

# Carreta de Rodolf

*“¡Pasen y vean! ¡Sus traigo una carretá de suministros y ganas dacer negocios! ¡Je! Menteré de que tós necesitabais unas cosejas y me dije ‘pásate por ahí y a ver si pués echar una mano’”*

**Rodolf Kazmer**

## Equipo General

NOMBRE	PESO	PRECIO
Antorcha	0,1	1
Bolsa de canicas	0,1	18
Botella	0,1	3
Brújula	0,1	32
Cuerno de señales	0,1	30

### Antorcha

*Mejor si tiés una linterna, pero en un apuro una antorcha va bien. Da bastante luz y a una malas la pués blandir como un garrote. (Aumenta en un grado la iluminación en 5 m. a la redonda).*

### Bolsa de Canicas

*Hazme caso. ¡Je! Hay un montón de trampas y bombas y cachivaches así. Pero a veces basta con una simple bolsa de canicas. Además, ¿quién va a reconocer que sa resbalao con unas canicas? (Cubre un área de 2x2 m Todo el que la cruce debe superar una prueba de Atletismo con DO 14 o quedará **postrado**).*

### Botella

*Una botella vacía de vino, birra o dalgún elixir. ¡Pero mejor si la pués cerrar luego! No que-rrás que se derrame lo que leches...*

### Brújula

*No son mu comunes, pero si tencuentras con una brújula querrás tenerla a mano. ¡Je! Siempre podrás encontrar el camino. No te perderás en un pantano cuando se ponga el sol... (+3 a Supervivencia para orientarse).*

### Cuerno de Señales

*Antes usaba uno destos pavisar a los lirios demboscás enemigas y cosas así. Siempre vale la pena llevar uno pero mejor no usarlo cuando vas a escondías. Se oye a kilómetros.*

NOMBRE	PESO	PRECIO
Odre	1	8
Pala	1,5	15
Piedra solar	0,1	36
Raciones de viaje (1 día)	1	5
Silbato de señales	0,1	6

### Odre

*Por los caminos no sueles tropezarte con mucha agua fresca, y no quiés ir tol día pim-plando birra cuando andas recorriendo el frente. Ten un odre a mano y nunca tendrás sed, ¡ni andarás achispao pol campo!*

### Pala

*Nunca subestimes la utilidad duna buena y resistente pala. ¡Je! En la primera guerra mi menda llevaba siempre una pala pacer bujeros donde esconderme y espigar a los negros.*

### Piedra Solar

*He charlao con un montón de marinos de Skellige y hasta con algunos mercaderes de Ofir. Si no tién ningún mago a bordo puén usar estas pequeñas gemas pa seguirle el rastro al sol en las tormentas (+2 a Supervivencia para orientarse).*

### Raciones de Viaje

*No es ná del otro mundo pero tós necesitan comer. Unos chuscos de pan negro, algo de fruta seca y pué que hasta algo de cecina o mojama.*

### Silbato de Señales

*Es solo un silbato de metal. ¡Je! Fácil descon-der, bueno pa llamar latención dalgún menda... pero no soye desde tan lejos como un cuerno.*

## Criaturas que se Tropezian

Al entrar en una zona con canicas, un ser cuadrúpedo solo debe superar una prueba de Atletismo con DO 12. Los seres sin patas no se ven afectados.

## Señales

Un cuerno de señales se oye desde poco más de un kilómetro y medio de distancia. Puede servirte para enviar mensajes sencillos en código a tus aliados. Sin embargo, todo el que esté en la zona podrá oír el cuerno. Un silbato de señales funciona de forma similar a un cuerno pero solo se oye a unos 800 m.

## En la pantalla

Este documento se ha incluido en el suplemento Tierras y Señores publicado por Holocubierta Ediciones.

## Armas Improvisadas

NOMBRE	TIPO	PA	DIS.	DAÑO	FIAB.	MANOS	ALC.	EFEECTO	CD	MEJ.
Antorcha	A	-1	U	1d6	5	1	N/A	Si está encendida, Fuego (25%)	P	0
Pala	A	-2	U	2d6	15	2	N/A		G	0