

SAGAS DE KENDROR

Libros de juego

Sin Rango

Armería Santería	1
Bazar	2
Taberna Templo y altares	3
Coliseo Palacio y ayuntamientos Cementerio	4
Laboratorio Bestiario	5
Academia Anfiteatro Biblioteca	6
Esbirros Espectros Sanatorio Guardia Real	7
Mercader ambulante Legendarios	8



Armería

Comprar/vender equipamiento de clases luchadoras, proyectiles, explosivos y remedios.

Armas	Coste	Venta	Estadísticas	Clases	Celda	Destrezas / Maestrías	DDA	Munición	Fabricación
Arco madera	160 K	120 K	(+4) PA	G (AD) / S	Manos: 2	—	AD [2]	Dardos	Madera: 5 + Cuerda: 1
Cestus púgil	160 K	120 K	(+1) PA (+3) PH	Luchadoras	Manos: 2	—	CC [1]	—	Cuero: 2 + Resina: 2
Cuchillo mellado	80 K	60 K	(+1) PA (+1) PV	G (CC) / S	Manos: 1	—	CC [1]	—	Madera: 1 + Cristal: 2
Espada cobre	80 K	60 K	(+2) PA	Luchadoras	Manos: 1	—	CC [1]	—	Mineral: 1 + Madera: 1
Hacha piedra	80 K	60 K	(+1) PA (+1) PH	Luchadoras	Manos: 1	—	CC [1]	—	Piedra: 2
Maza tosca	160 K	120 K	(+3) PA (+1) PD	D / G (CC)	Manos: 2	—	CC [1]	—	Madera: 3 + Piedra: 2
Armaduras	Coste	Venta	Estadísticas	Clases	Celda	Destrezas / Maestrías	DDA	Munición	Fabricación
Botas lana	50 K	30 K	(+1) PV	Todas	Pies	—	—	—	Lana: 1 + Éter: 1
Gorro recluta	50 K	30 K	(+1) PD	Luchadoras	Cabeza	—	—	—	Lana: 1 + Tinta: 1
Hombreras cuero	80 K	60 K	(+1) PE (+1) PD	Luchadoras	Hombros	—	—	—	Cuero: 1 + Tinta: 3
Perneras cuero	80 K	60 K	(+1) PE (+1) PV	Luchadoras	Piernas	—	—	—	Cuero: 2
Peto cuero	120 K	90 K	(+8) PS (+1) PD	Luchadoras	Torso	—	—	—	Cuero: 3
Proyectiles	Coste	Venta	Efectos						Fabricación
Dardos: 10 u.	60 K	40 K	Munición básica necesaria para ataques AD.						Madera: 1 + Espinas: 2
Explosivos	Coste	Venta	Efectos						Fabricación
Bomba humo	70 K	50 K	Crea bajo tu token un área de 2x2 durante 2 TdC. Mientras estás en ella causas <i>Ceguera</i> al enemigo que te ataque.						Lana: 1 + Aceite: 1 Tinta: 1
Remedios	Coste	Venta	Efectos						Fabricación
Suero	50 K	30 K	Cesa los efectos de <i>Aturdimiento</i> .						Amapola: 2 + Agua: 2



Santería

Comprar/vender equipamiento de clases psíquicas, venenos y remedios.

Armas	Coste	Venta	Estadísticas	Clases	Celda	Destrezas / Maestrías	DDA	Fabricación
Bastón mendigo	160 K	120 K	(+1) PA (+3) PH	Psíquicas	Manos: 2	—	M [2]	Madera: 4 + Cristal: 2
Cayado campestre	160 K	120 K	(+3) PA (+1) PV	E / N	Manos: 2	—	M [3]	Madera: 5 + Lana: 1
Cetro latón	80 K	60 K	(+1) PA (+1) PH	Psíquicas	Manos: 1	—	M [2]	Mineral: 1 + Cristal: 1
Mitones simplones	160 K	120 K	(+2) PH (+2) PD	Psíquicas	Manos: 2	—	M [2]	Cuero: 2 + Piedra: 2
Orbe cristal	80 K	60 K	(+1) PA (+1) PD	C / E	Manos: 1	—	M [1]	Cristal: 2 + Éter: 2
Varita raíz	80 K	60 K	(+1) PH (+1) PV	Psíquicas	Manos: 1	—	M [2]	Madera: 2 + Tinta: 2
Armaduras	Coste	Venta	Estadísticas	Clases	Celda	Destrezas / Maestrías	DDA	Fabricación
Botas lana	50 K	30 K	(+1) PV	Todas	Pies	—	—	Lana: 1 + Éter: 1
Capa aprendiz	80 K	60 K	(+1) PE (+1) PV	Psíquicas	Hombros	—	—	Lana: 2 + Cuerda: 1
Diadema sencilla	80 K	60 K	(+1) PE (+1) PH	Psíquicas	Cabeza	—	—	Cristal: 2 + Madera: 1
Toga aprendiz	50 K	30 K	(+1) PD	Psíquicas	Brazos	—	—	Lana: 1 + Tinta: 1
Túnica aprendiz	120 K	90 K	(+8) PS (+1) PD	Psíquicas	Torso + Piernas	—	—	Lana: 3 + Tinta: 3
Venenos	Coste	Venta	Efectos					Fabricación
Veneno delirante	80 K	60 K	1 vial causa <i>Aturdimiento</i> , 2 viales causan <i>Delirio</i> . El uso del veneno se aplica a tu próximo ataque.					Hierba carmesí: 1 Flor primavera: 1 + Éter: 2
Remedios	Coste	Venta	Efectos					Fabricación
Antídoto delirante	70 K	50 K	1 cesa el <i>Aturdimiento</i> y 2 el <i>Delirio</i> por envenenamiento.					Hierba turquesa: 1 Flor otoño: 1 + Agua: 2
Elixir	50 K	30 K	Cesa los efectos de <i>Extenuación</i> .					Citronela: 1 + Polvo hada: 2
Poción energía (P)	60 K	40 K	Restaura +3 PE .					Hierba cobriza: 2 Baba babosa: 1 + Éter: 1
Poción salud (P)	60 K	40 K	Restaura +12 PS .					Hierba esmeralda: 2 Baba babosa: 1 + Éter: 1



Bazar

Comprar/vender objetos de fabricación, trofeos, plantas, gemas, materias primas, herramientas, atuendos y mejoras del inventario.

Emporio

Trofeos	Coste	Venta	Obj. Fabricación	Coste	Venta
Baba babosa	10 K	5 K	Éter	10 K	5 K
Diente babosa	10 K	5 K	Tinta	10 K	5 K
Espina jabalí	10 K	5 K	Cristal	20 K	10 K
Piel jabalí	10 K	5 K	Cuerda	20 K	10 K
Polvo hada	10 K	5 K	Lana	20 K	10 K
Diente huargo	20 K	10 K	Pergamino	20 K	10 K
Pelo banshee	20 K	10 K	Cuero	30 K	15 K
Piel huargo	20 K	10 K	Ectoplasma	30 K	15 K
			Resina	30 K	15 K
			Lino	40 K	20 K
			Hierro	50 K	30 K
			Seda	60 K	40 K
			Bronce	100 K	80 K
			Plata	130 K	100 K
			Oro	200 K	150 K

Botica

Plantas	Coste	Venta	Gemas	Coste	Venta
Amapola	10 K	5 K	Ámbar	130 K	100 K
Citronela	10 K	5 K	Venturina	130 K	100 K
Hierba cobriza	10 K	5 K			
Hierba esmeralda	10 K	5 K			
Flor invierno	20 K	10 K			
Flor otoño	20 K	10 K			
Flor primavera	20 K	10 K			
Flor verano	20 K	10 K			
Hierba ambarina	20 K	10 K			
Hierba carmesí	20 K	10 K			
Hierba púrpura	20 K	10 K			
Hierba turquesa	20 K	10 K			
Obj. Especial	Coste	Efectos			
Repelente	50 K	1 bestia no aparecerá durante 3 TdE seguidos. Necesitas 1 trofeo de bestia para fabricarlo.			

Sastrería

Joyas	Coste	Venta	Celda	Fabricación	Atuendos	Coste	Venta	Celda	Fabricación	
Sortija corriente	130 K	100 K	Manos: 1	Bronce: 1 + Cristal: 1	Prenda lana	60 K	40 K	Torso / Piernas	Lana: 2	
Inventario	Coste	Venta	Efecto		Fabricación	Prenda lino	100 K	80 K	Torso / Piernas	Lino: 2
Riñonera	70 K	50 K	+5 CAP +5 CANT		Cuero: 1 + Lana: 1	Prenda seda	160 K	120 K	Torso / Piernas	Seda: 2
Bandolera	130 K	100 K	+10 CAP +10 CANT		Lino: 2 + Cuerda: 1	Zuecos	60 K	40 K	Pies	Madera: 2

Taller

Obj. Consumo	Coste	Venta	Materias primas	Coste	Venta	Productos de artista	Fabricación
Aceite	20 K	10 K	Madera	20 K	10 K	Libreto	Pergamino: 3 + Tinta: 1 + Pluma harpía: 1
Pólvora	30 K	15 K	Piedra	30 K	15 K	Poema	Pergamino: 1 + Tinta: 1 + Pluma harpía: 1
			Mineral	40 K	20 K	Pintura	Lino: 1 + Madera: 1 + Tinta: 4

Herramientas	Coste	Venta	Efectos				Fabricación
Antorcha	100 K	80 K	Consume 1 aceite por combate y por 2 TdE. Elimina la reducción de PER de noche y en zonas oscuras. También prende fuego a ciertos objetos y 3 flechas por uso en combate.				Madera: 2 + Cuerda: 1 + Lana: 1
Aulós (ins. mus.)	100 K	80 K	Usado por artistas, deleita a los amantes y amansa a las bestias salvajes.				Madera: 2 + Mineral: 1
Bolsa explosivos	90 K	70 K	Guarda bombas de humo, de ácido y petardos. Cada bolsa guarda 4 explosivos de un tipo.				Cuero: 2 + Cuerda: 1
Bolsa proyectiles	90 K	70 K	Guarda dardos y flechas. Cada bolsa guarda 20 proyectiles de un tipo.				Cuero: 2 + Cuerda: 1
Bolsa venenos	90 K	70 K	Guarda veneno delirante o paralizante. Cada bolsa guarda 8 venenos de un tipo.				Cuero: 2 + Cuerda: 1
Cítara (ins. mus.)	100 K	80 K	Usado por artistas, deleita a los amantes y amansa a las bestias salvajes.				Madera: 2 + Cuerda: 2
Catalejo	80 K	60 K	Por cada TdPER usándolo se obtiene información visual sobre un área contigua del mapa.				Madera: 1 + Ojo araña: 2
Espejo	90 K	70 K	Para advertir si te siguen, observar desde otro ángulo o reflejar la luz (entre otras cosas).				Hierro: 1 + Cristal: 1
Ganzúa	100 K	80 K	Para abrir cerraduras simples y cofres cerrados.				Mineral: 1 + Diente babosa: 4
Kit alquimista	50 K	30 K	Para fabricar antídotos, elixires, filtros, pociones, tónicos y venenos.				—
Kit artesano	50 K	30 K	Para fabricar amuletos, armas, bálsamos, herramientas, licores y proyectiles.				—
Kit científico	50 K	30 K	Para fabricar artefactos, calmantes, drogas, explosivos, sueros y ungüentos.				—
Kit modista	50 K	30 K	Para fabricar armaduras, atuendos, bolsas, inventario, joyas y vendajes.				—
Látigo domador	100 K	80 K	Ahuyenta, provoca o amansa a las bestias salvajes; domestica a las mascotas rebeldes.				Cuero: 2 + Espina: 2
Martinete	90 K	70 K	Para trabajar en la Forja, y obtener mineral y gemas de las rocas.				Madera: 1 + Hierro: 1
Pala	90 K	70 K	Elimina las TdFUE para desenterrar tesoros y cavar (o saquear) tumbas.				Madera: 1 + Hierro: 1
Pico	90 K	70 K	Para trabajar en la Cantera, y obtener piedra y gemas de las rocas.				Madera: 1 + Hierro: 1
Rastrillo	90 K	70 K	Para trabajar en la Granja, y obtener plantas, fruta y variados en campo abierto.				Madera: 1 + Hierro: 1
Red caza	120 K	90 K	Para obtener pescado y tesoros del agua, ralentizar o paralizar a bestias en combate.				Cuerda: 3 + Cuero: 1
Sierra	90 K	70 K	Para trabajar en la Serrería, y obtener madera y resina de los árboles.				Madera: 1 + Hierro: 1
Tienda campaña	260 K	200 K	Gasta 1 TdE en aliviar el cansancio y restaura ¼ de tus PS y PE totales por TdE.				Madera: 2 + Lino: 3 + Cuerda: 2
Varita zahorí	100 K	80 K	Indica la presencia de agua, tesoros, trampas ocultas y criptidos cercanos.				Madera: 1 + Ectoplasma: 2



Taberna

Comprar/vender/consumir comida, bebida y licores; alquilar una habitación o intimar con la cortesanía; jugar con el tahúr; asistir a un espectáculo o actuar en el escenario.

Comida	Coste	Venta	Tipos		Efectos	
Frutas	10 K	5 K	Dátiles / Granadas / Manzanas / Plátanos		2 sacian el hambre.	
Variados	20 K	10 K	Cebollas / Patatas / Setas / Trigo		2 sacian el hambre y restauran +2 PE .	
Pescado	30 K	15 K	de Mar / de Río		1 sacia el hambre y restaura +4 PS .	
Carne	40 K	20 K	de Hurgó / de Jabalí		1 sacia el hambre y restaura +8 PS .	
Bebida	Coste	Venta	Efectos			Fabricación
Agua	5 K	—	2 sacian la sed.			—
Zumo	30 K	15 K	1 sacia la sed y restaura +2 PE .			Agua: 1 + Fruta: 1
Té	40 K	20 K	1 sacia la sed, restaura +2 PE y alivia borrachera/alucinaciones.			Agua: 2 + Citronela: 1
Licores		Coste	Venta	Efectos		Fabricación
Cerveza		60 K	40 K	Causa borrachera (x1): +3 PH a cl. Luchadoras. Desestabiliza PRE + Ánimo: Eufórico (1 TdE)		Agua: 2 + Trigo: 1 + Éter: 1
Ron		90 K	70 K	Causa borrachera (x2): +6 PH a cl. Luchadoras. -1 PRE + Ánimo: Irascible (2 TdE)		Agua: 2 + Dátiles: 4 + Éter: 2
Servicios		Coste	Efectos			
Alquilar una habitación (descansar)		80 K	Disponible durante 4 TdE seguidos. Sacia el cansancio y/o el agotamiento, y restauras +¼ de PS y PE totales por TdE.			
Intimar con cortesanía		120 K	Sacia la lujuria y alivia cualquier afección de ánimo + Ánimo: Eufórico (3 TdE)			
Escenario	Coste	Efectos		Producto/Herramienta	Requisitos	Beneficio
Concierto solista	40 K	Alivia ánimo Irascible + Ánimo: Eufórico (1 TdE)		Instrumento musical: 1	Grado de artista: 2 Inteligencia (6) + Fervor (6)	150 K
Recital de poesía	40 K	Alivia ánimo Aterrorizado + Ánimo: Eufórico (1 TdE)		Poemas: 2	Grado de artista: 2 Oratoria (6) + Instinto (6)	200 K
Tahúr		Tiradas			Premio	
Ajedrez		TdREL (anticipar) / TdINT (planificar)			Apuesta una cantidad mínima de 50 K. Puedes perderlos o ganar el doble de la cantidad apostada.	
Calienta-manos		TdINS (esquivar) / TdPRE (golpear)				
Pulso		TdRES (aguantar) / TdFUE (presionar)				
Trile		TdPER (localizar) / TdSIG (engañar)				



Templo y altares

Realizar plegarias, ofrendas y/o sacrificios para ganar puntos de Credo de las deidades.



Amor



Guerra



Fortuna



Azar

Tú eliges creer en una, varias, todas o ninguna de las deidades. Tendrás que dedicar al menos **1 TdE por jornada** a venerar a aquellas en las que creas. Puedes venerar a cualquier deidad en el **Templo** y a cada cual en su **altar**.

Veneración	Acción	Obsequio necesario	Beneficio	Límite
Plegaria	Dedica unas palabras a tu deidad.	Ninguno.	+1 PdC por plegaria. (+1 PdC por TdFER exitosa.) (+1 PdC por plegaria correcta.)	6 PdC
Ofrenda	Renuncia a un obsequio.	Kruns, materias primas, objeto de inventario o equipamiento, munición, explosivos y venenos.	+2 PdC por ofrenda. (+1 PdC por TdFER exitosa.) (+1 PdC por ofrenda correcta.)	8 PdC
Sacrificio	Renuncia a un ser vivo (o a ti mismx).	Aliados, amantes, bestias, críptidos, enemigos, esbirros, monturas y mascotas.	+3 PdC por sacrificio. (+1 PdC por TdFER exitosa.) (+1 PdC por sacrificio correcto.)	10 PdC



Coliseo

Presenciar o participar en combates en la arena; entrar en el *calabozo* para encerrar a criminales o visitar/liberar a prisioneros.

Arena	Coste	Efectos		
Combate de esbirros	40 K	Alivia ánimo Taciturno + Ánimo: Eufórico (1 TdE)		
Combate de bestias	80 K	Alivia cualquier afección de ánimo + Ánimo: Eufórico (2 TdE)		
Combate con verdugo	120 K	Alivia cualquier afección de ánimo + 20 EXP por jornada + Ánimo: Eufórico (3 TdE)		
Torneos	Nivel	Restricciones	Enemigos	Premios
Torneo de principiantes	1 – 4	Usar explosivos, venenos, pociones o tótems Conjurar espectros o libros	Espectros y esbirros	Fase 1: 150 K Fase 2: 200 K
Calabozo	Efectos			
Encerrar criminales	Recompensa = 50 K por criminal vulgar o + 10 K por nivel (N) del enemigo + puntos de Heroísmo .			
Visitar / Liberar prisioneros	Interacción con prisioneros / Incorporación de miembros al séquito + puntos de Villanía .			



Palacio y ayuntamientos

Visitar la *secretaría* para acceder a la Hermandad Heroica; visitar la *comisaría* para ojear los carteles de los más buscados o entregar a villanos a cambio de una recompensa.

Secretaría	Descripción	
Acceder a la Hermandad Heroica	Consulta el registro para obtener información sobre miembros de la Hermandad Heroica. Regístrate para saber qué personajes solicitan héroes o heroínas para realizar misiones.	
Comisaría	Descripción	
Carteles de “Se busca”	Consulta los carteles de “Se busca” para obtener información sobre miembros del Gremio de Villanía y su recompensa por entregarlos vivos o muertos.	
Entregar villanos	Recibes una recompensa por entregar a un miembro del Gremio de Villanía, dependiendo de su nivel y si está vivo o muerto + puntos de Heroísmo . Recompensa por villano vivo : $K = N \times 100$ / Recompensa por villano muerto : $K = N \times 50$.	
Obj. Especial	Coste	Efectos
Grilletes	100 K	1 causa incapacitación (manos) o ralentización (pies).



Cementerio

Resucitar a un esbirro, mascota, aliado, amante o personaje; comprar artículos de resurrección y revitalización.

Si tus PS llegan a 0 mueres y vagas como **fantasma** hasta que te reencarnes. Como fantasma no puedes realizar ninguna acción salvo moverte y percibir. Puedes examinar las **tumbas** o saquearlas para obtener el botín de los difuntos.

Resurrección	Coste	Efectos	
Quintaesencia	300 K	1 resucita a un esbirro, aliado, amante o mascota (Aviso : no te resucita si no lo usa alguien contigo.)	
Reencarnación	—	Regresas a la vida con PS al completo a cambio de un sacrificio: posesiones o puntos de atributo.	
Revitalización	Coste	Efectos	Aguante
Tótem	130 K	Crea un obstáculo en 1 casilla vacía de distancia que restaura +4 PS por TdC a ti y a los aliados que lo rodean. Se desgasta con ataques, habilidades, petardos o fuego.	Endeble (1)



Laboratorio

Comprar/vender artefactos y amuletos; usar servicios de fabricación; usar el telescopio gigante para explorar áreas lejanas.

Los **artefactos** poseen efectos distintos en combate (C) o en entorno (E); cada uso exige la acción usar objeto⁽²⁾ y están sometidos a restricciones. Los **amuletos** aplican efectos mientras estén equipados.

R	Artefactos	Coste	Venta	Celda	Efectos	Fabricación
SR	Aguja extractora	200 K	150 K	Manos: 1	C: Copias la destreza de 1 enemigo de 1 casilla de tamaño que esté a 1 casilla de distancia.	Baba babosa: 4 Espinass: 3 + Mineral: 2
	Botas cohete	200 K	150 K	Pies	(Consume 1 de pólvora por uso.) C: Te mueves con <i>Acrobacia</i> (P) a 1 casilla vacía, hasta un máximo de 4 casillas. E: Saltas a gran distancia.	Piel jabalí: 2 + Cuero: 1 Hierro: 2
	Mangas desplegables	200 K	150 K	Brazos	C/E: Mueves a 1 enemigo de 1 casilla de tamaño que esté a 2 casillas de distancia de ti a 1 casilla vacía delante tuya.	Diente babosa: 4 Polvo hada: 3 + Lino: 2
	Zancos inamovibles	200 K	150 K	Piernass	C/E: Al activarlos no podrán moverte, embestirte, atraerte o repelerte, pero tampoco puedes trepar, volar o realizar <i>Acrobacia</i> .	Piel huargo: 1 Madera: 2 + Piedra: 3
R	Amuletos	Coste	Venta	Celda	Efectos	Fabricación
SR	Abalorios místicos	200 K	150 K	Hombros	Incrementa en 1 punto la REC de una habilidad a elegir.	Diente babosa: 5 Pelo banshee: 4 + Cuerda: 1
	Broches marciales	200 K	150 K	Hombros	Incrementa en 1 punto la DUR de una habilidad a elegir.	Diente huargo: 4 Tinta: 1 + Cuero: 2
	Labial carismático	250 K	190 K	Rostro	Incrementa en 1 punto el valor fijo de tu ORA.	Polvo hada: 6 Ectoplasma: 3 + Aceite: 2
	Suelas silenciosas	250 K	190 K	Pies	Incrementa en 1 punto el valor fijo de tu SIG.	Piel jabalí: 5 Lana: 3 + Pergamino: 4
				Servicios	Efectos	
				Usar mesa de alquimista	Para fabricar antídotos, elixires, filtros, pociones, tónicos y venenos.	
				Usar mesa de artesano	Para fabricar amuletos, armas, bálsamos, herramientas, licores y proyectiles.	
				Usar mesa de científico	Para fabricar artefactos, calmantes, drogas, explosivos, sueros y ungüentos.	
				Usar telescopio gigante	Para obtener información visual amplia de un área de Kendror.	



Bestiario

Comprar/vender mascotas y monturas; asistir a un espectáculo o actuar en la arena.

Arena	Coste	Efectos	Producto/Herramienta	Requisitos	Beneficio
Espectáculo de bestias	60 K	Alivia ánimo Taciturno + Ánimo: Eufórico (2 TdE)	—	—	—
Espectáculo con domador	80 K	Alivia ánimo Aterrorizado + Ánimo: Eufórico (3 TdE)	Látigo domador: 1 Mascota: 1	Grado de artista: 3 Fuerza (7) + Instinto (7)	350 K

Las mascotas y monturas necesitan recibir una cantidad de **alimento** al menos una vez **por jornada** (ApJ), si no perderán afecto y se rebelarán contra ti o huirán. Algunas mascotas poseen la capacidad de montura (M), indicando el número de áreas que pueden recorrer en un solo TdE.

R	Mascotas	Coste	Venta	PS	PA	PD	PV	LC	DDA	Destrezas	ApJ	M
SR	Babosa dentuda	50 K	30 K	Muy baja	Muy baja	Ninguna	Muy baja	3	CC [1]	Tenaza (P)	Plantas: 1	No
	Huargo común	130 K	100 K	Baja	Media	Baja	Media	3	CC [1]	Sangrado (INS)	Carne: 1	2
	Jabalí espinado	90 K	70 K	Baja	Baja	Muy baja	Baja	3	AD [2]	Fiereza (P)	Variados: 1	No
				R	Monturas	Coste	Venta	ApJ		M		
				SR	Gallina gigante	60 K	40 K	Plantas: 2		2		



Academia

Mejorar atributos a cambio de Kruns y TdE; obtener información sobre destrezas y experiencia por entrenar.

Solo puede mejorarse cada atributo una vez por partida.

Atributos	Coste	Tiempo	Atributos	Coste	Tiempo	Destrezas
+1 Resiliencia	200 K	2 TdE	+1 Resistencia	200 K	2 TdE	Obtén datos sobre destrezas de tu elección y las acciones necesarias para liberarlas.
+1 Oratoria	200 K	2 TdE	+1 Sigilo	200 K	2 TdE	
+1 Fuerza	300 K	3 TdE	+1 Inteligencia	300 K	3 TdE	
+1 Instinto	400 K	4 TdE	+1 Fervor	400 K	4 TdE	Cuadrilátero Combate seguro para ganar +20 EXP una vez por jornada.
+1 Percepción	400 K	4 TdE	+1 Precisión	400 K	4 TdE	



Anfiteatro

Asistir a un espectáculo artístico exclusivo o actuar en el escenario.

Es posible actuar tanto en el anfiteatro como en el bestiario un máximo de **2 TdE** por jornada, en los turnos de **12:00 a 14:00** y de **20:00 a 22:00**.

Escenario	Coste	Efectos	Producto / Herramienta	Requisitos	Beneficio
Concierto sinfónico	80 K	Alivia ánimo Irascible + Ánimo: Eufórico (3 TdE)	Instrumento musical: 1 Libreto: 1	Grado de artista: 3 Inteligencia (7) + Fervor (7)	400 K
Obra de teatro	80 K	Alivia ánimo Taciturno + Ánimo: Eufórico (3 TdE)	Poemas: 2 + Libreto: 1	Grado de artista: 3 Oratoria (7) + Instinto (7)	450 K
Exposición de arte	80 K	Alivia ánimo Aterrorizado + Ánimo: Eufórico (3 TdE)	Pinturas: 3	Grado de artista: 3 Percepción (8) + Resiliencia (6)	500 K



Biblioteca

Consultar o pedir prestados libros de conjuros, historia, geografía e idiomas.

Los libros prestados han de devolverse a más tardar a la jornada siguiente; de lo contrario se aplicará un recargo de 25 K por TdE tras exceder el préstamo.

Conjuros A	1-2 casillas de distancia, 1 obstáculo activo.	PEU	Conjuros B	1 casilla de distancia, 1 uso por combate.	PEU
<i>Cactus</i>	Caer en él causa <i>Sangrado</i> .	2	<i>Desgaste</i>	Desgasta -3 puntos de aguante de un obstáculo.	3
<i>Escarcha</i>	Moverse sobre ella añade 1 casilla al desplazamiento total.	2	<i>Espectro agua</i>	1 Espectro de agua ocupa 1 celda de tu séquito.	3
<i>Mano zombi</i>	Acercarse o caer en ella libera 1 Zombi en combate.	2	<i>Meditación</i>	Eres inmune a <i>Provocación</i> durante el combate.	3
Geografía	Estudia la fauna y flora de una región.	Historia	Conoce a fondo el universo de Kendror.	Idiomas	Habla y entiende otro idioma.
	<i>Kendror: Un paraíso entre muros</i>		<i>Clases y especies: Cómo somos y por qué</i>		<i>Cómo hablar Antiguo</i>
			<i>Críptidos: No creías que existieran</i>		<i>Cómo gruñir Colosal</i>
			<i>Notoriedad: ¿De qué lado estás?</i>		<i>Como silbar Diminuto</i>
					<i>Cómo hablar Salvaje</i>



Esbirros

Solo las clases luchadoras pueden contratarlos a cambio de Kruns. Permanecerán en tu séquito a menos que mueran, huyan o los despidas. Puedes contratarlos en los *campamentos*, convencerlos o atraerlos con tu Notoriedad.

R	Esbirros	Coste	PS	PA	PD	PV	LC	DDA	Destrezas	Maestrías	Objetos
SR	Púgil	80 K	Baja	Bajo	Muy baja	Baja	3	CC [1]	Combo [0/3]	—	—
	Rastreador	90 K	Baja	Bajo	Muy baja	Baja	3	AD [2]	Obstinación [0/3]	—	Dardos: 15
	Salteador	90 K	Baja	Bajo	Muy baja	Media	3	CC [1]	Acrobacia (P)	—	—



Espectros

Solo las clases psíquicas pueden conjurarlos y cuesta PE. Una vez que el combate ha acabado se desvanecen. Según la clase puedes conjurar espectros diferentes.

R	Espectros	Coste	Clases	PS	PA	PD	PV	LC	DDA	Destrezas	Maestrías	Objetos
SR	Agua	2 PE	C	Muy baja	Bajo	Muy baja	Baja	3	M [2]	Evasión [0/3]	—	—
	Luminoso	2 PE	C / E	Muy baja	Ninguno	Ninguna	Alta	2	—	Fulgor (A1) Intangibilidad (P)	—	—
	Oscuro	2 PE	E / N	Muy baja	Ninguno	Ninguna	Alta	2	—	Ceguera (A1) Intangibilidad (P)	—	—



Sanatorio

Comprar/vender/consumir remedios o pagar por recibir tratamientos.

Tratamientos	Efectos
Ingreso temporal	Sacia el cansancio y/o el agotamiento, y restauras +¼ de PS totales por TdE. (Obligatorio permanecer en Sanatorio mínimo 2 TdE seguidos.)
Sesión de acupuntura	Alivia cualquier enfermedad. (Obligatorio permanecer en Sanatorio mínimo 2 TdE seguidos.)
Terapia de choque	Alivia ánimo Majareta. (Aviso: se perderán -½ PS temporales.)

Los filtros poseen efectos distintos en combate (C) o en entorno (E).

Farmacia

Filtros	Coste	Venta	Efectos
Filtro amor	90 K	70 K	(C) Causa <i>Atracción</i> . (E) Tu amante o mascota gana 25% de afecto.
Filtro miedo	90 K	70 K	(C) Causa <i>Repulsión</i> . (E) El objetivo se ve impelido a huir.
Filtro odio	90 K	70 K	(C) Causa <i>Provocación</i> . (E) El objetivo ataca a otro sin control.
Filtro pena	90 K	70 K	(C) Causa <i>Incapacitación</i> . (E) El objetivo se niega a atacar.
Remedios	Coste	Venta	Efectos
Calmante	80 K	60 K	Cesa los efectos de <i>Delirio</i> .
Tónico	80 K	60 K	Cesa los efectos de <i>Ralentización</i> .



Guardia Real

Fuerzas del orden dentro del Reino de Kendror que actúan acorde con el tipo de delito que cometa un personaje.

★★★ GUARDIA REAL DE KENDROR ★★★		
	Multa	Calabozo
Delito	Robar, amenazar, pelearse en un lugar público...	Tener 5 puntos o más de Villanía, allanar moradas, atacar a héroes, amenazar a personajes locales...
Condena	Sustracción de Kruns, o si no traslado al <i>calabozo</i> con pérdida de al menos 2 TdE y 8 PE.	Traslado al <i>calabozo</i> con pérdida de 4 TdE y 12 PE, requisa de armas y algunas herramientas.



Mercader ambulante

El mercader ambulante es una opción de asistencia solamente disponible dentro del *Reino de Kendror*, y condicionada por los horarios del diario: dependiendo del turno se podrá acceder al mercader en un lugar o en otro.

Horarios	Ubicación	Horarios	Ubicación
Mañana de 06:00 a 08:00	Tasqala (pueblo sureste).	Mañana de 08:00 a 10:00	Entre el cementerio y el sanatorio.
Mañana de 10:00 a 12:00	Malborg (pueblo noreste).	Mañana de 12:00 a 14:00	Entre el camino norte y el campamento.
Tarde de 14:00 a 16:00	Ilohun (pueblo noroeste).	Tarde de 16:00 a 18:00	Entre el laboratorio y la mansión.
Tarde de 18:00 a 20:00	Lemoras (pueblo suroeste).	Tarde de 20:00 a 22:00	Entre el camino sur y el campamento.

Proyectiles	Coste	Venta	Efectos	Fabricación
Dardos: 10 u.	60 K	40 K	Munición básica necesaria para ataques AD.	Madera: 1 + Espinas: 2
Explosivos	Coste	Venta	Efectos	Fabricación
Bomba humo	70 K	50 K	Crea bajo tu token un área de 2x2 durante 2 TdC. Mientras estás en ella causas Ceguera al enemigo que te ataque.	Lana: 1 + Aceite: 1 Tinta: 1
Venenos	Coste	Venta	Efectos	Fabricación
Veneno delirante	80 K	60 K	1 vial causa Aturdimiento, 2 viales causan Delirio. El uso del veneno se aplica a tu próximo ataque.	Hierba carmesí: 1 Flor primavera: 1 + Éter: 2

Remedios	Coste	Venta	Efectos	Fabricación
Antídoto delirante	70 K	50 K	1 cesa el Aturdimiento y 2 el Delirio por envenenamiento.	Hierba turquesa: 1 + Flor otoño: 1 + Agua: 2
Antídoto paralizante	70 K	50 K	1 cesa la Ralentización y 2 la Parálisis por envenenamiento.	Hierba ambarina: 1 + Flor verano: 1 + Agua: 2
Elixir	50 K	30 K	Cesa los efectos de Extenuación.	Citronela: 1 + Polvo hada: 2
Poción energía (P)	60 K	40 K	Restaura +3 PE.	Hierba cobriza: 2 + Baba babosa: 1 + Éter: 1
Poción salud (P)	60 K	40 K	Restaura +12 PS.	Hierba esmeralda: 2 + Baba babosa: 1 + Éter: 1
Suero	50 K	30 K	Cesa los efectos de Aturdimiento.	Amapola: 2 + Agua: 2

Herramientas	Coste	Venta	Efectos	Fabricación
Antorcha	100 K	80 K	Consume 1 aceite por combate y por 2 TdE. Elimina la reducción de PER de noche y en zonas oscuras. También prende fuego a ciertos objetos y 3 flechas por uso en combate.	Madera: 2 + Cuerda: 1 + Lana: 1
Bolsa explosivos	90 K	70 K	Guarda bombas de humo, de ácido y petardos. Cada bolsa guarda 4 explosivos de un tipo.	Cuero: 2 + Cuerda: 1
Bolsa proyectiles	90 K	70 K	Guarda dardos y flechas. Cada bolsa guarda 20 proyectiles de un tipo.	Cuero: 2 + Cuerda: 1
Bolsa venenos	90 K	70 K	Guarda veneno delirante o paralizante. Cada bolsa guarda 8 venenos de un tipo.	Cuero: 2 + Cuerda: 1
Catalejo	80 K	60 K	Por cada TdPER usándolo se obtiene información visual sobre un área contigua del mapa.	Madera: 1 + Ojo araña: 2
Espejo	90 K	70 K	Para observar desde otro ángulo, advertir si te siguen o reflejar la luz (entre otras cosas).	Hierro: 1 + Cristal: 1
Ganzúa	100 K	80 K	Para abrir cerraduras simples y cofres cerrados con llave.	Mineral: 1 + Diente babosa: 4
Látigo domador	100 K	80 K	Ahuyenta, provoca o amansa a las bestias salvajes; domestica a las mascotas rebeldes.	Cuero: 2 + Espina: 2
Pala	90 K	70 K	Para desenterrar tesoros y cavar (o profanar) tumbas.	Madera: 1 + Hierro: 1
Red caza	120 K	90 K	Para obtener pescado y tesoros del agua, ralentizar o paralizar a bestias en combate.	Cuerda: 3 + Cuero: 1
Varita zahorí	100 K	80 K	Indica la presencia de agua, tesoros, trampas ocultas y críptidos cercanos.	Madera: 1 + Ectoplasma: 2

Obj.	Consumo	Coste	Venta	Materias primas	Coste	Venta	Inventario	Coste	Venta	Efecto	Fabricación
	Aceite	20 K	10 K	Madera	20 K	10 K	Riñonera	70 K	50 K	+5 CAP +5 CANT	Cuero: 1 + Lana: 1
	Pólvora	30 K	15 K	Piedra	30 K	15 K	Bandolera	130 K	100 K	+10 CAP +10 CANT	Lino: 2 + Cuerda: 1
				Mineral	40 K	20 K					

Plantas	Coste	Venta	Plantas	Coste	Venta	Plantas	Coste	Venta
Amapola	10 K	5 K	Flor invierno	20 K	10 K	Hierba ambarina	20 K	10 K
Citronela	10 K	5 K	Flor otoño	20 K	10 K	Hierba carmesí	20 K	10 K
Hierba cobriza	10 K	5 K	Flor primavera	20 K	10 K	Hierba púrpura	20 K	10 K
Hierba esmeralda	10 K	5 K	Flor verano	20 K	10 K	Hierba turquesa	20 K	10 K
Obj. Fabricación	Coste	Venta	Obj. Fabricación	Coste	Venta			
Tinta	10 K	5 K	Cuero	30 K	15 K			
Cristal	20 K	10 K	Ectoplasma	30 K	15 K			
Cuerda	20 K	10 K	Resina	30 K	15 K			
Lana	20 K	10 K	Lino	40 K	20 K			
Pergamino	20 K	10 K	Hierro	50 K	30 K			



Legendarios

Equipamiento exclusivo que pertenece a personajes, críptidos o jefes finales.

Artefactos [L]	Venta	Celda	Efectos	Obtención
Antifaz impostor	450 K	Rostro	C: Ganas Imitación (A2). E: Puedes disfrazarte de un tipo de enemigo que pulule por la zona para pasar desapercibido.	Gamusino
Dentadura carroñera	450 K	Rostro	C/E: Ganas Necrofagia (A2).	Gul