

## **REGLAS DE TORTURA**

Los personajes serán interrogados por el narrador. En caso de que decidan resistirse ellos mismos tiraran un dado aceptando las consecuencias. Si quisieran mentir deberán hacer una tirada enfrentada entre su habilidad y la del torturador

### **TABLAS DE TORTURA:**

<b>1D10</b>	<b>Efectos de tortura leve</b>
1	6g2 daño (no letal)
2	Conmoción -1 ingenio durante 1d3 semanas
3	6 g 4 de daño (no letal)
4	Cuerpo magullado -1 fuerza durante 1d3 semanas
5	Sordo o ciego durante 1d10 días
6	6 g 6 de daño (no letal)
7	Articulaciones resentidas -1 destreza durante 1d3 semanas
8	6g2 daño letal
9	Cuerpo debilitado -1 brio durante 1d3 semanas
10	Secuelas psicológicas -1 donaire durante 1d3 semanas

<b>1D12</b>	<b>Efectos de tortura moderada</b>
1	6g4 daño (no letal)
2	Conmoción -1 ingenio durante 1d6 semanas
3	6 g 6 de daño (no letal)
4	Cuerpo magullado -1 fuerza durante 1d6 semanas
5	6g2 de daño (letal)
6	Articulaciones resentidas -1 destreza durante 1d6 semanas
7	6g4 daño letal
8	Cuerpo debilitado -1 brio durante 1d6 semanas
9	Secuelas psicológicas -1 donaire durante 1d6 semanas
10	Terror a los monjes/tortura
11	1d2 Extremidades rotas -2 a destreza de 1d3+2 semanas
12	Daños en las articulaciones permanentes -1 destreza.

<b>1D12</b>	<b>Efectos de tortura extrema</b>
1	6g6 daño (no letal)
2	Conmoción -1 ingenio durante 1d6 +2 semanas
3	6g2 de daño (letal)
4	Cuerpo magullado -1 fuerza durante 1d6 +2semanas
5	6g4 daño letal
6	Articulaciones resentidas -1 destreza durante 1d6 +2semanas
7	Terror a los monjes/tortura
8	Cuerpo debilitado -1 brio durante 1d6 +2semanas
9	Secuelas psicológicas -1 donaire durante 1d6 +2semanas
10	1d2 Extremidades rotas -2 a destreza de 1d3+2 semanas
11	Daños emocionales irreversibles -1 ingenio
12	6g6 daño letal
13	Debilidad crónica -1 brío
14	Secuelas psicologicas graves -1 donaire
15	Daños físicos irreversibles -1 fuerza
16	Daños en las articulaciones permanentes -1 destreza.
17	Perdida de un ojo: -1 I en percepción -1 sin guardar en destreza en combate, lanzar,

	trepar, etc.
18	Extremidad superior perdida o inútil: -1 D en todas las acciones con dos brazos. También hasta coger habilidad con el otro brazo.
19	Cojera permanente -1 D (excepto acciones manuales)
20	Extremidad inferior perdida o inútil -2 D, -1 F, -1 Do

Por Athal Bert