

ARMERÍA SANTERÍA	
Hablar con armera Hablar con santero	—
BAZAR	
Hablar con Joblus (Patrón)	—
Comprar / Vender en tiendas	—
Vender drogas	—
TABERNA	COSTE
Hablar con Divadraq (Madame)	—
Hablar con Eldelbar (Camarero)	—
Alquilar una habitación (descansar)	80 ₴
Escenario : Concierto solista	40 ₴
Escenario : Recital de poesía	40 ₴
Intimar con cortesanía	120 ₴
Tahúr	Mín. 50 ₴
TEMPLO	CREDO
Hablar con Barnabis (Suma sacerdotisa)	—
Veneración : Plegaria	6 PdC
Veneración : Ofrenda	8 PdC
Veneración : Sacrificio	10 PdC
Vender drogas	—
COLISEO	COSTE
Hablar con Tokna (Verdugo)	—
Arena : Combate con esbirros	40 ₴
Arena : Combate con bestias	80 ₴
Arena : Combate con verdugo	120 ₴
Calabozo : Encerrar criminales	—
Calabozo : Visitar Liberar criminales	—
Torneo : Principiantes	N 1 – 4
PALACIO (VESTÍBULO)	
Hablar con Adromus (Comisario)	—
Hablar con Indyr (Escriba)	—
Comisaría : Carteles de "se busca"	—
Comisaría : Entregar villanos	—
Secretaría : Hermandad Heroica	—
CEMENTERIO	
Hablar con Rilendur (Sepulturero)	—
Tumbas : Examinar Saquear	—
LABORATORIO	
Hablar con Kriptis (Científica Real)	—
Servicios : Usar mesa de artesano	—
Servicios : Usar mesa de científico	—
Servicios : Usar telescopio gigante	—
ACADEMIA	COSTE
Hablar con Holwif (Maestra marcial)	—
Consultar destrezas	—
Mejorar atributos	200 - 400 ₴
Entrenar en cuadrilátero	—
BESTIARIO	COSTE
Hablar con Ugunge (Domador)	—
Arena : Espectáculo de bestias	60 ₴
Arena : Espectáculo con domador	80 ₴
BIBLIOTECA	
Hablar con Vidrij (Bibliotecaria)	—
Libros de conjuros	—
Libros de geografía	—
Libros de historia	—
Libros de idiomas	—
ANFITEATRO	COSTE
Hablar con Felonio (Bufón)	—
Escenario : Exposición de arte	80 ₴
Escenario : Obra de teatro	80 ₴
Escenario : Concierto sinfónico	80 ₴
SANATORIO	

Farmacia	—
Tratamiento: Ingreso temporal	—
Tratamiento: Sesión de acupuntura	—
Tratamiento: Terapia de choque	—

ACCIONES / EFECTOS
Comprar/vender armas, armaduras y remedios (proyectiles y explosivos en la Armería, venenos en la Santería).
Guía de tiendas Realizar misión.
Emporio : Trofeos y objetos de fabricación Botica : Plantas y gemas Sastrería : Inventario, joyas y atuendos Taller : Her
Vender drogas dentro de Kendror se sanciona con multa o calabozo si la Guardia Real avista el delito.
Intimar con cortesanía Ver o realizar espectáculo en escenario Realizar misión.
Comprar/vender comida, bebida y/o licores Alquilar habitación Realizar misión.
Disponible durante 4 TdE seguidos. Saca cansancio y/o agotamiento, restaura +¼ de PS y PE totales por TdE.
Alivia ánimo Irascible + Ánimo: Eufórico (1 TdE) Ejecución: 1 instrumento musical + Artista (grado 2) + INT (6) + FER (6)
Alivia ánimo Aterrorizado + Ánimo: Eufórico (1 TdE) Ejecución: 2 poemas + Artista (grado 2) + ORA (6) + INS (6) = 200 K
Saca lujuria y alivia cualquier afección de ánimo + Ánimo: Eufórico (3 TdE).
Ajedrez (TdREL + TdINT) Calientamanos (TdINS + TdPRE) Pulso (TdRES + TdFUE) Trile (TdPER + TdSIG).
Ofrecer veneración a deidades Guía de credo Realizar misión.
Otorga mínimo +1 PdC por dedicar unas palabras a tu deidad (no es necesario obsequio).
Otorga mínimo +2 PdC por renunciar a un obsequio : Kruns, materias primas, objeto de inventario o equipamiento, munició
Otorga mínimo +3 PdC por renuncia a un ser vivo : aliados, amantes, bestias, críptidos, enemigos, esbirros, monturas y ma
Vender drogas dentro de Kendror se sanciona con multa o calabozo si la Guardia Real avista el delito.
Ver espectáculo en arena Participar en torneo Encerrar criminales Realizar misión.
Alivia ánimo Taciturno + Ánimo: Eufórico (1 TdE).
Alivia cualquier afección de ánimo + Ánimo: Eufórico (2 TdE).
Alivia cualquier afección de ánimo + 20 EXP por jornada + Ánimo: Eufórico (3 TdE).
Recompensa = 50 K por criminal vulgar o 100 K por criminal homicida + 10 K por N enemigo + puntos de Heroísmo .
Interacción con prisioneros Incorporación de miembros al séquito + puntos de Villanía .
Restricciones: usar explosivos / venenos / pociones / tótems; conjurar espectros / libros. Enemigos : espectros + esbirros
Consultar carteles de " se busca " Entregar villanos Comprar grilletes Realizar misión.
Abrir/usar cuenta bancaria Leer correo o enviar carta Acceder a Hermanidad Heroica Realizar misión.
Otorgar información sobre miembros del Gremio de Villanía activos en la partida y su recompensa por entregarlos vivos o n
Puntos de Heroísmo + Recompensa por villano = N enemigo x 100 K (vivo) / N enemigo x 50 K (muerto).
Consulta el registro para obtener información sobre miembros de la Hermanidad Heroica. Regístrate para saber qué person
Recibir reencarnación Comprar quintaesencia (resurrección) Comprar tótem (revitalización) Realizar misión.
Examinar : lee descripción de una tumba en la hoja "MAPA" Saquear : requiere muchas TdFUE (sin pala) y 1 TdFER para
Comprar/vender artefactos y/o amuletos Realizar misión.
Para fabricar amuletos, armas, bálsamos, herramientas, licores y proyectiles.
Para fabricar artefactos, calmantes, drogas, explosivos, sueros y ungüentos.
Para obtener información visual sobre un área de Kendror o de la Frontera.
Mejorar atributos Entrenar en cuadrilátero Realizar misión.
Ofrecer información sobre una destreza de vitalidad, activa o pasiva , qué atributo o acción se requiere para liberarla y qu
200 K + 2 TdC = (+1) en RES, REL, ORA o SIG 300 K + 3 TdC = (+1) en FUE o INT 400 K + 4 TdC = (+1) en INS, FER, I
Combate seguro contra esbirros o espectros = 20 EXP una vez por jornada.
Ver o realizar espectáculo en arena Comprar/vender mascotas y/o monturas Realizar misión.
Alivia ánimo Taciturno + Ánimo: Eufórico (2 TdE).
Alivia ánimo Aterrorizado + Ánimo: Eufórico (3 TdE) Ejecución: 1 látigo domador + Artista (grado 3) + FUE = 7 + INS = 7
Consultar/Pedir prestado libros de conjuros, geografía, historia o idiomas Realizar misión.
Conjuros A (1 obstáculo, 1 casilla de distancia en combate): Cactus / Escarcha / Mano zombi Conjuros B (efecto a 1 cas
En cada TdE otorga información sobre TdPER en los servicios de Kendror, o sobre plantas, obstáculos, bestias y enem
En cada TdE otorga información sobre una clase o especie , un críptido , o datos sobre las facciones de notoriedad .
Permite conversar en idiomas Antiguo, Colosal, Diminuto o Salvaje y entenderlo. Su uso continuado ayuda a aprender el
Ver o realizar espectáculo en escenario Realizar misión.
Alivia ánimo Aterrorizado + Ánimo: Eufórico (3 TdE). Se realiza en M3: 10:00 a 12:00 Ejecución: 3 pinturas + Artista (gra
Alivia ánimo Taciturno + Ánimo: Eufórico (3 TdE). Se realiza en T2: 16:00 a 18:00 Ejecución: 1 libreto y 2 poemas + Arti
Alivia ánimo Irascible + Ánimo: Eufórico (3 TdE). Se realiza en T4: 20:00 a 22:00 Ejecución: 1 instrumento musical y 1

Comprar/vender remedios y filtros .
Sacia cansancio y/o agotamiento, restaura $\pm \frac{1}{4}$ de PS totales por TdE. (Obligatorio permanecer en Sanatorio mínimo 2 TdE)
Alivia cualquier enfermedad. (Obligatorio permanecer en Sanatorio mínimo 2 TdE seguidos.)
Alivia ánimo Majareta. (Aviso: se perderán $-\frac{1}{2}$ PS temporales.)

abrir féretro. Dentro puede haber dinero, atuendos, joyas y/o enemigos.

silla de distancia, 1 vez por combate): Desgaste / Espectro agua / Meditación.

libreto + Artista (grado **3**) + **INT** (7) + **FER** (7) = **500** ₧ de beneficio.

