

Tabla de sucesos nocturnos

1d20

Suceso nocturno

1	La noche está tranquila, brillan las estrellas y cantan los grillos. Os turnáis en las guardias y la noche pasa plácidamente.
2	No sucede nada. Una guardia de lo más aburrida. Es hora de despertar al compañero.
3	Un druida peregrino pasaba por ahí. Vio la luz de la hoguera y se acercó. Le pide al PJ que hace guardia si le deja acercarse un rato al calor de la hoguera. Si el PJ acepta, el druida hará compañía al PJ durante un par de horas, pudiendo contar algo de cierto interés (a decisión del Máster) y regalando a su marcha 2d3 pocimas al azar.
4	(El malvado máster debe hacer diversas tiradas tras la pantalla, acompañando dichas tiradas de sonrisas malévolas para incomodar a los jugadores) El PJ que hace guardia oye ruidos, como el crujir de unas ramas y el movimiento de los matorrales como si alguien o algo estuviera ahí, en la oscura noche. (Que el jugador haga tiradas de percepción, que se ponga nervioso y cuando la tensión este a flor de piel...) ¡Zas! De la oscuridad, entre la maleza aparece un lindo conejito con una rama en la boca correteando por ahí.
5	El PJ que hace guardia (en realidad se ha dormido y está teniendo una enorme pesadilla) ve a sus compañeros babear espuma por la boca y tras unos espasmos, estos se levantan con los ojos en blanco atacándole (en realidad es un sueño y en cuanto el PJ que hace guardia reciba daño despertará sobresaltado, ya pasó todo).
6	El PJ se duerme. El sueño pudo con él. Al cabo del rato, no sabe cuánto exactamente se despierta por su propio ronquido. Hay restos de las raciones de comida esparcidas por el suelo... algo o alguien se las ha comido (Si el PJ decide rastrear el rastro o tiene cierto conocimiento animal, descubrirá que ha sido obra de jabalíes).
7	La cena no estaba en buen estado. Varios días llevaban ya esas raciones de comida... Los PJ pasan la noche con dolor de barriga y vómitos. Esto supone un penalizador de -1/-10% durante todo el siguiente día.
8	Hace un calor insufrible que no deja dormir a ninguno de los PJ. Hasta que los PJ logren refrescarse tendrán penalizadores (-1/-10%).
9	Al entrar la noche bajan repentinamente las temperaturas. Los jugadores deberán hacer tiradas de Constitución/Resistencia para no pelarse de frío. En caso de fallar las tiradas los personajes perderán 1d3 en Constitución/Resistencia hasta que reposen y entren en calor.

10	Un dardo impacta en el brazo del PJ que hace la guardia y antes de que este pueda hacer nada, cae en un profundo sueño. Al despertar, verá que no tiene ni una sola moneda... y sus compañeros tampoco. ¡Les han robado el dinero y las joyas! Pero que no dramaticen... con tiradas exitosas en rastrear podrán seguir el rastro de los ladrones... ¿Una aventura extra en medio de la campaña?
11	Una manada de lobos (1d6 + nº de PJ's) embosca a los jugadores. Estos están hambrientos y no recularán hasta ser reducidos más de la mitad.
12	Los jugadores creían haber hecho un buen fuego, pero no ha sido así y la hoguera acaba acabándose. EL guardia tendrá malus a sus tiradas de percepción hasta que haya luz. Si es invierno, aplica el resultado 10.
13	El fuego hace luz. La luz atrae a los mosquitos. Y los mosquitos se alimentan de los jugadores. Lanza 1d4 para cada jugador y aplica el resultado de a continuación. 1- Molestas picadura sin más. 2- Las picaduras son un incordio y los picores que provocan peor aún. El PJ no puede dormir y eso e afectará con un malus de -2/-20%. 3- Al PJ le han picado en todo el ojo. Se ha hinchado y el PJ no ve bien, -5 a Percepción en relación a la vista. 4- Hay un 40% de probabilidades de que una de las picaduras haya transmitido alguna enfermedad (a elección del Máster).
14	Las ramas que utilizasteis para hacer el fuego estaban malditas. El fuego cobra vida mágica y ataca. Estadísticas OSR: PG: 12 CA:6 Ataque: Fuego 3d6 TS: G3 Estadísticas MERP: PV:30 CA:SA BD: +20 BO: +60 Estadísticas BRP: PV: 15 Protección: Nula Ataque de fuego 75% 2d6 Especial: Solo le daña el agua y las armas mágicas.
15	El PJ que hace guardia tiene derecho a una tirada de percepción para darse cuenta de que está siendo observado. Si falla la tirada él y sus compañeros serán emboscados por un grupo de (1d4+ PJ's) Orcos salvajes.
16	Se equivocaron a la hora de acampar... están sobre un antiguo cementerio y han perturbado el descanso de los muertos. Del suelo saldrán en 1d3 asaltos 4d4 muertos vivientes (tipo de no-muerto a discreción del máster).
17	¡Tanto el jugador que hace guardia, como los que duermen se sobresaltan al oír el rugido de dragones! Dos enormes dragones pelean ferozmente sobre ellos y parece que no pararán hasta que solo quede uno de ellos. ¿Pelearan por un tesoro? ¿Qué harán si ven a los PJ's?
18	El Pj que hace guardia verá una luz llamativa que le atrae

	profundamente. Deberá superar una TS. Contra conjuros, Racionalidad, Cordura o similar para no ir tras ella. Si falla la tirada la seguirá alejándose del grupo y acabando dentro de la guarida de una mujer mitad serpiente. (Elpha en Aquelarre, Marilith en fantasía medieval).
19	Tira dos veces en esta tabla y aplica ambos resultados.
20	Tira tres veces en esta tabla y aplica los tres resultados.

*Si vuelve a salir un 19 o 20, estos resultados no son aplicables.