



Saco mordedor

Se trata de una bolsa aparentemente normal de cuero granate y aspecto usado con cordones en su parte superior para ser cerrada.

Si alguien que no sea su dueño legítimo intenta abrirla y apoderarse de su contenido, hileras de dientes afilados aparecerá en el interior y morderán la mano del ladrón. La mordedura inicial causa 1 punto de daño, salvo si el ladrón usa de guantes metálicos, guanteletes o similar. Los dientes se enganchan a la mano durante 1d6 turnos, durante los cuales mantiene la mordedura; la víctima sufre 1h automática en cada

turno. Durante todo este tiempo el saco mordedor grita “¡Al ladrón! ¡Al ladrón! con un volumen casi ensordecedor de una segunda boca que aparece en la base de la bolsa, por la parte externa.

Cuando una bolsa mordedora cambia de dueño, ya sea porque es robada, vendida, o lo que fuere menester, necesitará siete días para acostumbrarse a su nuevo propietario, periodo durante el cual deberá llevarla con el en todo momento. Pasada una semana reconocerá a su nuevo dueño como el legítimo.

Pasados los 1d6 turnos de mordisco, y opcionalmente, se deberá hacer una tirada en la siguiente tabla y comprobar el resultado.

Tirada 1d6	Resultado	Efectos
1 a 5	Heridas abiertas y sangre	Cicatrices
6	Perdida de 1d3 dedos	Determinar dedos al azar. -20% a cualquier prueba en que sea imprescindible el uso de esta mano.

En su interior caben 100 CO.

Estorbo: 1