

**Instrucciones de uso:**

- 1- Cuando vayas a colocar enemigos aplica la tabla de "Número de enemigos con extras" con el resultado de la misma tirada de colocación de criaturas del bestiario (contando los modificadores)
- 2- Empezando por los enemigos de mayor PV a tantos enemigos como se define en el punto anterior, tira 2d6 para cada enemigo y aplica la tabla "Extras de los enemigos"
- 3- Según la mejora:
  - 3.1- Si es un objeto, aplica la tabla correspondiente "Equipo para enemigos XXX" para definir el posible equipo para los enemigo tirando 2d6 (1 dado para la fila y otro dado para la columna)

NOTA: Define si usar la tabla de armas (CaC y/o a distancia) según el tipo de la criatura

NOTA: Si sale un objeto que no tiene ninguna función para la criatura puedes tirar de nuevo o descartar la mejora
  - 3.2- Si son habilidades o equipo del perfil, la criatura obtiene habilidades o equipo extra de su perfil al azar de entre las disponibles

NOTA: Si sale una habilidad que no tiene ninguna función para la criatura puedes tirar de nuevo o descartar la mejora
- 4- Si has añadido alguna mejora paga los PV correspondientes según la regla "Adquisición de objetos del JO" o el coste de la habilidad o equipo extra indicada en el perfil de la criatura

**Regla: Adquisición de objetos por el Jugador Oscuro (pag 103)**

Si el objeto no es infrecuente (1 punto)

Si el objeto es infrecuente (2 puntos)

El precio indicado se duplicará si la criatura es de nivel Élite (amarillo)

El precio indicado será el triple para Líderes o criaturas de nivel Campeón (rojo)

El precio indicado se duplicará nuevamente si la criatura es de tamaño Grande

No se podrán adquirir más de 3 objetos idénticos durante la aventura

Los Puntos de Reserva gastados según esta regla ignoran el límite de coste de Activación indicado en las cartas de Encuentros de Jugador Oscuro

Número de enemigos con extras	
Resultado	Número enemigos
1	0
2	0
3	0
4	0
5	1
6	1
7	2
8	2
9	3
10	3

Extras de los enemigos	
Resultado	Extra
2	Dos habilidades y dos mejoras de equipo del perfil de la criatura
3	Arma Infrecuente
4	Consumibles
5	Nada
6	Nada
7	Nada
8	Nada
9	Nada
10	Consumibles
11	Armadura Infrecuente
12	Arma y Armadura Infrecuente

Equipo enemigo para armas cuerpo a cuerpo						
	1	2	3	4	5	6
1	1. Espada élfica	7. Espada élfica	13. Hacha de doble filo	19. Hacha de doble filo	25. Espada dentada	31. Espada dentada
2	2. Katar	8. látigo	14. Espada mandoble	20. Espada mandoble	26. Mangual	32. Mangual
3	3. Falx	9. Gran falx	15. Gran mangual	21. Gran mangual	27. Kusarigama	33. Tijera de gladiador
4	4. Macuahuitl	10. Puño de hierro	16. Espada ropera	22. Tridente	28. Katana	34. Katana
5	5. Alabarda	11. Alabarda	17. Espada kopesh	23. Espada kopesh	29. Espada fausal	35. Espada fausal
6	6. Escudo élfico	12. Escudo élfico	18. Gran escudo	24. Gran escudo	30. Gran escudo	36. Gran escudo

Equipo enemigo para armas a distancia						
	1	2	3	4	5	6
1-3	1. Arcabuz	2. Red	3. Arcabuz	4. Ballesta de repetición	5. Arco élfico	6. Honda con proyectiles de plomo
4-6	7. Arco élfico	8. Pistola ballesta	9. Pistola	10. Shuriken	11. Pistola	12. Shuriken

Equipo enemigo para armaduras						
	1	2	3	4	5	6
1-6	1. Armadura élfica	2. Armadura élfica	3. Yoroi	4. Armadura completa	5. Armadura superior	6. Armadura de larnil

Equipo enemigo para consumibles						
	1	2	3	4	5	6
1-2	1. Flechas incendiarias	2. Pócima de veneno	3. Pergamino de hechicería	4. Antídoto	5. Pócima de curación	6. Componentes para magia
3-4	7. Hidromiel vigorosa	8. Pócima de fuerza	9. Pócima de maná	10. Setas del frenesí	11. Pócima de fuerza	12. Pócima de héroes
5-6	13. Raíz de Mandrágora	14. Pócima de destreza	15. Fuego griego	16. Cerveza suprema	17. Pócima de destreza	18. Bilis de dragón