



## DEATH DIE CLUB

thedeathdieclub.com

Dados  
Requeridos



### Rueda de la Fortuna

La Rueda de la Fortuna es un artefacto mágico, el cual esta conformado de una rueda de piedra de 2m de diámetro, montada sobre una base de mármol rosa. A pesar de su tamaño, la rueda tiene un mecanismo el cual le permite girar libremente sobre su eje. Por otra parte, la base esta anclada al piso por varios hechizos y es imposible mover de lugar el artefacto.

La rueda esta decorada con un patron de 100 cuñas de colores rojo y blanco (colocadas de forma intermitente), las cuales inician en el centro de la rueda y se extienden hasta la orilla. En la parte superior se encuentra una flecha negra, la cual indica la posición actual de la rueda.

Cualquier ser vivo puede girar la rueda sin problema, siempre y cuando lo haga por voluntad propia (no puede estar bajo la influencia de ningún tipo de hechizo y/o control mental).

Una vez que termine de girar, la flecha va a marcar una cuña: las blancas son señales de buena fortuna, mientras las rojas representan mala fortuna. En ese momento, la persona/criatura que giro la rueda recibirá el beneficio o castigo correspondiente. Si el beneficio/castigo no tiene una manifestación física obvia, la persona/criatura no sabra cual fue el efecto del giro hasta que este en una situación donde le pueda afectar/beneficiar.

Una vez que la rueda empieza a girar NO puede ser detenida, y todas las personas/criaturas solo pueden girar la rueda 1 vez en su vida.

### 1 Tira d100 para ver el efecto

- 01- Aparecen d100x1000 monedas de platino
- 02- Todo tu dinero, joyas y ahorros desaparecen
- 03- Aparecen d100x5000 monedas de oro
- 04- Desintegrar (mismo efecto que el hechizo)
- 05- Aparecen d100\*10000 monedas de plata
- 06- Tu cuerpo se empieza a pudrir (d10 de daño por d20 rounds)
- 07- Aparecen d100x2000 monedas de electro
- 08- Te transformas en un animal (valor de desafío de 1/4 o menor)
- 09- Aparecen d100\*50000 monedas de cobre
- 10- Antipatía con todos los animales
- 11- Aparecen d20 diamantes (valor d6x1000 p.o. cada uno)
- 12- Rayos azules del cielo caen sobre ti (d100 de daño, tiro de salvación vs 20 para recibir la mitad)
- 13- Aparecen d10 Starstones (valor d4x5000 p.o. cada una)
- 14- Eres transportado a otro plano (aleatorio)
- 15- Aparece d6 piezas de joyería (valor d100\*100 p.o.)
- 16- Toda la comida que tocas, se pudre
- 17- Aparecen d4 piezas de joyería (valor d4x5000 p.o.)
- 18- Cambias de Sexo y/o Clase
- 19- Obtienes la habilidad de respirar bajo el agua
- 20- Cambias de Raza
- 21- Obtienes la habilidad de Curar Heridas (una vez al día, solo para ti, d8 x nivel)
- 22- Creces +d4 pies o +d20x6 cm (+1 fuerza, -1 destreza, +10' velocidad)
- 23- Puedes detectar bien/mal a voluntad
- 24- Te encoges -d6 pies o -d20x9 cm (-1 fuerza, +1 destreza, -10' velocidad)
- 25- Obtienes la habilidad de "Pasar sin dejar rastro" (como el hechizo)
- 26- Obtienes la maldición de "Pasar dejando rastro" (inverso del hechizo "Pasar sin dejar rastro")
- 27- Obtienes los beneficios/perjuicios del hechizo "Acelerar" (ademas, envejeces x2 velocidad, consumes x2 alimentos)
- 28- Obtienes los perjuicios/beneficios del hechizo "Ralentizar" (ademas, envejeces a la mitad de la velocidad, y consumes la mitad de los alimentos).
- 29- Obtienes la habilidad de "Tregar Cual Arácnido" (como el hechizo)
- 30- Manos de Mantequilla (Dejas caer tu arma en cualquier tiro de 1 a 5 al momento de atacar).
- 31- Obtienes Ventaja en todos ataques y tiros de salvación durante el día o la noche (d6: 1-3 día 4-6 noche)
- 32- Obtienes Desventaja en todos ataques y tiros de salvación durante el día o la noche (d6: 1-3 día 4-6 noche)
- 33- Puedes pedir un deseo
- 34- Mueres (sin tiro de salvación)
- 35- Vision mejorada (puedes ver objetos invisibles y/o ocultos)
- 36- Ciego: Pierdes la vista
- 37- Característica principal sube 1 punto
- 38- Característica principal baja 1 punto
- 39- Una característica sube 1 punto (azar)
- 40- Una característica baja 1 punto (azar)
- 41- Una característica sube 1d4 puntos (azar)
- 42- Una característica baja 1d4 puntos (azar)
- 43- Obtienes d10 puntos de vida/golpe extras
- 44- Pierdes d10 puntos de vida/golpe
- 45- Obtienes ventaja en todos los tiros de salvación
- 46- Obtienes desventaja en todos los tiros de salvación
- 47- +1 en todos los tiros de salvación
- 48- -2 en todos los tiros de salvación
- 49- Aprendes una lengua/idioma nuevo
- 50- Olvidas una lengua/idioma \*
- 51- CA natural sube +1, pierdes -5' de velocidad
- 52- CA natural baja -1, ganas +5' de velocidad
- 53- CA natural sube +2, pierdes -10' de velocidad
- 54- CA natural baja -2, ganas +10' de velocidad
- 55- Rápido y Ágil (+15' de velocidad)
- 56- Cojo/lisiado (-15' de velocidad)
- 57- Obtienes vision en la obscuridad \*\*
- 58- Pierdes vision en la obscuridad \*\*\*
- 59- Resistencia a los venenos
- 60- Vulnerabilidad a los venenos
- 61- Resistencia al daño necrótico
- 62- Vulnerabilidad al daño necrótico
- 63- Resistencia al frío
- 64- Vulnerabilidad al frío
- 65- Resistencia al fuego
- 66- Vulnerabilidad al fuego
- 67- Resistencia al daño contundente
- 68- Vulnerabilidad al daño contundente
- 69- Resistencia al daño perforante
- 70- Vulnerabilidad al daño perforante
- 71- Resistencia al daño cortante
- 72- Vulnerabilidad al daño cortante
- 73- Resistencia vs relámpagos/electricidad
- 74- Vulnerabilidad vs relámpagos/electricidad
- 75- Aparece una arma mágica (azar)
- 76- No puedes usar armaduras de metal (1pt de daño por round)
- 77- Aparece un artefacto mágico (azar)
- 78- Todos tus objetos NO mágicos se desintegran
- 79- Aparecen dos artefactos mágicos (azar)
- 80- Cambia tu alineamiento
- 81- Aparece una armadura/escudo mágico (azar)
- 82- No puedes usar armas mágicas (1pt de daño por round)
- 83- Aparece una armadura y una arma mágica (azar)
- 84- Las pociones no tienen efectos en tu persona
- 85- Sentido de dirección perfecto (nunca te pierdes)
- 86- Sin sentido de dirección (siempre te pierdes)
- 87- Reflejos rápidos (+2 iniciativa)
- 88- Reflejos lentos (-2 iniciativa)
- 89- +1,000 puntos de experiencia
- 90- -1,000 puntos de experiencia
- 91- +10,000 puntos de experiencia
- 92- -10,000 puntos de experiencia
- 93- +100,000 puntos de experiencia
- 94- -100,000 puntos de experiencia
- 95- Subes 1 nivel
- 96- Pierdes 1 nivel
- 97- Subes 2 niveles
- 98- Pierdes 2 niveles
- 99- Aparece 1 Familiar \*\*\*\*
- 100- Aparece un Demonio/Fiend y te ataca

#### NOTAS

- TODOS los efectos son permanentes (a menos de que se especifique una duración)
- \* Si solo sabes una lengua/idioma, olvidas como hablar
- \*\* Si ya tienes vision en la obscuridad, el rango de esta se duplica
- \*\*\* Si no tienes vision en la obscuridad, obtienes miopia severa (-4 ataques a distancia)
- \*\*\*\* Si ya tienes un familiar, este se vuelve mas poderoso.