GRUPO Servicios: predecir el futuro (3 monedas). Lanza 1D6 (una tirada por turno de campaña): [1-3 el oráculo pronuncia vaguedades que apenas os son útiles; 4-5 os ofrece información relevante. El grupo de héroes podrá obviar los efectos de la siguiente carta de evento activada al transitar por cualquier zona o territorio; 6 además de lo anterior, os augura buena suerte. Todos los héroes ganáis 1 punto de fortuna temporal]



Posada Venta: cerveza suprema, paquete de provisiones, antorcha

Servicios: recuperación (2 monedas, +1 extra si es de tamaño grande, +1 si posee armadura pesada, +1 si porta armas de proyectil de pólvora o plomo). Los animales, criaturas y mercenarios habrá que abonarles el coste de mantenimiento y se recuperarán totalmente.



Prestamista Servicios: hasta 20 monedas por héroe con un interés del 50%. La próxima vez que retornen a una localización con prestamista, deberán abonar la deuda completa. Si no fuera el caso, deberán resolver una carta de 'guardias' cada turno que pasen en una población.



Puente SE APLICA A TODO EL GRUPO Prueba de carisma, si la falla cada héroe deberá pagar peaje de una moneda o perder 2 turnos de campaña rodeando el puente. Si se enfrentan, resolver el evento épico: "Guardias"



Sanador Venta: hierbas curativas, pócimas de curación, antídoto

Servicios: curar enfermedad (3 monedas); curar lesiones (10 monedas); resucitar (requiere el cuerpo) (monedas como PV héroe)



Taberna Lanza 1D6, -1 si alineamiento diferente a la población [1. participas en una pelea, resuelve una carta de guardias; 2. te metes en unos juegos de azar, resuelve prueba de inteligencia (1D3 monedas si la pasas ó pierdes 1D3 monedas) o resuelve una carta de guardias; 3-5. recuperas 1 punto de vitalidad; 6. consigues información relevante. Podrás obviar la próxima carta de evento de viaje.]

Venta: cerveza suprema, hidromiel vigorosa.

Servicios: contratar mercenarios hasta 5PV (excepto fanáticos religiosos)



Templo Lanza 1D6, -1 si alineamiento contrario a la población [0-1. el sacerdote se ofende con tu presencia, te echa y -1 pto Fortuna (si careces de fortuna, no pasa nada); 2-4. buen rato de oración; 5-6. al coste de 2 monedas recibes 1 pto. Fortuna temporal.]

Venta: agua bendita, paquete de provisiones

Servicios: contratar fanáticos religiosos



Tesorero Servicios: custodiar las riquezas en monedas del héroe (1 moneda por todo el servicio)