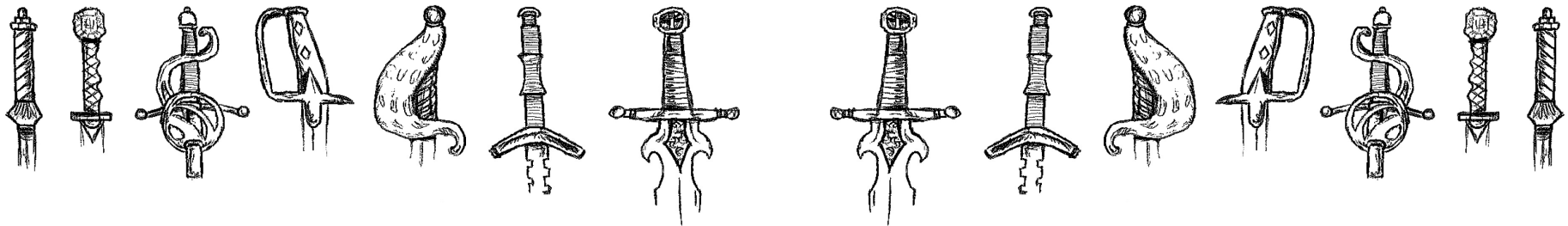


Microlite20

- Edición Némesis -



<p>ALIMAÑAS Araña monstruosa (minúscula): DG 1/2d8 (2 PG), CA 15, Mordisco +5 (1d3-4 + veneno). Araña monstruosa (pequeña): DG 1d8 (4 PG), CA 14, Mordisco +4 (1d4-2 + veneno). Araña monstruosa (grande): DG 4d8+4 (22 PG), CA 14, Mordisco +4 (1d8+3 + veneno). Araña monstruosa (gigante): DG 8d8+16 (52 PG), CA 16, Mordisco +9 (2d6+6 + veneno). Escorpión monstruoso (minúsculo): DG 1/2d8+2 (4 PG), CA 14, Pinzas +2 (1d2-4) o Aguijón -3 (1d2-4, Veneno). Escorpión monstruoso (pequeño): DG 1d8+2 (6 PG), CA 14, Pinzas +1 (1d3-1) o Aguijón -4 (1d3-1, Veneno). Escorpión monstruoso (grande): DG 5d8+10 (32 PG), CA 16, Pinzas +6 (1d6+4) o Aguijón +1 (1d6+2 + veneno). Escorpión monstruoso (gigante): DG 10d8+30 (75 PG), CA 20, Pinzas +11 (1d8+6) o Aguijón +6 (2d4+3 + veneno).</p>	<p>Rata: DG 1d2 (1 PG), CA 14, Mordisco +4 (1). Serpiente (constrictor): DG 3d8+6 (19 PG), CA 15, Mordiscos +5 (1d3+4), Constricción (1d3+4). Serpiente (gigante constrictor): DG 11d8+14 (63 PG), CA 15, Mordisco +13 (1d8+10), Constricción (1d8+10). Serpiente (pequeña venenosa): DG 1d8 (4 PG), CA 17, Mordisco +4 (1d2-2 + veneno). Serpiente (mediana venenosa): DG 2d8 (9 PG), CA 16, Mordisco +4 (1d4-1 + veneno). Serpiente (grande venenosa): DG 3d8+6 (19 PG), CA 15, Mordisco +4 (1d4 + veneno). Serpiente (gigante venenosa): DG 6d8+6 (33 PG), CA 15, Mordisco +6 (1d6+4 + veneno). Tejón: DG 1d8+2 (6 PG), CA 15, Garras +4 (1d2-1).</p>	<p>Gnoll: DG 2d8+2 (11 PG), CA 15, Hacha de batalla +3 (1d8+2) o Arco corto +1 (1d6). Goblin: DG 1d8+1 (5 PG), CA 15, Maza con pinchos +2 (1d6) o Jabalina +3 (1d4). Halfling: DG 1d8+1 (5 PG), CA 16, Espada corta +3 (1d6) o Ballesta ligera +3 (1d6). Hobgoblin: DG 1d8+2 (6 PG), CA 15, Espada larga +2 (1d8+1) o Jabalina +2 (1d6+1). Hombre lagarto: DG 2d8+2 (11 PG), CA 15, Garra +2 (1d4+1) o Maza ligera +2 (1d6+1) o Jabalina +1 (1d6+1). Hombre-Lobo (forma humana): DG 3d8+7 (20 PG), CA 17, Espada larga +3 (1d8+1) o Ballesta ligera +2 (1d8). Hombre-Lobo (forma de lobo): DG 3d8+7 (20 PG), CA 16, Garras +5 (1d6+3). Hombre-Lobo (forma híbrida): DG 3d8+7 (20 PG), CA 16, Garras +4 (1d4+2). Hombre-Rata (forma humana): DG 2d8+3 (12 PG), CA 15, Rapiér +2 (1d6+1) o Ballesta ligera +1 (1d8). Hombre-Rata (forma de rata monstruosa): DG 2d8+3 (12 PG), CA 17, Mordisco +6 (1d4+1 + enfermedad). Hombre-Rata (forma híbrida): DG 2d8+3 (12 PG), CA 16, Rapiér +5 (1d6+1) o Ballesta ligera +4 (1d8). Humano plebeyo: DG 1d8+1 (5 PG), CA 12, Daga +1 (1d6+1) u Honda +1 (1d4). Kobold: DG 1d8 (4 PG), CA 15, Lanza +1 (1d6-1) u Honda +3 (1d3). Orco: DG 1d8+1 (5 PG), CA 13, Alfanzón +4 (2d4+4) o Jabalina +1 (1d6+3). Osgo: DG 3d8+3 (16 PG), CA 17, Maza con pinchos +5 (1d8+2) o Jabalina +3 (1d6+2).</p>	<p>OTRAS CRIATURAS Ahogador: DG 3d8+3 (16 PG), CA 17, Tentáculo +6, 1d3+3. Broza movediza: 8d8+24 (60 PG), CA 20, Golpe +11 (2d6+5), Constricción (2d6+7). Cocatriz: DG 2d10 (27 PG), CA 14, Picotazo +9 (1d4-2 + petrificación, CD 12, TS Fortaleza niega). Cubo gelatinoso: DG 4d10+32 (54 PG), CA 3, Golpe +1 (1d6 + ácido 1d6) más deglución (parálisis + ácido 1d6 por turno, TS Reflejos CD 13 niega). Elemental de aire (grande): DG 8d8+32 (68 PG), CA 18, Golpe +12 (2d8+7). Ent: DG 7d8+35 (66 PG), CA 20, Golpe +12 (2d6+9). Estirge: DG 1d10 (5 PG), CA 16, Toque +7 (agarre -1d4 CON, hasta -4 CON). Gárgola: DG 4d8+19 (37 PG), CA 16, Garra +6 (1d4+2). Gigante de las colinas: DG 12d8+48 (102 PG), CA 20, Gran garrote +16 (2d8+10) o Roca +8 (2d6+7). Grifo: DG 7d10+21 (59 PG), CA 17, Picotazo +11 (2d6+4). Gólem de piedra: DG 14d10+30 (107 PG), CA 26, Golpe +18 (2d10+9). Gusano carroñero: DG 3d8 (13 PG), CA 17, Mordisco +6/+6 (1d10 + parálisis). Lamia: DG 9d10 + 9 (58 PG), CA 18, Toque +12 (1d4 Drenaje de INT), Daga +12 (1d6+4), Garras +7 (1d4+2). Ninfa: DG 6d6+6 (27 PG), CA 17, Daga +6 (1d4) o Mirada (aturdido durante 2d4 turnos, TS Fortaleza CD 17 niega). Ogro: DG 4d8+11 (29 PG), CA 16, Gran clava +8 (2d8+7) o Jabalina +1 (1d8+5). Oso lechuza: DG 5d10+25 (52 PG), CA 15, Garras +9 (1d6+5). Otyugh: DG 6d8+9 (36 PG), CA 17, Tentáculo +4 (1d6 + infección). Oxidador: 5d8+5 (27 PG), CA 18, Antena +3 (Oxidación), Mordisco +3 (1d3). Perro infernal: DG 4d8+4 (22 PG), CA 16, Mordisco +5 (1d8+1 + fuego 1d6). Planta carnívora: DG 8d8+24 (60 PG), CA 20, Golpe +11 (2d6+5), Constricción (2d6+7). Troll: DG 6d8+36 (63 PG), CA 16, Garras +9 (1d6+6). Unicornio: DG 4d10+20 (42 PG), CA 18, Cuerno +11 (1d8+8) o Coz +3 (1d4+2). Wyvern: DG 7d12+14 (59 PG), CA 18, Aguijón +10 (1d6+4 + veneno) o Garras +10 (2d6+4) o Mordisco +10 (2d8+4).</p>
<p>ANIMALES Águila: DG 1d8+1 (5 PG), CA 14, Garras +3 (1d4). Bisonte: 5d8+15 (37 PG), CA 13, Cornada +8 (1d8+9). Burro: DG 2d8 (11 PG), CA 13, Mordisco +1 (1d2). Caballo (ligero): DG 3d8 + 6 (19 PG), CA 13, Coz -2 (1d4+1). Caballo (pesado): DG 3d8+6 (19 PG), CA 13, Coz -1 (1d6+1). Caballo de guerra (ligero): DG 3d8+9 (22 PG), CA 14, Coz +4 (1d4+3). Caballo de guerra (pesado): DG 4d8+12 (30 PG), CA 14, Coz +6 (1d6+4). Cocodrilo: DG 3d8+9 (22 PG), CA 16, Mordico +6 (1d8+6) o Coletazo +6 (1d12+6). Cocodrilo (gigante): DG 7d8+28 (59 PG), CA 16, Mordisco +11 (2d8+12) o Coletazo +11 (1d12+12). Gato: DG 1/2d8 (2 PG), CA 14, Garras +4 (1d2-4). Jabalí: DG 3d8+12 (25 PG), CA 16, Colmillos +4 (1d8+3). Lobo: DG 2d8+4 (13 PG), CA 14, Mordisco +3 (1d6+1). Mula: DG 3d8+9 (22 PG), CA 13, Coz +4 (1d4+3). Oso negro: 3d8+6 (19 PG), CA 13, Garra +6 (1d4+4) o Mordisco +1 (1d6+2). Oso pardo: DG 6d8+24 (51 PG), CA 15, Garras +11 (1d8+8) o Mordisco +6 (2d6+4). Perro: DG 1d8+2 (6 PG), CA 15, Mordisco +2 (1d4+1). Perro de guerra: DG 2d8+4 (13 PG), CA 16, Mordisco +3 (1d6+3). Poní: DG 3d8+6 (19 PG), CA 13, Coz -1 (1d6+1). Poní de guerra: DG 2d8+4 (13 PG), CA 13, Coz +3 (1d3+2).</p>	<p>ANIMALES TERRIBLES Lobo terrible: DG 6d8+18 (45 PG), CA 14, Mordisco +11 (1d8+10). Oso terrible: DG 12d8+51 (105 PG), CA 17, Garra 19 (2d4+10) o Mordisco +13 (2d8+5). Rata terrible: DG 1d8+1 (5 PG), CA 15, Mordisco +4 (1d4 + enfermedad).</p> <p>DINOSAURIOS Megaraptor: DG 8d8+43 (79 PG), CA 16, Garras +9 (2d8+5) o Mordisco +4 (2d6+2). Tiranosaurio: DG 18d8+99 (180 PG), CA 14, Mordisco +20 (3d6+13). Triceratops: DG 16d8+124 (196 PG), CA 18, Cornada +20 (2d8+15). Velociraptor: DG 4d8+16 (34 PG), CA 16, Garras +6 (2d6+4) o Mordisco +1 (2d4+2).</p> <p>DRAGONES Dragón dorado adulto: DG 23d12+115 (246 PG), CA 30, Mordisco +32 (2d8+11) o Aliento de fuego (12d10, Físicas+DES CD 26 salva mitad del daño). Dragón plateado adulto joven: DG 19d12+79 (202 PG), CA 28, Mordisco +24 (2d6+6) o Aliento de hielo (10d8, Físicas+DES CD 23 salva mitad del daño). Dragón rojo joven: DG 13d12+39 (123 PG), CA 21, Mordisco +20 (2d6+7) o Aliento de fuego (10d10, Físicas+DES CD 24 salva mitad del daño). Dragón rojo muy viejo: DG 31d12+248 (449 PG), CA 36, Mordisco +40 (4d6+13) o Aliento de fuego (18d10, Físicas+DES CD 33 salva mitad del daño).</p> <p>HUMANOIDES Elfo: DG 1d8 (4 PG), CA 15, Espada larga +2 (1d8+1) o Arco largo +3 (1d8). Enano: DG 1d8+2 (6 PG), Hacha de guerra +3 (1d10+1) o Arco corto +1 (1d6).</p>	<p>MUERTOS VIVIENTES Esqueleto guerrero: DG 1d12 (6 PG), CA 15, Cimitarra +1 (1d6 +1) o Golpe +1 (1d4+1). Fantasma: DG 5d12 (32 PG), CA 15, Toque incorpóreo +5 (1d4 y -1d6 FUE, CD 14 FUE para negar). Gul: DG 2d12 (13 PG), CA 14, Mordisco +2 (1d6+1 + parálisis) o Garras +0 (1d3 + parálisis). Sombra: DG 3d12 (19 PG), CA 13, Toque incorpóreo +3 (-1d6 FUE). Vampiro engendro: DG 4d12+3 (29 PG), CA 15, Golpe +5 (1d6+4 y -1 nivel, CD 14 Físicas+FUE para negar) o drenado de sangre (-1d4 FUE). Wight: DG 4d12 (26 PG), CA 15, Golpe +3 (1d4+1 + drenaje de energía). Zombi: DG 2d12+3 (16 PG), CA 11, Golpe (1d6+1) o Maza +2 (1d6+1).</p>	

ARMAS	Daño	Alcance
Desarmado	1d3	-
Ligeras		
Cachiporra	1d6	-
Daga	1d4	3 m.
Espada corta	1d6	-
Hacha arrojadiza	1d6	3 m.
Hacha de mano	1d4	-
Hoz	1d6	-
Martillo ligero	1d6	6 m.
Maza ligera	1d6	-
Pico ligero	1d4	-
A una mano		
Cimitarra	1d6	-
Clava	1d6	3 m.
Espada bastarda	1d10	-
Espada larga	1d8	-
Estoque	1d6	-
Hacha de batalla	1d8	-
Hacha enana	1d10	-
Lanza corta	1d6	6 m.
Látigo	1d3	-
Martillo de guerra	1d8	-
Mayal	1d8	-
Maza con pinchos	1d8	-
Maza pesada	1d8	-
Pico pesado	1d6	-
Tridente	1d8	3 m.

ARMAS	Daño	Alcance
A dos manos		
Alabarda	1d10	-
Alfanjón	2d4	-
Bastón	1d6	-
Bisarma	2d4	-
Cadena armada	2d4	-
Gran clava	1d8	-
Gran hacha	1d10	-
Guadaña	2d4	-
Guja	1d8	-
Lanza	1d8	6 m.
Lanza larga	1d8	-
Mandoble	2d6	-
Mayal pesado	1d8	-
Pica	1d8	-
A distancia		
Arco corto	1d6	20 m.
Arco largo	1d8	30 m.
Ballesta de mano	1d4	10 m.
Ballesta ligera	1d8	25 m.
Ballesta pesada	1d10	40 m.
Dardo	1d4	6 m.
Honda	1d4	15 m.
Jabalina	1d6	10 m.
Red	-	3 m.



ARMADURAS	CA
Ligeras	
Acolchada	+1
Cuero	+2
Cuero endurecido	+3
Camisa de malla	+4
Intermedias	
Piel	+3
Cota de escamas	+4
Cota de mallas	+5
Coraza	+5
Pesadas	
Cota de láminas	+6
Cota de bandas	+6
De placas	+7
De placas completa	+8
Escudos	
Rodela	+1
Ligero de madera	+1
Ligero de metal	+1
Pesado de madera	+2
Pesado de metal	+2
De torre	+3

Clases de Dificultad	
CD Fácil	5
CD Normal	10
CD Difícil	15
CD Muy Difícil	20

Ataques	
Cuerpo a cuerpo	FUE + Nivel
A distancia	DES + Nivel
Mágico	INT + Nivel



Tiradas de Salvación	
Fortaleza	FUE + Físicas
Reflejos	DES + Físicas
Voluntad	INT + Nivel

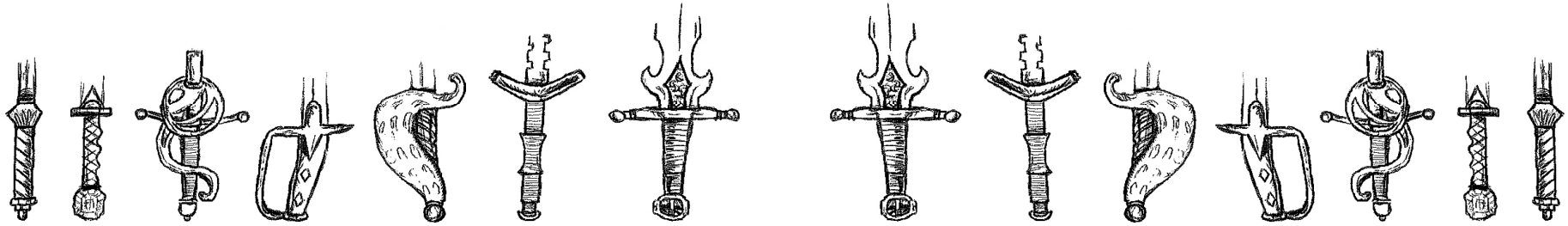
Microlite20

Edición Némesis

Pantallas del Máster

Nivel de lanzador, nivel de conjuros y coste en PM											
Lanzador	1	1	3	5	7	9	11	13	15	17	
Conjuros	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Coste	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	
Los conjuros favoritos cuestan 1 PM menos											

Peligros
Caídas: Daño de 1d6 por cada 3 m., TS Reflejos $\frac{1}{2}$ (CD: metros de caída x3). Caídas sobre estacas o pinchos +3 de daño por metro de caída (máx. + 12).
Calor y frío extremos: Sin la protección adecuada se hará una TS Fortaleza cada 10 minutos (CD 15, +1 por cada tirada previa), recibiendo 1d6 de daño por cada fallo.



Microlite20

- Edición Némesis -

