



SAGAS DE KENDROR

Manual de juego

NOTA DEL AUTOR

Te doy la bienvenida a **Sagas de Kendror™**, un emocionante y entretenido juego de rol que combina estrategia, interpretación y combates por turnos. Conoce el universo de Kendror, su gente, sus leyendas, ¡y forma parte de ellas! Escribe tu propia saga en la que míticas heroínas y feroces villanos se enfrentarán por modelar el curso de la historia.

Confío en que este manual te sea de utilidad tanto si éste es tu primer contacto con un juego de rol como si ya has obtenido experiencia previa con otros. A continuación tienes un índice de tres partes. *Game Master* (GM) debería familiarizarse con todas, mientras que la primera es esencial para cada participante y la segunda es opcional:



“**Creando a un personaje**” cuenta el funcionamiento de la Ficha de Personaje, herramienta básica para cada participante.



“**Sistemas de juego**” muestra las mecánicas de entorno, estrategia y combate, y las distintas modalidades de juego.



“**Dirigiendo una partida**” expone el empleo de la Guía de Partida y el material necesario para llevarla a cabo.

Sagas de Kendror™ ha sido creado con la asistencia gráfica de www.thenounproject.com, que alberga más de cinco millones de iconos de uso libre y diseñados por artistas de todas partes del mundo, y el empleo de imágenes generadas por inteligencia artificial procedentes de www.freepik.com. El desarrollo de este juego es de carácter comunitario y agradezco el apoyo recibido tanto de quienes contribuyen a mejorarlo, como de ti.

Espero que lo disfrutes.

A. Ortín

ÍNDICE

CREANDO UN PERSONAJE

Capítulo 1: La ficha de personaje (1ª parte).....	4
Nombre y especie.....	5
Origen.....	6
Actitud.....	7
Clases.....	7-9
Oficio.....	10
Nivel y rango.....	11
Notoriedad y moralidad.....	12
Credo.....	13
Aliados, enemigos e idiomas..	13
Atributos.....	14-16
Mascota y amante.....	17
Herramientas.....	17
Residencia y estructuras.....	18
Inventario.....	19

Capítulo 2: La ficha de personaje (2ª parte).....

Fisiología.....	21
Estadísticas.....	22
Distancia.....	23-24
Maestrías y destrezas.....	25
Acciones de combate.....	26-29
Habilidades.....	29-30
Equipamiento.....	31
Séquito.....	32
Lo esencial.....	33

SISTEMAS DE JUEGO

Capítulo 3: Mecánicas de juego.....	35
Estrategia.....	35-36
Entorno.....	37-39
Combate.....	40-42
Capítulo 4: Modalidades de juego.....	43
Mapamundi.....	44
Mazmorra.....	45-46
Campaña.....	46-47
Aventura.....	48

DIRIGIENDO UNA PARTIDA

Capítulo 5: La guía de partida.....	50
Tiradas de percepción.....	50-51
Mapa.....	52
Combate.....	53-55
Evolución.....	56-57
Diario.....	57
Misiones.....	58
Fisiología y destrezas.....	59
Habilidades.....	60
Atributos y obstáculos.....	61
Capítulo 6: Elementos de partida.....	61
Material y preparación.....	62
Cómo dirigir.....	63

OTROS

Redes sociales.....	64
Agradecimientos.....	65
Colaboradores.....	66



CREANDO
UN
PERSONAJE

CAPÍTULO 1: LA FICHA DE PERSONAJE (1ª PARTE)

Para iniciar una partida en Sagas de Kendror™, cada participante ha de poseer una **Ficha de Personaje** que le representa y como la que se muestra a continuación (en papel o PDF editable):

Nombre	Clase	Nivel	Rango: 0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Especie	Origen		Notoriedad: Excmo, Forajido, Vilano, Malhecho, Don nadie, Bombador, Justiciero, Sembrado
Oficio	Actitud		Moralidad: 0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

CREDO Guerra: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Amor: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Fortuna: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Azar: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Aliaos Aliados: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Enemigos: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Idiomas: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	ATRIBUTOS Precisión (PRE): 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Instinto (INS): 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Fuerza (FUE): 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Oratoria (ORA): 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Resistencia (RES): 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Percepción (PER): 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Fervor (FER): 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Inteligencia (INT): 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Sigilo (SIG): 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Resiliencia (REL): 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
---	--	---

MASCOTA Nombre: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Destreza: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Alimento: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Montura: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	AMANTE Nombre: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Destreza / Habilidad: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Oficio: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Favor: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	HERRAMIENTAS 0
---	--	---

RESIDENCIA Almacén: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Barracones: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Establos: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Torre vigia: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 ALERTA: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 ENEMIGOS: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 TIEMPO: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	INVENTARIO KRUNS: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 MADERA: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 PIEDRA: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 MINERAL: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 CAP: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 CANT: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
--	--

FISIOLOGIA Vitalidad: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Condición: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Físico: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Animo: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	MAESTRÍAS At. Crítico: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Bloquear: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Esquivar: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	ESTADÍSTICAS PS: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 PA: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 PD: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 PE: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 PH: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 PV: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	DISTANCIA DE ATAQUE 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	DESTREZAS 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Desarme (3) Desarma a 1 enemigo de sus armas, arrojándolas 2 casillas lejos de su alcance e incapacitándolo hasta que se suera hacia ellas y las recupere. Solo funciona contra enemigos armados (personajes, estirios, espectros armados como esqueletos, etc.)	ACCIONES DE COMBATE 3 Atacar / Usar habilidad 2 Usar objeto / Conjurar 2 Preparar maestría / Moverse 1 Conversar / Percibir	Frenesí (3) Realiza un ataque inmediato cuyo Daño Directo combina Ataque con Habilidad.	DANO / EFECTO DIS: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 REC: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 DUR: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Salto martillo (4) Salta 3 casillas en cualquier dirección y sorteando todo obstáculo, aliado o enemigo. Al caer sobre 1 enemigo recibe Daño Directo. Si ocupa 1 casilla de tamaño, será embestido a 1 casilla vacía.
Ciclón / Enjambre (3) Ciclon (CC) Gira sobre ti mismo una vez (máximo 2 giros por turno), causando Daño Directo a un máximo de 2 enemigos que alcancen tu arma. Cada giro adicional exige 1 TAPPE. Enjambre (AD) Dispara a 1 enemigo y el proyectil rebota en otro todo por 1 casilla (máximo 2 rebotes por turno), causando Daño Directo. Cada rebote adicional exige 1 TAPPE.	Equipamiento Armadura: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Artefacto / Amuleto: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Atenuo: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Rostro: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Cuello: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Hombros: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Torso: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Brazos: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Mano izquierda: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Mano derecha: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Piernas: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Pies: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Temple (4) Elimina cualquier aflicción de vitalidad mental (atenacuación, silencio, provocación, aturdimiento, delirio, posición o desmayo) que sufra durante el combate.	DANO / EFECTO DIS: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 REC: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 DUR: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Disrupción (5) Habilidad activa: Salto martillo Al aterrizar con Salto martillo generas una onda a tu alrededor que causa Daño Inasible a un máximo de 3 enemigos circundantes a 1 casilla.
Golpe brutal / Disparo certero (4) Golpe brutal (CC) Realiza un ataque inmediato que incluye dispersión. Tu siguiente ataque también posee dicha dispersión. De ser ambos ataques exitosos, prepara 1 Bloquear. Disparo certero (AD) Realiza un ataque inmediato que incluye perforación. Tu siguiente ataque también posee dicha dispersión. De ser ambos ataques exitosos, prepara 1 Esquivar.	Tormenta de puños (5) Habilidad activa: Desarme Si sueltas incapacitación, desarme o usas castro como arma, dispones de 3 golpes en un mismo TAC. El primero no requiere tirada, los demás exigen 1 TAPPE. Pueden ir dirigidos al mismo objetivo o a diferentes. El enemigo objetivo que sufra 3 golpes, consecutivos o no, quedará aturdo.	DANO / EFECTO DIS: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 REC: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 DUR: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	DANO / EFECTO DIS: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 REC: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 DUR: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	SEQUITO Destreza: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Fisiología: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 Objeto: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

La primera página contiene toda la información referente a las **características del personaje** (nombre, especie, clase, atributos...). La segunda página muestra sus **características de combate** (estadísticas, habilidades, equipamiento...). Tanto si se crea un personaje desde cero como si se interpreta a un personaje prediseñado, conviene saber en qué consiste y cómo funciona cada sección de la Ficha de Personaje. GM y participantes podéis elegir con qué características jugar y cuáles eliminar de la partida antes de iniciarla. Si intuyes su uso rápidamente y quieres obviar las explicaciones, acude a la página 33 (**“Lo esencial”**) para crear un personaje con mayor rapidez.

Nombre y especie

Otórgate un **nombre** con el que GM se referirá a ti, y a través del cual se recordará tu saga (para bien o para mal.)

Hay cinco **especies** jugables que conviven en el mundo de Kendror. Cada una tiene unos rasgos particulares, además de unos atributos y unas estadísticas que se potencian al alcanzar determinados niveles:

Normalitos

Es la especie predominante de Kendror, fundadora de la capital y los pueblos que la rodean. Debido a que han invadido la mayor parte del mundo, creen que les pertenece y suelen actuar con superioridad frente a otras especies.

- ◆ Piel y cabello ordinarios, estatura media, complexión variable.
- ◆ Atributos: **Fuerza**, **Fervor**, **Oratoria** y **Resiliencia**.
- ◆ Estadísticas: **Ataque** y **Habilidad**.
- ◆ Clases usuales: Guerrero, Erudito, Nigromante, Sicario.



Salvajes

Colonizados por los Normalitos, muchos Salvajes han adoptado su estilo de vida y conviven con ellos en relativa armonía. Sin embargo, los que renegaron de la civilización continúan habitando en bosques y junglas, donde perpetúan su comunión con la naturaleza.

- ◆ Piel verde oliva, cabello oscuro, complexión atlética.
- ◆ Atributos: **Fuerza**, **Instinto**, **Sigilo** y **Resiliencia**.
- ◆ Estadísticas: **Ataque** y **Velocidad**.
- ◆ Clases usuales: Sicario, Guerrero, Chamán, Nigromante.



Antiguos

Se les conoce por su sabiduría y su longevidad. Antaño dueños de una república, los Antiguos se vieron obligados a abandonar el desierto y a refugiarse en Kendror. Son respetados por los Normalitos, pero algunos aún se sienten como forasteros y ansían una tierra a la que llamar suya.

- ◆ Piel púrpura, cabello blanco, complexión media.
- ◆ Atributos: **Inteligencia**, **Fervor**, **Oratoria** y **Resistencia**.
- ◆ Estadísticas: **Habilidad** y **Defensa**.
- ◆ Clases usuales: Erudito, Chamán, Defensor, Nigromante.



Diminutos

Como bien indica su nombre, son criaturas difíciles de avistar por su agilidad y corta estatura. Su carácter curioso les llevó a salir de Villa Diminuta y a aventurarse en Kendror como si de turistas se tratasen. Han hecho buenas migas con los habitantes de Ilohun.

- ❖ Piel amarillenta, cabello rosado o azulado, estatura reducida.
- ❖ Atributos: **Inteligencia**, **Oratoria**, **Sigilo** y **Resiliencia**.
- ❖ Estadísticas: **Habilidad** y **Velocidad**.
- ❖ Clases usuales: Erudito, Sicario, Chamán, Nigromante.



Colosales

Otrora esclavos de los Titanes, los Colosales se rebelaron y escaparon de las montañas en busca de un hogar propio: el Valle Colosal. No pasan inadvertidos y pueden intimidar, pero su tenacidad y experiencia en las minas les ha permitido ser bien recibidos en Tasqala.

- ❖ Piel arcillosa, cabello negro o rojizo, complexión descomunal.
- ❖ Atributos: **Fuerza**, **Instinto**, **Fervor** y **Resistencia**.
- ❖ Estadísticas: **Ataque** y **Defensa**.
- ❖ Clases usuales: Defensor, Guerrero, Erudito, Sicario.



Origen

En el reino de Kendror cohabitan cuatro pueblos de **origen** alrededor de la capital y puedes pertenecer a uno de ellos. Regresa a tu hogar para **descansar**, recuperar **salud** y **energía**, **trabajar** en los negocios locales o **venerar** a la deidad patronal.

Ilohun

Normalitos, Salvajes y Diminutos
Negocios: Serrería y Bazar
Servicios: Bestiario
Altar: Fortuna

Malborg

Normalitos y Antiguos
Negocios: Forja y Armería
Servicios: Academia
Altar: Guerra

Kendror

Normalitos, Salvajes y Antiguos
Negocios: Armería, Santería, Bazar y Taberna
Servicios: Coliseo, Templo y Palacio
Altar: Templo multidivino

Lemoras

Normalitos y Salvajes
Negocios: Granja y Santería
Servicios: Anfiteatro
Altar: Amor

Tasqala

Normalitos, Antiguos y Colosales
Negocios: Canteras y Taberna
Servicios: Biblioteca
Altar: Azar

Actitud

Puedes integrar cualidades a la **actitud** de tu personaje según su origen y especie. La actitud marcará tu forma de mostrar interés por algo, comportarte con los demás y reaccionar ante lo que ocurre. Define tu actitud como te plazca o selecciona cuatro cualidades: una **cualidad positiva** y una **cualidad negativa** de tu **origen** y de tu **especie**.

ORIGEN

	Ilohun	Lemoras	Malborg	Tasqala
(P)	Tranquilo Divertido Confiable Dócil	Amistoso Predispuesto Apasionado Compasivo	Enérgico Decidido Audaz Visionario	Reflexivo Creativo Laborioso Analítico
(N)	Perezoso Indiferente Ignorante Cizañero	Ansioso Vanidoso Inestable Tacaño	Provocativo Intolerante Rencoroso Cruel	Melancólico Pesimista Inflexible Antisocial

ESPECIE

	Antiguos	Salvajes	Normalitos	Colosales	Diminutos
(P)	Diplomático Comprensivo Meticuloso Precavido	Valiente Servicial Espiritual Desenvuelto	Optimista Intrépido Ambicioso Cortés	Leal Constante Generoso Honrado	Sociable Espontáneo Astuto Ingenioso
(N)	Indeciso Arisco Distante Manipulador	Insensato Grosero Impulsivo Vengativo	Controlador Prepotente Insensible Impaciente	Violento Suspica Temerario Testarudo	Cobarde Torpe Oportunista Codicioso

Clase

La **clase** determina tus **estadísticas**, las **maestrías** disponibles para aprender y las **habilidades** que te serán de utilidad tanto en el entorno como en el combate. Hay seis clases divididas en dos categorías:



Las clases **luchadoras** (Defensor, Guerrero y Sicario) emplean mayormente su fuerza y ataque en la batalla, adquieren su equipamiento en la Armería y contratan esbirros para su séquito.



Las clases **psíquicas** (Chamán, Erudito y Nigromante) dependen sobre todo de su inteligencia y habilidades para combatir, adquieren su equipamiento en la Santería y conjuran espectros para su séquito.

Defensor



Salud	Energía	Ataque	Habilidad	Defensa	Velocidad
Alta	Media	Medio	Baja	Alta	Baja

Protege y comanda al séquito que está bajo tu cargo, controlando el terreno y absorbiendo el daño causado por el enemigo.

- ◆ Rol: Defensa / Apoyo.
- ◆ Atributos que mejoran habilidades: **Fuerza** y **Oratoria**.
- ◆ Maestrías disponibles: **Bloquear**.
- ◆ Estrategia: Al ser una clase lenta, planea qué harás antes de que acabe cada turno. Sitúate frente a tus aliados y absorbe o bloquea el daño que recibáis.

Guerrero



Salud	Energía	Ataque	Habilidad	Defensa	Velocidad
Media	Baja	Muy alto	Baja	Media	Media

Versátil en el campo de batalla, combina equilibradamente defensa con velocidad y es la clase que más daño de ataque causa.

- ◆ Especialidad: Cuerpo a Cuerpo (CC) o A Distancia (AD).
- ◆ Rol: Ataque / Defensa (CC) / Apoyo (AD).
- ◆ Atributos que mejoran habilidades: **Fuerza** y **Fervor**.
- ◆ Maestrías disponibles: **Ataque Crítico** / **Bloquear** / **Esquivar**.
- ◆ Estrategia: Ubícate en el frente si luchas cuerpo a cuerpo o en los flancos si luchas a distancia, y causa el mayor daño posible en cada turno.

Sicario



Salud	Energía	Ataque	Habilidad	Defensa	Velocidad
Media	Baja	Alto	Media	Baja	Alta

Rápido y letal, conoce cómo entrar y salir del combate, emboscar al enemigo y minar su salud para asestarle el golpe final.

- ◆ Rol: Ataque / Apoyo.
- ◆ Atributos que mejoran habilidades: **Instinto** y **Sigilo**.
- ◆ Maestrías disponibles: **Ataque Crítico** / **Esquivar**.
- ◆ Estrategia: Usa el movimiento en beneficio propio, sabotea al enemigo con bombas de humo, envenénale, ataca por la espalda y retírate.

Chamán



Salud	Energía	Ataque	Habilidad	Defensa	Velocidad
Alta	Media	Bajo	Media	Baja	Alta

Controla los poderes de la naturaleza para entorpecer al adversario, mantener con vida a tus aliados y domesticar bestias.

- ◆ Rol: Apoyo / Defensa.
- ◆ Atributos que mejoran habilidades: **Inteligencia** e **Instinto**.
- ◆ Maestrías disponibles: **Bloquear** / **Esquivar**.
- ◆ Estrategia: Mantente alrededor de tu séquito y ten suficiente energía para sanarlos. Es de las clases más rápidas, así que decides primero.

Erudito



Salud	Energía	Ataque	Habilidad	Defensa	Velocidad
Media	Media	Medio	Muy alta	Baja	Baja

Canaliza tu energía mental para controlar los elementos primordiales y usarlos en batalla. Es la clase que más daño de habilidad causa.

- ◆ Especialidad: Hielo (H) o Fuego (F).
- ◆ Rol: Ataque / Defensa (H) / Apoyo (F).
- ◆ Atributos que mejoran habilidades: **Inteligencia** y **Oratoria**.
- ◆ Maestrías disponibles: **Ataque Crítico** / **Bloquear** / **Esquivar**.
- ◆ Estrategia: Ataca a distancia y ten puntos de energía en reserva para desatar el poder de tus habilidades siempre que puedas.

Nigromante



Salud	Energía	Ataque	Habilidad	Defensa	Velocidad
Baja	Alta	Medio	Alta	Baja	Media

Maestro de las fuerzas oscuras; aterroriza a tus enemigos absorbiendo su salud, poseyéndolos o resucitando a los muertos.

- ◆ Rol: Apoyo / Ataque.
- ◆ Atributos que mejoran habilidades: **Sigilo** y **Fervor**.
- ◆ Maestrías disponibles: **Ataque Crítico**.
- ◆ Estrategia: Evita permanecer donde sufras daño. Conjura espectros que luchen por ti y usa tus habilidades para cegar, debilitar y destruir al enemigo.

Oficio

Un **oficio** te permite ganar *dinero* en forma de Kruns. Para trabajar has de disponer de la *herramienta* adecuada, acudir al *edificio* indicado y/o poseer *productos* que vender. Al trabajar renuncias como mínimo a 1 *turno de entorno* (máximo 4 por jornada), y al terminar la jornada recibirás el salario mínimo establecido multiplicado por la cantidad de turnos dedicados en la jornada. El salario se enviará a tu *inventario*, tu *cuenta bancaria* o al *almacén* de tu residencia. Si cumples con una cantidad de turnos necesarios ascenderás de *grado*; así, aumentará tu salario y se incluirán *bonificaciones*.

Oficio	Herramienta Producto	Edificio	Grado 1 (Aprendiz)	Grado 2 (Empleado)	Grado 3 (Ayudante)	Grado 4 (Capataz)	Grado 5 (Gerente)	Grado 6 (Dueño)
TdE trabajados para ascender: Rango necesario para ascender:			Turnos: 1	Turnos: 3	Turnos: 7	Turnos: 15	Turnos: 30	Turnos: 50
							Competente	Profesional
Artesano	Kit artesano	Armería / Santería Bazar	60 K	70 K	80 K +2 Cuerda	120 K +10 Dardos	160 K +2 Bálsamo	[1100 K] +10 Cuchillas
Científico	Kit científico	Armería / Santería	60 K	75 K	95 K +1 Ectoplasma	135 K +1 Elixir	200 K +1 Tónico	[1150 K] +2 Ungüento
Alquimista	Kit alquimista	Armería / Santería	60 K	75 K	95 K +3 Éter	135 K +1 Suero	200 K +1 Calmante	[1150 K] +2 Antídoto
Modista	Kit modista	Armería / Santería Bazar	60 K	70 K	80 K +2 Lana	120 K +2 Lino	160 K +2 Vendaje	[1100 K] +1 Prenda seda
Cazador	Bestia (mín. 1) Carne (mín. 1) Pescado (mín. 2)	Bazar / Taberna Posada / Termas	Precio venta +30 K	Precio venta +40 K	Precio venta +65 K +2 Espina	Precio venta +100 K +2 Pescado	Precio venta +180 K +2 Carne	[1200 K] +1 Grilletes
Traficante	Licores (mín. 2) Drogas (mín. 2)	Bazar / Templo Fumadero / Posada	Precio coste (-20% total)	Precio coste (-10% total)	Precio coste (-10% total) +3 Amapola	Precio coste (-10% total) +1 Nitrocina	Precio coste (-10% total) +1 Opio	[1250 K] +1 Sortija brillante
Artista	Inst. musical Libreto Látigo domador Poemas (mín. 2) Pinturas (mín. 2)	Taberna / Anfiteatro Bestiario / Fumadero	40 K	50 K	75 K +4 Tintura	115 K +4 Pergamino	160 K +1 Inst. musical	[1150 K] +1 Tr. Juglar
Cortesano	Nada	Taberna / Fumadero Posada / Puerto	80 K (-10% total)	90 K (-10% total)	100 K (-10% total) +1 Flor	150 K (-10% total) +1 Cerveza	220 K +1 Ron	[1250 K] +1 Tr. Meretriz
Granjero	Azada	Granja (Lemoras)	70 K	80 K	100 K +3 Manzana	140 K +3 Trigo	200 K +4 Zumo	[1200 K] +1 Ámbar
Leñador	Sierra	Serrería (Ilohun)	70 K	80 K	100 K +1 Aceite	140 K +2 Resina	200 K +6 Madera	[1200 K] +1 Tótem
Cantero	Pico	Cantera (Tasqala)	70 K	80 K	100 K +1 Pólvora	140 K +3 Cristal	200 K +4 Piedra	[1200 K] +1 Venturina
Herrero	Martinete	Forja (Malborg)	70 K	80 K	100 K +1 Cuero	140 K +1 Hierro	200 K +3 Mineral	[1200 K] +1 Plata

Los *cazadores* y los *traficantes* pueden, al efectuar una venta por turno, considerarla como turno de entorno trabajado. Al alcanzar el grado de Dueño y poseer una residencia, todos los oficios producen un salario fijo por jornada.

Nivel y rango



El **nivel** determina tu progreso. Tras vencer en combate o completar una misión consigues puntos de **experiencia** (EXP) que se acumulan en el medidor. Cuando obtengas experiencia, marca con una X el último punto donde te quedaste. Una vez que superes la marca final (100), el medidor se reiniciará y alcanzarás un nivel superior. Los puntos de experiencia son acumulativos, si así lo considera GM.⁽¹⁾

Cada nivel otorga ciertas mejoras como **aumentos en las estadísticas**, **nuevas habilidades**, puntos de **atributos de especie** y nuevas celdas de **herramientas**. Al alcanzar niveles clave asciendes de **rango**, y así aumenta tu **limitador de combate** (LC), tu **capacidad de maestría** (CdM), la capacidad para incorporar nuevos miembros a tu **séquito** y tus **estadísticas de especie** (EdR). Los personajes controlados por GM tendrán en cuenta tu rango para considerarte inexperto o veterano, y por ende confiarte misiones fáciles o complicadas.

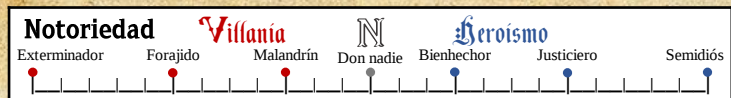
Sin rango (niveles 1/4)	Novato (niveles 5/9)	Competente (niveles 10/14)	Profesional (niveles 15/20)
LC = 3	LC = 4	LC = 5	LC = 6
Sin CdM	CdM = +1	CdM = +1	CdM = +1
Séquito = 1	Séquito = 2	Séquito = 3	Séquito = 4
EdR = +1/+1	EdR = +1/+1	EdR = +2/+2	EdR = +2/+2

En algunas mazmorras o campañas, los personajes jugables comienzan con un nivel prefijado. En modo aventura puedes comenzar en el nivel que tú desees y que hayas pactado previamente con GM. Sin embargo, hay que tener en cuenta ciertos factores:

- ❖ Comienza en el **nivel 1** si es la primera vez que juegas a un juego de rol y quieres entender cómo funciona el mundo y los aspectos básicos de Sagas de Kendror™.
- ❖ Comienza en el **nivel 5** si tienes ciertas nociones sobre juegos de rol y deseas tener todas las mecánicas disponibles.
- ❖ Comienza en el **nivel 10** o **nivel 15** si ya has jugado previamente a Sagas de Kendror™ y quieres enfrentarte a las sagas más épicas y difíciles del juego.

⁽¹⁾Nota: la versión 1.5 comprende del nivel 1 al nivel 10. Los niveles superiores se desarrollarán en versiones posteriores.)

Notoriedad



Un personaje creado desde cero comienza siendo un *Don nadie*, alguien neutral. A medida que completa misiones para determinados personajes o realiza ciertas acciones que son percibidas por la sociedad de Kendror obtiene puntos de **notoriedad** que le hacen decantarse por un bando o por otro. En el mundo de Kendror hay tres bandos pronunciados:

H **Heroísmo**: Con mínimo 3 puntos de Heroísmo, la **Hermanidad Heroica** lucha en pro del orden y la justicia, salva vidas, defiende a los inocentes y se enfrenta a la catástrofe. Se le aprecia, respeta y recibe con honores en Kendror y sus comunidades.

V **Villanía**: Con mínimo 3 puntos de Villanía, el **Gremio de Villanía** lucha en pro del caos y la destrucción, extorsiona a los más débiles y masacra a sus rivales. La gente le teme y evita, y la mera presencia de sus miembros alertará a las autoridades de Kendror.

N **Don nadie**: Neutrales que fluctúan entre el heroísmo y la villanía. Se les considera antihéroes que solo obedecen a sus propios intereses. Por ello se alían temporalmente con quienes requieren de sus servicios, satisfacen sus necesidades o les prometen la mejor recompensa.

GM te adjudicará puntos de notoriedad según los actos que lleves a cabo frente a otros. Por ejemplo, por robar recibes puntos de **Villanía**; en cambio, por detener a un criminal recibes puntos de **Heroísmo**. Ten en cuenta que no todos los héroes son bondadosos ni todos los villanos son malvados, aunque lo parezcan a los ojos de los demás.

Moralidad



La **moralidad** funciona como un alineamiento: GM te sumará o restará puntos de **bondad** o **maldad** según el carácter moral de tus acciones, independientemente de quien las perciba. Si eres neutral, tus respuestas dependen enteramente de tus decisiones y las circunstancias. A medida que tu moral se forje hacia un extremo u otro, deberías ser más o menos consecuente con tus acciones:

- ◆ **Neutral bondadoso** / **Bondadoso** / **Bondadoso puro**: Realizas el bien común, ayudas a los demás y perdonas la vida a tus enemigos.
- ◆ **Neutral malvado** / **Malvado** / **Malvado puro**: Eres despiadado y sin empatía, actúas en beneficio propio y matas sin pestañear.

Credo

En el universo de Kendror existe un **credo** de cuatro deidades: el **Amor**, la **Guerra**, la **Fortuna** y el **Azar**. Tú decides cuántas deidades venerar; pueden ser todas, tres, dos, una o ninguna. Marca con una X cada casilla tipo  de las deidades a las que rindas culto y marca 4 casillas tipo O como **puntos de credo** iniciales.

Cada deidad necesita de tu atención y tus obsequios al menos una vez por jornada. Se les puede rendir culto simultáneamente en el **Templo** de la capital de Kendror ó individualmente en los **altares** que hay en cada pueblo. Hay distintas formas de venerar a una deidad:

- ◆ **Plegaria:** Gana 1 punto de Credo (máx. 6). No requiere obsequio ni altar.
- ◆ **Ofrenda:** Gana 2 puntos de Credo (máx. 8). Requiere entregar un obsequio (comida, remedios, equipamiento, etc.) y estar en Templo o altar.
- ◆ **Sacrificio:** Gana 3 puntos de Credo (máx. 10). Requiere entregar un ser vivo (enemigo capturado, esbirro, mascota, etc.) y estar en Templo o altar.

Cuando obtienes 10 puntos de Credo de alguna deidad se mantendrán así hasta que le pidas un **milagro**. El medidor de la deidad regresará a 4 puntos y obtendrás una recompensa de la deidad. Si por el contrario la descuidas o la ignoras y pierdes todos sus puntos de Credo, caerá sobre ti un **castigo** y el medidor se reiniciará. Mira estos ejemplos:

Milagros	AMOR	GUERRA	FORTUNA	AZAR
	Confiere 12 PS máximos. Tu amante te desea al 100%. Un aliado se hace tu amante.	Confiere 3 PA máximos. Arrasa el séquito enemigo. Te resucita.	Confiere 3 PE máximos. Dobla los Kruns en posesión. Descansos gratuitos.	Confiere 3 PH máximos. Aprendes un idioma nuevo. Confiere más notoriedad.
	Destruye tu armadura. Tu amante te abandona. Pierdes un aliado.	Te incapacita o silencia. Envía enemigos a tu hogar. Impide contratar o conjurar.	Roba ¾ de tu dinero total. Aumenta por tres los costes. Reduce el salario de tu oficio.	Te teletransporta bien lejos. Te transforma en gallina. Te asesina sin miramientos.

Castigos

Aliados, enemigos e idiomas

Anota en este apartado los **aliados** y **enemigos** que hagas por el camino. Si realizas suficientes misiones, favores o asistencias a un personaje se hará tu aliado y podrás contar con su ayuda en el futuro. Por el contrario, si te interpones en su camino o desbaratas sus planes se convertirá en tu enemigo y tratará de acabar contigo o sabotarte.

Cualquiera en el reino de Kendror sabe hablar Normalito, el **idioma** oficial de Kendror, además del propio de su especie (Salvaje, Antiguo, Diminuto o Colosal). Si aprendes un nuevo idioma, añádelo a la lista.

Atributos

Los **atributos** son valores que marcan el éxito o el fracaso de ciertas acciones. Los personajes prediseñados por Sagas de Kendror™ cuentan con valores preestablecidos, pero si diseñas el tuyo propio conviene que entiendas cómo funcionan:

- 1) Cada atributo tiene un círculo  que representa su **valor fijo**. Los valores asignados a nuestro personaje se escriben en ellos. Si los atributos se vieran afectados al alza o a la baja por alguna razón, escribe el **valor temporal** en el círculo  y bórralo cuando se haya reestablecido.
- 2) Es momento de asignar los valores a los atributos. Un personaje de cualquier especie comienza con **Precisión** = 7 y **Percepción** = 7.
- 3) Asigna estos números al resto de atributos: 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6 y 6. Cuanto mayor sea el número, mayor será la probabilidad de tener éxito al realizar una acción que requiera una **tirada de atributo**.
- 4) Puedes conseguir un punto adicional para cada atributo propio de tu especie en los niveles 4, 9, 14 y 19.

En Sagas de Kendror™ usamos el **dado de 10 caras**. El 1 representa la cifra **más baja** y el 0 la **más alta**. Pide a GM realizar una acción como trepar un muro, regatear con un mercader o robar una manzana, y te pedirá tiradas de *Fuerza*, *Oratoria* o *Sigilo* respectivamente. Si la cifra entra entre el 1 y el número que adjudicaste al atributo responsable de la acción, habrás tenido **éxito**. Si no, habrás **fracasado** o no conseguirás lo esperado y GM decidirá tu destino. Darle vida a tu personaje a través de sus atributos queda a tu elección.

Ten en cuenta a la hora de elegir para la Ficha 2 de Personaje, ya que con suficientes puntos de atributo **desbloqueas nuevas habilidades**; algunos son útiles con las maestrías, otros ayudan a zafarse o despertar en combate. Consulta la sección de especies para saber cuáles de ellas ganan puntos adicionales naturales **ascendiendo de rango**.

A continuación verás los atributos explicados con más detalle y modelos de personajes con atributos acorde con su clase y especie. Puedes consultar a GM para que te oriente sobre el reparto de tus atributos.

Atributos

	Precisión Determina la probabilidad de acertar un ataque (o una habilidad si ésta lo exige).
	Percepción Determina el éxito para explorar el entorno , hallar pistas, fijar a un enemigo como objetivo en caso de sufrir ceguera, o encontrar sus puntos débiles.
	Instinto Determina el éxito de advertir peligros inminentes o sortear trampas inesperadas, liberar ciertas destrezas de armas y en Bloquear y/o Esquivar .
	Fervor Determina una mayor ventaja en el uso de herramientas y en venerar a deidades, liberar ciertas destrezas de armas y en realizar un Ataque Crítico .
	Fuerza Determina la probabilidad de zafarse , mover o levantar objetos pesados, saltar, trepar y arrojar explosivos.
	Inteligencia Determina la probabilidad de despertar , detectar ilusiones o mentiras, recordar eventos o conocimientos, obtener consejo y aprender nuevos idiomas.
	Oratoria Determina la habilidad para razonar, piropear, insultar, suplicar, intimidar, mentir o regatear.
	Sigilo Determina la habilidad para pasar desapercibido entre la multitud, ocultarse, allanar una morada, robar, tender emboscadas o huir de un combate.
	Resistencia Reduce la aparición de condiciones y la duración o intensidad de: incapacitación, sangrado, envenenamiento, ralentización, parálisis, quemadura e infección.
	Resiliencia Reduce las afecciones de ánimo y la duración o intensidad de: extenuación, silencio, provocación, aturdimiento, desmayo, delirio y posesión.

Fuerte y ágil

Kürda / Guerrero CC / Nivel 4 (Sin rango)

Colosal: (+1) INS (+1) FUE (+1) FER (+1) RES

Precisión	ATRIBUTOS		Percepción	
	7	7		
Instinto	 +1	7	Fervor	
Fuerza		6	Inteligencia	
Oratoria		4	Sigilo	
Resistencia		5	Resiliencia	

Kürda es un colosal formidable que reparte hostias como panes. No duda en Bloquear cualquier ataque que le venga, por eso se ha hecho guerrero. En cambio, es más tonto que una piedra y por su gran tamaño no se le puede confiar ninguna tarea que requiera discreción. No habla mucho pero si necesitas mover una roca, Kürda es tu aliado.

Inteligente y tenaz

Losé / Erudita (H) / Nivel 9 (Novato)

Antigua: (+1) FER (+1) INT (+1) ORA (+1) RES

Precisión	ATRIBUTOS		Percepción
		7	7 
Instinto		3	Fervor 
Fuerza		3	Inteligencia +1 
Oratoria +1		6	Sigilo 
Resistencia		4	Resiliencia 

Losé es la erudita más lista de su clase. Sabe que si su inteligencia continúa aumentando, su Telekinesis se hará Superkinesis. Vamos, que podrá mover montañas con la mente. Por el contrario, es un poco patosa y más blanda que cuello de pavo.

Silenciosa y hábil

Terrajo / Sicaria / Nivel 4 (Sin rango)

Salvaje: (+1) INS (+1) FUE (+1) SIG (+1) RES

Precisión	ATRIBUTOS		Percepción
	7	7	
Instinto	6	5	Fervor 
Fuerza	5	4	Inteligencia 
Oratoria	4	7	Sigilo 
Resistencia	3	3	Resiliencia 

Terrajo es una salvaje a la que no conviene darle la espalda. Se camufla entre la maleza sin hacer ruido y roba como nadie. Aún se le resisten un poco las cerraduras, pero está aprendiendo. Ahora, si se enfrenta contra un enemigo fuerte ha de actuar rápido o no durará mucho en combate. Sus puñaladas traperas pueden llegar a ser mortales.

Pícaro y persuasivo

Malroyo / Nigromante / Nivel 9 (Novato)

Diminito: (+1) INT (+1) ORA (+1) SIG (+1) REL

Precisión	ATRIBUTOS		Percepción
	7	7	
Instinto	4	6	Fervor
			
Fuerza	3	5	Inteligencia
			
Oratoria	7	6	Sigilo
 +1			+1 
Resistencia	3	4	Resiliencia
			

Malroyo es un nigromante debilucho y enclenque, pero muy astuto. Si la Guardia Real le pilla, libera sus Tinieblas y huye. Si aún así le atrapan, convence a los guardias de que le suelten. Tiene tanta labia que podría llegar a poseer sus mentes.

Mascota y amante

Puedes adquirir una bestia domesticada o **mascota** en el Bestiario de Kendror. De esta forma se unirá a tu séquito para luchar junto a ti. En su apartado puedes anotar su nombre y estadísticas, su **destreza** (capacidad especial de combate), su **alimento** (qué comida debes darle cada jornada) y su **montura** (cantidad de áreas del mundo abierto que puede atravesar en un solo turno). Anota en su celda ○ la cantidad de áreas del mapa que recorre al desplazarse. Si dispones de residencia, tu mascota se resguardará a salvo en uno de los **establos**.

Cuando te relacionas con otro personaje jugable o controlado por GM hasta el punto de que te proponga establecer una relación íntima, este personaje se convertirá en tu **amante**. En caso de disponer de clase se unirá a tu séquito para luchar junto a ti. Al igual que con la mascota, puedes anotar en este apartado su nombre y estadísticas, su destreza y habilidad principal, su **oficio** y su **favor** (qué puede darte o hacer por ti). Si dispones de residencia, tu amante se mudará a uno de los **barracones**.

Tanto tu mascota como tu amante tienen un **medidor de afecto** cuyas celdas se rellenan a lápiz cuando GM lo indique. El afecto se gana alimentando o jugando con tu mascota, o compartiendo detalles y tiempo con tu amante. A mayor afecto, mayor recompensa por parte del amante o la mascota. Sin embargo, el poco o nulo afecto resultará en que tu mascota o tu amante te abandonen o se rebelen contra ti.

Herramientas

Las **herramientas** te permiten obtener materias primas del entorno o en tu oficio, fabricar inventos, acarrear proyectiles o explosivos o venenos, y realizar acciones especiales como, por ejemplo: abrir cerraduras (*ganzúa*), saquear tumbas (*pala*), arrojar luz en la oscuridad o prender flechas (*antorcha*). Algunas herramientas pueden utilizarse en combate, por ejemplo: la *red de caza* ralentiza o paraliza a las bestias; los *libros* de la Biblioteca conjuran obstáculos y espectros. Cada personaje puede acarrear hasta 6 herramientas, y como GM, se puede limitar la cantidad de herramientas portables por nivel. Las celdas ○ sirven para contabilizar la cantidad de proyectiles, explosivos o venenos que se acarreen en cada bolsa.

Residencia y estructuras

En campaña o aventura pueden incluirse las **residencias** que se ubican en la Frontera de cada región a partir del rango Novato (nivel 5). Estas áreas pueden ser habitadas por ti de distintas maneras:

- ◆ Si nadie habita la residencia antes, puedes **reclamarla** de inmediato.
- ◆ Si está habitada por enemigos, tendrás que **derrotarlos** para conquistarla.
- ◆ Si otro personaje ya habita la residencia, tendrás que negociar el **pago de un alquiler** para residir en ella o bien **conquistarla**.

Hay ocho residencias disponibles en el mundo de Kendror:

RANCHO Noroeste (Jungla) Establos (2)	CASA ÁRBOL Norte (Tundra) Torre vigía	FORTÍN Noreste (Glaciar) Barracones (2)	ERMITA Noroeste (Montaña) Establos (2)
CABAÑA Oeste (Pantano) Almacén	FARO Noroeste (Océano) Torre vigía	BARRIADA Noroeste (Cañón) Barracones (2)	ARSENAL Noroeste (Desierto) Almacén

Cada una de ellas cuenta con una **estructura** ya construida. Paga por conseguir más estructuras o constrúyelas con los materiales adecuados.

Almacén

Marca  cuando desbloquee una nueva estructura

- ◆ Coste: 15 **piedra**, 10 **mineral**, 3 **hierro** (1000 Kruns)
- ◆ Aguante: **Resistente** (8)
- ◆ Puedes guardar Kruns sin límite y hasta 200 unidades de cada materia prima.
- ◆ Puedes atesorar 15 objetos de inventario sin límite.

Barracones

- ◆ Coste de cada barracón: 8 **madera**, 3 **mineral**, 1 **lana** (300 Kruns)
- ◆ Aguante: **Resistente** (4)
- ◆ Cada barracón aloja a un esbirro, aliado o amante.

Establos

- ◆ Coste de cada establo: 6 **madera**, 3 **piedra**, 2 **cuerda** (250 Kruns)
- ◆ Aguante: **Endeble** (3)
- ◆ Cada establo aloja a una bestia, mascota o montura.

Torre vigía

- ◆ Coste: 20 **madera**, 10 **piedra**, 5 **crystal** (800 Kruns)
- ◆ Aguante: **Resistente** (6)
- ◆ Informa de qué enemigos y cuántos acuden a asaltar tu residencia.
- ◆ Advierte del tiempo que tardarán en llegar a tu residencia.

Todo tranqui 
 Enemigos a la vista 
 Enemigos a las puertas 

Inventario

En tu **inventario** puedes acarrear dinero en Kruns, materias primas, objetos de consumo y de fabricación, trofeos de criaturas, gemas, plantas, remedios, comida y bebida, licores y drogas, objetos especiales, materias primas y elementos de equipamiento que no te hayas equipado (cada equipamiento ocupa una única casilla.)



El número de **capacidad** indica la cantidad máxima de *diferentes tipos* de objetos que puedes llevar encima. El número de **cantidad** indica la cantidad máxima de *cada objeto* y de *materias primas* que puedes portar. El dinero no se ve afectado por el inventario. Si empiezas en el nivel 1 y nada más que tus bolsillos, escribe **5** en **CAP.** y **10** en **CANT.** Tanto estas cifras como la capacidad máxima de las materias primas puede aumentar adquiriendo o fabricando nuevas mejoras:

- ◆ **Riñonera:** CAP. = Añade +5 / CANT. = Añade +5.
- ◆ **Bandolera:** CAP. = Añade +10 / CANT. = Añade +10.
- ◆ **Mochila:** CAP. = Añade +10 / CANT. = Añade +25.

Tras adquirir una mejora de inventario no puedes volver a comprarla. Cuando tu inventario esté lleno, tendrás que soltar un objeto completo para incorporar otro. Consulta precios y fórmulas de fabricación en los Libros del **Bazar** o con GM.

CAPÍTULO 2: LA FICHA DE PERSONAJE (2ª PARTE)

Ahora veremos la segunda ficha que contiene: **estadísticas** necesarias para combatir, la **fisiología** de tu personaje, la **distancia** de tu ataque, tus **maestrías** y tus **destrezas**.

Más abajo están las **acciones de combate**, las **habilidades** propias de tu clase y el **equipamiento** (armas, armaduras, artefactos, amuletos, atuendos, etc.). Por último, el **séquito** que te acompaña en tus andanzas. En resumen, la segunda ficha contiene las **características de combate** que se usan mayormente contra enemigos en el escenario de combate, y que son esenciales para tu supervivencia.

Antes de profundizar en la segunda Ficha de Personaje, te ofrezco familiarizarte con ciertas siglas que forman parte de las características que se emplearán más tarde. Así agilizamos el lenguaje:

Combate y entorno
ADC = Acciones de combate / ADE = Acciones de entorno
TdE = Turno de entorno
TdC = Turno de combate

Puntos de estadísticas
PS = Puntos de Salud
PE = Puntos de Energía
PA = Puntos de Ataque
PH = Puntos de Habilidad
PD = Puntos de Defensa
PV = Puntos de Velocidad

Atributos	
PRE = Precisión	TdPRE = Tirada de precisión
PER = Percepción	TdPER = Tirada de percepción
INS = Instinto	TdINS = Tirada de instinto
FER = Fervor	TdFER = Tirada de fervor
FUE = Fuerza	TdFUE = Tirada de fuerza
INT = Inteligencia	TdINS = Tirada de inteligencia
ORA = Oratoria	TdORA = Tirada de oratoria
SIG = Sigilo	TdSIG = Tirada de sigilo
RES = Resistencia	TdRES = Tirada de resistencia
REL = Resiliencia	TdREL = Tirada de resiliencia

Estadísticas y vitalidad
+ = Restauración de puntos
- = Pérdida súbita/temporal de puntos
(+) = Ganancia de puntos máximos
(-) = Pérdida de puntos máximos
> = Regeneración de (...) puntos por turno
< = Pérdida de (...) puntos por turno
acción = Imposibilidad de realizar acción

Daño	
DD = Daño directo	DM = Daño mediocre
DR = Daño recibido	DS = Daño secundario
DA = Daño aumentado	DI = Daño insalvable
DxT = Daño por turno	DC = Daño crítico

Fisiología

La **fisiología** afecta a tus acciones de **combate** (ADC) y de **entorno** (ADE), a tu salud, necesidades, físico y ánimo. Refleja si sangras, sientes hambre o sed, estás cansado, irritable o asustado. Cuanta más fisiología se emplee en la partida, más difícil será controlar al personaje. Las afecciones de vitalidad y ánimo son pasajeras, la condición y el físico dura a largo plazo a menos que sus causas se resuelvan. Recuerda: las afecciones con acciones tachadas impiden su realización.

Vitalidad	Condición
Incapacitación: atacar y usar maestrías. Silencio: usar habilidades y liberar destrezas. Extenuación: < 1 / 2 PE por turno. Sangrado: < 4 / 8 PS por turno. Envenenamiento: depende del veneno. Ralentización: -10 PV y solo 1 ADC cualquiera por TdC. Parálisis: realizar ADC y pérdida de TdC (para liberarte, trata de zafarte.) Desmayo: realizar ADC y pérdida de TdC (para liberarte, trata de despertar.) Quemadura: regeneración PS ni restauración PS y todo DR = DA. Provocación: fijar como objetivo a otro enemigo. Aturdimiento: -6 PA y -1 PRE. Delirio: -6 PH y -1 PER (con REL = 3 o menos puede causar autolesión o fuego amigo.) Posesión: control de ataque y movimiento del objetivo poseído. Infección: conversión en zombi al morir.	Hambre: ½ restauración PS. Sed: ½ restauración PE. Cansancio: regeneración PE ni restauración PE y solo 2 ADE. Agotamiento: mismos efectos de cansancio además de combatir y desplazarse a pie. Enfermedad: según el tipo causa extenuación, delirio, ralentización o sangrado. Borrachera: desestabiliza ánimo y resta PRE. - (Luchadores: +3 / +6 / +10 PH según el grado de borrachera.) Alucinación: desestabiliza ánimo y resta PER. (Psíquicos: +3 / +6 / +10 PH según el grado de alucinación.) Lujuria: x2 restauración PE, -1 FUE y -1 INT. Muerte: realizar ADC o ADE salvo percibir o moverse (conversión a fantasma.)
Físico	Ánimo
Esmirriado: por defecto (pasar 2 jornadas sin comer = Famélico.) Barrigudo: por defecto (pasar 2 jornadas comiendo solo carne = Mantecoso.) Famélico: (-16) PS, (-6) PD y -2 RES (propensión a cansancio.) Mantecoso: (-4) PE, (-10) PV y -2 SIG (propensión a cansancio.)	Calmado: por defecto. Eufórico: x2 restauración PS, +1 INS y +1 FER. Irascible: -1 ORA (propensión a <i>aturdimiento</i> o <i>provocación</i>.) Taciturno: -1 INS (propensión a <i>incapacitación</i> o <i>silencio</i>.) Aterrado: -1 FER (propensión a <i>parálisis</i> o <i>huir</i>.) Majareta: -2 REL y causa aleatoriedad en las respuestas de combate/entorno.

Estadísticas

Las **estadísticas** son esenciales para sobrevivir y ser el personaje con más poder. En cada celda se escriben cifras orientativas que GM modifica según las circunstancias y cuyo registro lleva en la Ficha de Partida. Las celdas disponen de una barra / para diferenciar los **puntos temporales** (al alza o a la baja) de los **puntos máximos** (permanentes y que aumentan con el nivel, el rango o la mejora de equipamiento.)

PS	Puntos de Salud Representan tu vida. Si los PS llegan a 0, mueres y has de resucitar acudiendo al <i>Cementerio</i> o consumiendo <i>quintaesencia</i> . Si no vagarás como <i>fantasma</i> sin poder realizar ninguna ADC o ADE salvo moverte y percibir. Se pierden sufriendo <i>daño</i> o por <i>sangrado</i> , y se restauran <i>descansando</i> , <i>comiendo</i> o usando <i>pociones de salud</i> . En caso de <i>regenerar PS</i> , marca con una X la celdilla  .
PE	Puntos de Energía Se pierden con el <i>uso de habilidades</i> , <i>conjurando espectros</i> y <i>libros</i> , o por <i>extenuación</i> . Cada habilidad, espectro o conjuro consume una cantidad concreta de PE para su ejecución. Sin PE disponibles no puedes realizar ninguna de estas acciones. Se restauran <i>descansando</i> o tomando <i>bebidas</i> y <i>pociones de energía</i> . En caso de <i>regenerar PE</i> , marca con una X la celdilla  .
PA	Puntos de Ataque Indican el daño que causan tus <i>ataques</i> : a más PA, más daño causa tu ataque. Si tu ataque es satisfactorio, el <i>daño</i> sustraerá PS al enemigo. Ese daño puede verse reducido por la <i>defensa</i> del enemigo y/o por sufrir <i>aturdimiento</i> , y aumentado por ciertas <i>habilidades</i> o <i>destrezas</i> .
PH	Puntos de Habilidad Similar a los PA, indican el daño causado por tus <i>habilidades</i> . Observando la celda "Daño/Efecto" de una habilidad vemos la fórmula formada por PH y otras cifras como PEU (PE Usados) o N (Nivel). GM suma esas cantidades para estimar el daño total causado por la habilidad y aplicar sus efectos sobre el enemigo. Tus PH se reducen temporalmente por <i>delirio</i> , y aumentan ingiriendo ciertas sustancias.
PD	Puntos de Defensa Cada 2 PD eliminan 1 punto del <i>daño recibido</i> por ataque o habilidad, ya sea Directo, Mediocre, Aumentado, Secundario, por Turno o Crítico. Así, a mayor cantidad de PD, menor pérdida de PS. El único tipo de daño que la defensa ignora es el <i>Insalvable</i> . Tus PD se reducen temporalmente por <i>corrosión</i> de armadura.
PV	Puntos de Velocidad En combate, los <i>turnos</i> de cada participante se ordenan por cantidad de PV; quien más PV tiene <i>decide primero</i> . Los PV también determinan la <i>cantidad de casillas</i> que se pueden recorrer por <i>movimiento</i> . Cada 10 PV, el personaje se mueve 1 casilla adicional. Tus PV se reducen temporalmente por <i>ralentización</i> .

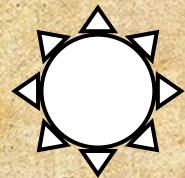
Distancia

La **distancia** marca el alcance de tus ataques y habilidades en combate, formando un radio de casillas a tu alrededor donde puedes atacar⁽³⁾ o usar habilidad⁽³⁾. Hay dos categorías de distancia:

La **distancia de ataque** se escribe en el círculo estrellado y siempre será la máxima posible; es decir, te corresponderá la distancia del arma que mayor alcance tenga. Se divide en tres categorías:

Cuerpo a Cuerpo (CC [1]): ataques a 1 casilla de distancia.

- ◆ **Clases luchadoras:** Defensor, Guerrero (CC), Sicario.
- ◆ Se realizan con: espadas, hachas, puñales, cestus, mazas...



A Distancia (AD [2] o [3]): ataques a 2 o 3 casillas de distancia.

- ◆ **Clases luchadoras:** Guerrero (AD), Sicario.
- ◆ Se realizan con: arcos, ballestas, cerbatanas, hondas...
- ◆ Requieren **proyectiles**: dardos, flechas...

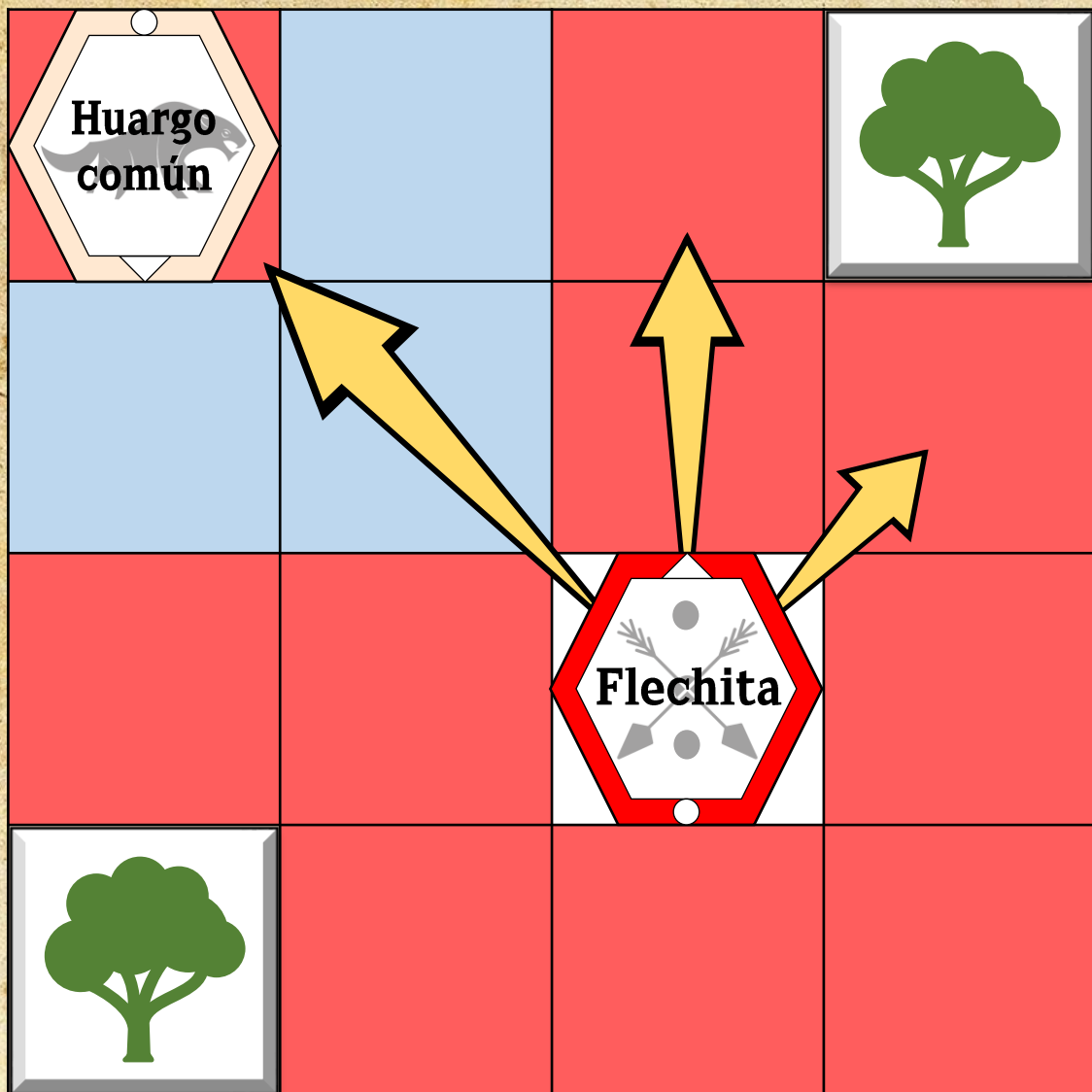
Mágicos (M [1], [2] o [3]): ataques a 1, 2 o 3 casillas de distancia.

- ◆ **Clases psíquicas:** Chamán, Erudito (H/F), Nigromante.
- ◆ Se realizan con: cetros, varitas, bastones, cayados, anillos, mitones, orbes...
- ◆ Sus ataques no requieren proyectiles.

La **distancia de habilidades** figura en la celda “DIS” de cada habilidad y varía según la cifra por defecto, el uso de amuletos o equipamiento que amplifiquen esta cifra. Se aplica de diferentes formas:

- ◆ La habilidad *Estrangulación* de clase Sicario requiere estar a 1 casilla de distancia del enemigo para ejecutarla. De ese modo, tu Sicario atenazará por el cuello al enemigo y le causará $DxT = PH$.
- ◆ Otras como la *Chispa psíquica* de Erudito o la *Pesadilla* de Nigromante funcionan como un ataque dirigido que solo gasta PE y no requieren ubicar un token de habilidad, pero sí fijar a un objetivo como enemigo si la situación lo requiere.
- ◆ Habilidades como *Planta carnívora* de Chamán o *Risco gélido* de Erudito (H) requieren ubicar **tokens de habilidad** en casillas vacías a un radio máximo de 2 casillas de distancia. La planta morderá al enemigo más cercano en cada uno de tus turnos, mientras que el risco causará $DD = PH + PEU$ y ralentización a quien lo rodee.
- ◆ Por último, habilidades como *Blindaje* de Defensor o *Tinieblas* de Nigromante crean un **área de efecto**; al no poseer distancia se crean alrededor del personaje ubicado en su centro. El único caso de área de efecto con distancia es la *Jaula ardiente* de Erudito (F), que puede colocarse fuera de ella.

Observa este ejemplo: en este *tablero de combate* de 4x4 casillas, Flechita ha arrinconado a un *Huargo común* al que iba cazando por el bosque. La distancia del huargo es CC [1] y no puede atacar a Flechita a menos que se mueva primero a 1 casilla cercana. Flechita, cuya distancia de ataque es AD [2], puede alcanzarle sin tener que acercarse. Para atacar en dirección contraria, Flechita tendrá que rotar su token y redireccionar su delantera.



Las **casillas azules** señalan las casillas que tanto Flechita como el huargo pueden atacar.
Las **casillas rojas** señalan todas las casillas que solo Flechita puede atacar.

Token de combate

ESPALDA



DELANTERA

Maestrías y destrezas

Con el alcance de un nuevo rango se ganan de forma natural **puntos máximos de maestría** que se añaden en la parte derecha de la barra /. Cada vez que desbloquee un punto de maestría, rellena una estrellita. En la parte izquierda escribe tantos **puntos de maestría disponibles** como hayas preparado sin superar el límite de tus puntos máximos.

MAESTRÍAS	
At. Crítico	/
☆☆☆☆	
Bloquear	/
☆☆☆☆	
Esquivar	/
☆☆☆☆	

Ataque Crítico

Tus ataques satisfactorios causan $DC = PA \times 2$.

Bloquear

Ignoras el daño recibido y contraatacas causando $DA = PA + \frac{1}{2} PA$.

Esquivar

Ignoras el daño recibido y eliges: contraatacas causando $DD = PA$ o te mueves sin coste de ADC.

El Ataque crítico **se realiza en tu turno** y necesita **TdFER** y **TdPRE** exitosas para que resulte efectivo. Bloquear o Esquivar se realizan **en el turno del enemigo** y necesitan **TdINS** exitosas para que surtan efecto. No todas las clases aprenden cualquier maestría (consulta la sección de “Clases” para saber más) y no basta con prepararlas; para ejecutarlas has de disponer del **equipamiento adecuado**.

Las **destrezas** te ofrecen ventajas adicionales en combate. Anótala junto con su requisito en la celda rectangular . Hay diferentes tipos:

- ◆ Las que afectan a la **vitalidad** exigen que la TdPRE para atacar también acierte el atributo que la libera.
- ◆ Las **activas** requieren gastar una acción de combate para ejecutarlas. Si una habilidad posee dicha destreza, se aplica automáticamente y no será necesaria ADC.
- ◆ Las **pasivas** no requieren nada de lo anterior, o se aplican solo después de obtener cierta **carga**.

DESTREZAS	

Vitalidad	Activas (A)	Pasivas (P)
Requiere acertar INS o FER	Requieren ADC	No requieren tirada ni acción
Aturdimiento (INS)	Accesorio (A2)	Asistencia [0/3]
Delirio (FER)	Atracción (A1)	Acrobacia
Extenuación (FER)	Ceguera (A1)	Buceo
Incapacitación (INS)	Embestida (A1)	Combo [0/3]
Posesión (FER)	Fulgor (A1)	Corrosión
Provocación (INS)	Imitación (A2)	Deterioro
Ralentización (INS)	Invisibilidad (A2)	Dispersión
Quemadura (FER)	Necrofagia (A2)	Drenaje
Sangrado (INS)	Petrificación (A1)	Evasión [0/3]
Silencio (FER)	Pillaje (A2)	Fiereza

Acciones de combate

Las **acciones de combate** (ADC) muestran tus posibilidades de actuar en combate. Algunas se aplican al entorno, como percibir o conversar, pero en combate cada turno tuyo cuenta y has de manifestar qué deseas hacer entre estas posibilidades:



En cada turno puedes **encadenar acciones** siempre y cuando no sean las mismas. Es decir, no puedes conversar dos veces seguidas o preparar dos maestrías en un mismo turno a menos que GM de alguna forma te lo permita. Podéis pactar la retirada de esta regla para complicar y enloquecer más los combates. 😊

El **Limitador de Combate** (LC) determina la combinación y el total de ADC que pueden realizarse en tu turno. Aquí van algunos ejemplos que ilustran mejor su utilidad:

- ❖ LC = 3: puedes atacar⁽³⁾ a un enemigo y aquí acaba tu turno. Quizá prefieres moverte⁽¹⁾ hacia él, percibir⁽¹⁾ lo feo que es y conversar⁽¹⁾ para decírselo.
- ❖ LC = 4: puedes moverte⁽¹⁾ hacia un enemigo y atacarle⁽³⁾ si lo alcanzas. Así acaba tu turno.
- ❖ LC = 5: puedes preparar maestría⁽²⁾ de Ataque Crítico y después atacar⁽³⁾ para intentar que tu turno maximice el daño posible, o quizás prefieras moverte⁽¹⁾ para alejarte de un enemigo, usar objeto⁽²⁾ como una poción para recargar energía, y luego conjurar⁽³⁾ a un espectro para que luche por ti.

El limitador puede fijarse con GM antes de empezar la partida o, si las partidas son largas, dejar que el **aumento de nivel** determine su cantidad (el limitador de personajes **sin rango** es 3 y con cada rango adquirido aumenta un punto máximo.)

En las siguientes páginas se diseccionan las diferentes acciones con más detenimiento, por si te interesa controlar mejor a tu personaje.

Atacar⁽³⁾

3

Atacar

Elige a un enemigo objetivo dentro del radio de distancia de ataque y realiza 1 **TdPRE**. De acertar, tu ataque causará un **daño** concreto al enemigo y reducirá sus PS temporales. De fallar, no causarás daño o será mediocre, según decida GM. La cantidad de PS sustraídos al enemigo se ve reducida por su **defensa** (PD). Cuanto mayor es tu PRE, mayor éxito en tus TdPRE y así tus ataques no fallarán. Hay cinco tipos de daño que pueden causar tus ataques según las armas, destrezas, habilidades y/o maestrías que poseas:

- ◆ **Directo:** DD = **PA** - ½ **PD** enemigo.
- ◆ **Mediocre:** DM = ½ **PA** - ½ **PD** enemigo.
- ◆ **Aumentado:** DD = **PA** + ½ **PA** - ½ **PD** enemigo.
- ◆ **Crítico:** DC = **PA** x2 - ½ **PD** enemigo.
- ◆ **Insalvable:** DI = **PA** ignora los **PD** enemigos.

Para realizar un **Ataque crítico** ya preparado (previo a preparar maestría⁽²⁾), comunícaselo a GM y efectúa 1 **TdFER**. De acertar, tu Ataque crítico estará listo. Luego realiza 1 **TdPRE** para acertar dicho ataque. Si las dos tiradas aciertan, el ataque causará DC = PA x2. Los ataques recibidos se pueden Bloquear y/o Esquivar. Las **tiradas de contraataque** requieren 1 **TdINS** exitosa durante el ataque enemigo para ignorar el daño recibido, y 1 **TdPRE** para contraatacar (moverse con Esquivar no requiere tirada adicional.)

La eficacia de tus ataques puede verse afectada por:

- ◆ **No puedes atacar:** incapacitación, parálisis o desmayo, distancia insuficiente.
- ◆ **Puedes fallar al atacar:** aturdimiento, ceguera.
- ◆ **Tus ataques son redirigidos:** delirio, posesión, envenenamiento.

Usar habilidad⁽³⁾

Usar
habilidad

3

Las **habilidades pasivas** no requieren gastar ADC. Usar una **habilidad activa** no requiere TdPRE a menos que lo indique su descripción o GM lo ordene. Selecciona la habilidad que quieres usar y se iniciará este proceso:

- ◆ La habilidad gasta una cantidad de PEU y la sustrae de tus PE temporales.
- ◆ La habilidad produce sus efectos y causa daño o no.
- ◆ Puedes volver a usar esta habilidad en el mismo combate tantas veces como te permita su recuperación (REC).

La eficacia de tus habilidades puede verse afectada por:

- ◆ **No puedes usar habilidades:** silencio, parálisis o desmayo, posesión, REC insuficiente, DIS de habilidad insuficiente, PE insuficientes.
- ◆ **Causan menos daño:** delirio.

Usar objeto⁽²⁾

② Usar objeto

Esta acción incluye consumir un **objeto del inventario** (p. e. tomar una *poción de salud*), usar una **herramienta** (p. e. leer un *libro de conjuros* o lanzar una *bomba de humo*) y/o activar un **artefacto del equipamiento** (p. e. usar las *Botas cohete* para moverte por encima de obstáculos y enemigos.)

Conjurar⁽²⁾

Conjurar ②

Cualquier clase puede conjurar si posee un **libro de conjuros** entre sus herramientas, lo que conlleva un gasto de PE. Además, las clases psíquicas pueden conjurar **espectros** que luchen en su séquito durante el combate.

Preparar maestría⁽²⁾

② Preparar maestría

Añade 1 punto de **maestría preparada** para usar cuando sea necesario, hasta el máximo que indique la capacidad de la maestría. Se pueden dejar listos todos los puntos de una maestría concreta en cada turno de entorno.

Moverse⁽¹⁾

Moverse ①

Mueves el **token de combate** tantas casillas como permitan sus PV (menos de 10 PV = 1 casilla; 10-19 PV = 2 casillas; 20-29 PV = 3 casillas...). Útil a la hora de combinar moverse⁽¹⁾ y atacar⁽³⁾ en un turno, o bien para huir.

Conversar⁽¹⁾

① Conversar

Requiere 1 **TdORA** para comunicarse verbalmente con un enemigo. Pacta con GM el uso libre de la palabra o bien usa estas opciones de conversación: **razonar** (intentas que el enemigo entre en razón), **insultar** (funciona como provocación), **piropear** (funciona como distracción) o **suplicar** (intentas que te perdone la vida). Si el enemigo no entiende tu idioma no surtirá efecto, pero algunas opciones hacen **bajar la guardia** al enemigo que te entienda.

Percibir⁽¹⁾

Percibir ①

Requiere 1 **TdPER** para recibir información en combate, como los **puntos débiles** del enemigo o la **utilidad** de los obstáculos. Acusar el punto débil de un enemigo permite que tus ataques causen DA; encontrar el de los **jefes finales** es obligatorio para derrotarlos. Examinar los **obstáculos** te dirá qué utilidad tienen, p. e. trepar a un **árbol frutal** (+1 en tus TdPER y TdINS mientras permanezcas en él) o caer en un **cactus** (caer en su casilla causa sangrado). Si sufres **ceguera** (por *bomba de humo*, por entrar en *Tinieblas...*), percibir⁽¹⁾ es obligatorio para localizar al enemigo antes de atacarle.

Huir, zafarse o despertar(★)

Huir
Zafarse / Despertar

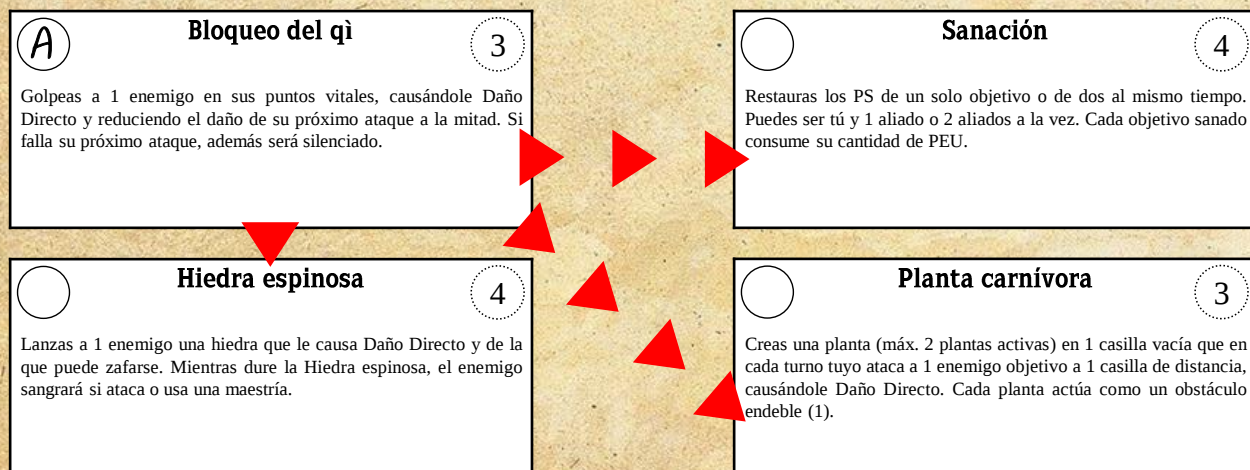
Estas opciones son condicionales según las circunstancias del combate:

- ◆ Huir(★) requiere estar en 1 casilla al borde del tablero de combate. GM planteará una tirada para poder escapar del combate; la más común para huir ***sin que te detecten*** será 1 TdSIG. De fallar y no escapar con éxito se acaba tu turno.
- ◆ Zafarse(★) implica estar paralizado o atenazado y requiere 1 TdFUE para liberarse o recobrar la movilidad. Despertar(★) implica haberse desmayado o estar agotado y requiere 1 TdINT para recuperar la consciencia. Si tienen éxito, te permite hacer solo ***una ADC de cualquier tipo*** antes de acabar tu turno. De fallar, continuarás en dichos estados hasta que cese el efecto.

Habilidades

Posees **habilidades** propias de tu clase que son tu mejor baza durante el combate, ya que pueden causar daño al enemigo, provocarle efectos adversos de vitalidad o proporcionar ventaja a tu séquito y a ti, entre otras cosas. Sin embargo, algunas también te sirven en el entorno (p. e. un Guerrero podría ejecutar *Salto martillo* para impulsarse y atravesar un precipicio hasta el otro extremo.)

Los personajes de mazmorra o campaña vienen con habilidades base, pero un nuevo personaje ha de conocer al menos una de las habilidades básicas. En determinados niveles se aprenden habilidades nuevas. GM te ofrecerá aprender aquellas que conecten directamente en ***horizontal***, ***vertical*** o ***diagonal*** con habilidades ya aprendidas. P. e., este *Chamán* ha alcanzado el nivel 3 y está listo para aprender una de estas habilidades:



ACTIVADOR
DE HABILIDAD

○ Habilidad (nombre) ○ Descripción		
DAÑO / EFECTO Descripción resumida	DIS	⊗ ○ ○ ○ ○
	REC	⊗ ○ ○ ○ ○
	DUR	⊗ ○ ○ ○ ○

COSTE DE PE
USADOS (PEU)

Cada habilidad tiene un **nombre** para usarla. Las habilidades activas tienen un coste de **PE usados** (PEU) que GM sustraerá de tus PE temporales cuando la uses; las habilidades pasivas no requieren PEU. En el centro de la celda puedes leer la **descripción** de tu habilidad; el daño o efecto que produzca viene resumido en la celda “Daño/Efecto”.

Daño/Efecto: el daño de habilidad funciona como el daño de ataque (DD, DA, DI...); se compone de una **fórmula** que suma PH, PEU, N y otros términos. El efecto de una habilidad puede contener una **destreza** o una **afección de vitalidad**.

Distancia (DIS): dicta el radio de casillas que alcanza la habilidad o las necesarias para ser efectuada; p. e. la *Catapulta* de Defensor se ejecuta contra un enemigo a 1 casilla de DIS, mientras que el *Asalto sombrío* de Sicario recorre 3 casillas de DIS.

Recuperación (REC): determina cuántas veces puedes usar la habilidad en un mismo combate. Una vez alcanzada esta cantidad, no podrás volver a usar dicha habilidad hasta que dé comienzo un nuevo combate. Su cantidad puede aumentar, p. e. con *Abalorios místicos*.

Duración (DUR): marca cuántos turnos de combate dura el efecto de una habilidad, y ésta no puede reutilizarse hasta que la DUR se reinicie. Su cantidad puede aumentar, p. e. con *Broches marciales*.

Solo puedes mantener 4 **habilidades activas** aunque las aprendas todas, y éstas no se pueden reemplazar por aquellas **en reserva** durante el combate, solo en entorno. Marca con una **A** en el activador de habilidad las habilidades activas y con una **R** las que queden en reserva.

Las **habilidades estrella** (★) se desbloquean al tener cierta **habilidad activa** y reunir cierto puntaje en un **atributo necesario**. Echa un vistazo a las habilidades con el símbolo (☆) si quieres tenerlas en cuenta a la hora de elegir especie y clase.

Equipamiento

En las celdas de **equipamiento** escribes las armas, armaduras, artefactos, amuletos, atuendos y joyas que poseas para usarlas en combate y en entorno. Cuando obtienes un elemento nuevo, p. e. una *espada*, se guarda en tu inventario a menos que decidas equipártelo, en cuyo caso pasa a anotarse en la celda de equipamiento correspondiente. No puedes apilar más de un arma, armadura, artefacto o amuleto en el inventario.

Equiparse un arma o armadura conlleva un **aumento de estadísticas**. Las armas, además, otorgan **destrezas** y permiten usar **maestrías**. Las clases luchadoras comercian su equipamiento en la **Armería**, mientras que los psíquicas lo hacen en la **Santería**. Los atuendos y joyas se adquieren en un **Bazar**, y los artefactos y amuletos en el **Laboratorio**.

EJEMPLO DE GUERRERO ESTANDAR

Rostro
Armadura: Artefacto/Amuleto:
Cabeza Armadura: Gorro recluta (+1 PD) Artefacto/Amuleto: Atuendo:
Cuello
Armadura: Artefacto/Amuleto: Atuendo:
Hombros Armadura: Hombreras cuero (+1 PE) (+1 PD) Artefacto/Amuleto:
Torso
Armadura: Peto cuero (+8 PS) (+1 PD) Artefacto/Amuleto: Atuendo: Camisa de lana
Brazos Armadura: Artefacto/Amuleto: Mangas desplegables
Mano derecha
Arma: Espada cobre (+2 PA) Artefacto/Amuleto: Joya:
Mano izquierda
Arma: Hacha piedra (+1 PA) (+1 PH) Artefacto/Amuleto: Joya: Sortija corriente
Piernas
Armadura: Perneras cuero (+1 PE) (+1 PV) Artefacto/Amuleto: Atuendo: Pantalones de lino
Pies
Armadura: Botas lana (+1 PV) Artefacto/Amuleto: Atuendo:

EJEMPLO DE ERUDITO ESTANDAR

Rostro
Armadura: Artefacto/Amuleto: Labial carismático
Cabeza Armadura: Diadema sencilla (+1 PE) (+1 PH) Artefacto/Amuleto: Atuendo:
Cuello
Armadura: Artefacto/Amuleto: Atuendo: Gorguera
Hombros Armadura: Capa aprendiz (+1 PE) (+1 PV) Artefacto/Amuleto:
Torso
Armadura: Túnica aprendiz (+8 PS) (+1 PD) Artefacto/Amuleto: Camisa de lino Atuendo:
Brazos Armadura: Toza aprendiz (+1 PD) Artefacto/Amuleto:
Mano derecha
Arma: Bastón mendigo (+1 PA) (+3 PH) Artefacto/Amuleto: Joya:
Mano izquierda
Arma: Bastón mendigo (2 manos) Artefacto/Amuleto: Joya:
Piernas
Armadura: Túnica aprendiz (cubre) Artefacto/Amuleto: Atuendo: Falda de lana
Pies
Armadura: : Botas lana (+1 PV) Artefacto/Amuleto: Atuendo:

Séquito

En el **séquito** se configuran los miembros del equipo que te acompaña en combate. Puedes anotar el nombre de cada miembro, la destreza que posea, su estado fisiológico, si lleva un objeto para usar, sus estadísticas, su distancia de ataque, su limitador de combate y maestría.



Esbirros: solo las clases luchadoras pueden **contratarlos** a cambio de Kruns. Así se mantendrán en tu séquito a menos que mueran, huyan o los despidas. Puedes contratarlos en los **campamentos**, convencerlos o atraerlos con tu notoriedad.



Espectros: solo las clases psíquicas pueden **conjurarlos** y cuesta PE. Cuando termina el combate se desvanecen. Según la clase puedes conjurar espectros diferentes; p. e. los Chamanes conjuran *espectros de agua*, mientras que los Nigromantes conjuran *espectros oscuros*.

Para conocer los esbirros y espectros disponibles consulta el apartado “Esbirros y espectros” en los **Libros de Juego**. Mira estos ejemplos:

PÚGIL		Coste: 80 K	
PS	PA	PD	PV
Baja	Bajo	Muy baja	Baja
Distancia: CC [1] Destrezas: Combo [0/3] Maestrías: —			

RASTREADOR		Coste: 90 K	
PS	PA	PD	PV
Baja	Bajo	Muy baja	Baja
Distancia: AD [2] Destrezas: Obstinación [0/3] Maestrías: —			

SALTEADOR		Coste: 90 K	
PS	PA	PD	PV
Baja	Bajo	Muy baja	Media
Distancia: CC [1] Destrezas: Acrobacia (P) Maestrías: —			

ESPECTRO DE AGUA		Coste: 2 PE	
PS	PA	PD	PV
Muy baja	Bajo	Muy baja	Baja
Distancia: M [2] Destrezas: Evasión [0/3] Maestrías: —			

ESPECTRO DE FUEGO		Coste: 3 PE	
PS	PA	PD	PV
Muy baja	Medio	Muy baja	Media
Distancia: M [1] Destrezas: — Maestrías: Esquivar [0/1]			

ESQUELETO SOLDADO		Coste: 3 PE	
PS	PA	PD	PV
Muy baja	Medio	Baja	Baja
Distancia: CC [1] Destrezas: — Maestrías: Bloquear [0/1]			

Los esbirros y espectros no poseen PE ni PH; sirven como **unidades adicionales** de ataque o apoyo controladas por ti. Cuando les llegue el turno podrán atacar⁽³⁾ al enemigo que tú decidas, preparar maestría⁽²⁾ y/o usarla, ejecutar una destreza particular antes de atacar o moverse⁽¹⁾. Los espectros no pueden usar objetos⁽²⁾, los esbirros sí.

Como personaje independiente ganas una **celda extra de séquito** cada vez que asciendes de rango. Un esbirro o espectro podrá ocupar una celda libre siempre y cuando no supere el máximo espacio permitido por el séquito. Tu **mascota** también ocupará su respectiva celda. Lo mismo ocurre con tu **amante** o un personaje **aliado**, pero a diferencia de los anteriores, estos serán controlados por GM.

Lo esencial

Crea un personaje de nivel 1 rellenando como mínimo estos datos:

Nombre Pakete	Clase Defensor
Especie Colosal	Actitud <i>Leal, valiente, cabezota, imprudente</i>

Nivel **1**

Rango: *Sin rango* [Experiencia]

0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

NB

Moralidad

BP	B	NB	N	NM	M	MP
----	---	----	---	----	---	----

Elige un **nombre**, una **clase**, una **especie** y cuatro cualidades que definan tu **actitud**.

Escribe '1' en **nivel** y 'Sin rango' en **rango**.
Asígnate puntos de **moralidad** (o no).

CREDO

Guerra	Amor	Fortuna	Azar
⊗ ⊗ ⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Idiomas

Normalito
Colosal

Conoces el 'Normalito' y el **idioma** de tu especie.

DISTANCIA DE ATAQUE



Escribe tu **distancia** de ataque.

Precisión (PRE)	ATRIBUTOS	(PER) Percepción
7	7	7
Instinto (INS)	5	(FER) Fervor
5	5	5
Fuerza (FUE)	6	(INT) Inteligencia
6	3	3
Oratoria (ORA)	4	(SIG) Sigilo
4	3	3
Resistencia (RES)	6	(REL) Resiliencia
6	4	4

Asigna 4 puntos de **credo** a la deidad o deidades en las que creas.

Asigna un 7 a Precisión y Percepción, y 6, 6, 5, 5, 4, 4, 3 y 3 al resto de **atributos**.

HERRAMIENTAS

○	○
---	---

Dispones de 2 celdas de **herramientas**.

INVENTARIO

KRUNS: 200	MADERA: /	PIEDRA: /	MINERAL: /	CAP. 5	CANT. 10
------------	-----------	-----------	------------	--------	----------

Recibes una cantidad de **Kruns** convenida con GM.
Tienes 5 celdas de **capacidad** y 10 de **cantidad** en el inventario.

ESTADÍSTICAS

PS 128	PA 16	PD 15
PE 17	PH 14	PV 12

Pide a GM tus **estadísticas** base según tu **clase**, tu **especie** y el **equipamiento** inicial.

Vehemencia 3

Realizas un ataque inmediato que causa Daño Aumentado y extenua a 1 enemigo. Mientras dure tu Vehemencia eres inmune a la extenuación.

DAÑO / EFECTO	DIS	REC	DUR
DD = PA + ½ PA	○ ○ ○ ○ ○	⊗ ⊗ ○ ○ ○	⊗ ⊗ ○ ○ ○
Extenuación			
Inmunidad a extenuación			

Elige una **habilidad** inicial y márcala con una A (activada).
GM te indicará su **recuperación**, su **duración** y su **distancia**.

ACCIONES DE COMBATE

3 Atacar	3 Usar habilidad	3
----------	------------------	---

Escribe '3' en tu **limitador de combate**.

SÉQUITO

Especie: <i>Espectro de agua</i>	LC 3	2	PS 10	PA 3	PH
Destreza: <i>Evasión [0/3]</i>	Distancia 2	Maestría 1	PD 2	PV 7	PE
Fisiología:					
Objeto:					

Si tu personaje fuera de clase **psíquica**, selecciona 1 **espectro** que pueda **conjurar** y anota sus características en tu **séquito**.

SISTEMAS
DE
JUEGO

CAPÍTULO 3: MECÁNICAS DE JUEGO

Antes de cada partida, GM y participantes podéis pactar qué **mecánicas** y características aplicar para crear vuestra propia forma de jugar, del mismo modo que podéis obviar algunos usos de la Ficha de Personaje. Estas mecánicas descritas a continuación son básicas para desarrollar partidas de rol y por supuesto son prescindibles (a menos que se prescinda de todas, en cuyo caso no hay juego.) Sagas de Kendror™ las pone a vuestra disposición junto con un sistema de turnos, un amplio universo que explorar y diferentes estadios de juego para sacar el máximo provecho a vuestras partidas.

En Sagas de Kendror™ es posible jugar con el parámetro tiempo, para lo cual GM dispone de un **diario** en su Guía de Partida. Este diario registra la actividad de los personajes jugables en **jornadas** que dividen la mañana, la tarde y la noche en cuatro turnos de dos horas cada uno, por lo que hay un total de 12 **turnos de entorno** (TdE) repartidos así: **mañana** de 06:00 a 14:00, **tarde** de 14:00 a 22:00 y **noche** de 22:00 a 06:00. GM determina cuánto dura cada TdE pero para una partida de duración extensa se recomienda una duración máxima de 10 **minutos por turno**. Así, cada jornada dura unas 2 horas aproximadamente. A modo orientativo, una partida de 8 a 10 horas debería transcurrir en 4 jornadas con sus mañanas, sus tardes y sus noches.

Estrategia

Cada vez que comienza un nuevo TdE, GM describe lo que ocurre alrededor para que cada participante sepa qué sucede y organice su **estrategia**. Entonces, GM preguntará **qué queréis hacer** y marcará un límite de tiempo dentro del cual hay que tomar decisiones. Comunícate con otros personajes para trazar un plan o, si estás a solas, piensa en tus objetivos y verbaliza tus intenciones. Este **tiempo estratégico** (TEs) variará según lo que estime GM, teniendo en cuenta tu capacidad de reaccionar y lo rápido que esté ocurriendo un hecho concreto.

También hay TEs durante los **turnos de combate** (TdC), y se espera que éste sea menor que en los TdE, puesto que en batalla se requiere actuar con mayor rapidez. Así se previene que un solo personaje acapare la partida entera.

Ilustremos el uso de la estrategia en entorno con un ejemplo:

Digamos que estás paseando de noche por el Cementerio de Kendror y, de pronto, se oyen a lo lejos unos lamentos que parecen acercarse. GM establece 15 segundos de TEs para pensar y decidir qué hacer. Puede que quieras **esconderte** tras una de las tumbas y escuchar (**percibir**) desde una distancia prudente; puede que quieras **dirigirte** hacia la fuente de los lamentos para ver quién los produce; o puede incluso que **no hagas nada** y entonces descubras que los lamentos provienen de una *Banshee común* que se pasea por el Cementerio. En estos casos es recomendable realizar cualquier acción en lugar de desaprovechar la oportunidad ya que, de no reaccionar, GM podría dar al enemigo la ventaja de actuar antes que tú. Como leyendo esto has dejado pasar la ocasión de actuar, la banshee surge de entre las sombras, te grita al oído y te revienta un tímpano (-8 PS y **aturdimiento**). Se inicia el combate y acaba el TEs.

Sucede lo mismo en combate: estás enfrentándote cara a cara contra un *Criminal vulgar*, ha llegado tu turno y tienes que decidir qué **acciones de combate** quieres realizar. Solo tienes 10 segundos para realizar la primera acción, pero has cometido el error de gastarlos en preguntarle a los demás qué deberías hacer. Por titubear, ha acabado tu TdC; el criminal ha sacado un puñal y te lo clava en el muslo (-12 PS). Como ves, se pierde más por indecisión que por error.

Hay formas de sacar provecho durante los TEs:

- ❖ En **entorno**, si vas por tu cuenta no compartes TdE ni de estrategia; si vas en grupo el TEs compartido se amplía y podéis intercambiar información.
- ❖ En **combate**, aprovecha cuando no sea tu turno para evaluar qué ADC deberías efectuar cuando de que llegue tu momento. Este consejo también se aplica al entorno cuando juegas en solitario.

En ocasiones es posible que una amenaza sea demasiado inminente, ya sea porque un enemigo intenta emboscarte o porque hayas activado una trampa sin querer. En estos casos no se concede ningún TEs y GM solicitará de inmediato una **TdINS**. No dudes en lanzar el dado lo más deprisa que puedas. De tener éxito, te salvarías de la amenaza el tiempo suficiente como para decidir qué hacer; de fracasar o no arrojar el dado, el peligro te causará daño o te afectará de algún modo.

Entorno

Cada historia comienza contigo en medio de algún lugar. La acción más sencilla es percibir lo que te rodea. Cuando GM te pregunte qué quieres hacer, pídele primero **explorar el entorno**. Te exigirá tantas **TdPER** como veces quieras profundizar en la información ambiental. De fallar, GM describirá lo básico y no te procurará ningún dato adicional útil. De acertar, GM describirá lo que hay a tu alrededor, los edificios cercanos, los enemigos visibles, objetos para encontrar... A mayor PER, más se amplía el valor o la utilidad de lo que encuentras.

En el universo de Kendror fluye una sustancia, el **éter**, que se encuentra en todas partes; se dice que es el fluido que mantiene unida la existencia y solo quienes poseen un poder como el tuyo son capaces de cosecharlo. Con una TdPER básica y exitosa, GM te ofrecerá éter para guardar en el inventario, y también podrás avistar otros objetos como:



Árboles



Rocas



Plantas



Cuerda



Kruns



Cristal



Lana



Cuero



Remedios

Conversa con los personajes que GM te presente por el camino para que te aporten información sobre la historia o para entablar amistad. Algunos de ellos ofrecen **misiones** para realizar con un **objetivo** que cumplir y conseguirlo se traduce en dinero, experiencia y recompensas. Charla y/o trabaja para un personaje, y tarde o temprano se convertirá en tu aliado aunque no pueda luchar a tu lado. Para mentir, regatear, recitar poesía y otros usos de la palabra se requerirán **TdORA**.

En esencia, dependes de varias y diferentes **tiradas de atributos** para interactuar con el entorno y jugar con él a tu favor. He aquí ejemplos:



FUERZA

Zafarte
Mover objetos
Arrojar objetos
Trepas/Saltar
Ganar pulsos



INTELIGENCIA

Despertar
Detectar engaños
Aprender idiomas
Recordar sucesos
Obtener consejo



ORATORIA

Regatear
Mentir
Recitar/Cantar
Persuadir
Insultar/Piropear



SIGILO

Huir
Escondese
Robar
Emboscar
Allanar lugares



INSTINTO

Bloquear
Esquivar
Advertir peligro
Sortear trampas



FERVOR

Ataque crítico
Usar herramientas
Venerar deidades
Sacar fuerza interior



PERCEPCIÓN

Encontrar objetos
Hallar puntos débiles
Percibir enemigos
Encontrar pistas

Desplazarse a pie por el mapa en mundo abierto implica ir a 1 área en dirección horizontal, vertical o diagonal por TdE. Para aumentar esta cifra, adquiere una **montura** o una **mascota** con esa capacidad. Si estás agotado, no podrás desplazarte hasta que descances.

Cada vez que llegues a una nueva área te conviene consultar los Libros de Juego para conocer qué ofrece el lugar o el personaje que lo controla, usar **servicios** o realizar operaciones de **compra-venta**. Es ventajoso saber a dónde acudir antes de que llegue tu turno. Tanto en Kendror como en otros pueblos hay **servicios recurrentes**:



Armería

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



Santería

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



Bazar

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



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.

Algunos servicios se encuentran en el núcleo central del reino y son **compartidos** tanto por Kendror como por algunos pueblos:



Academia

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



Bestiario

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



Biblioteca

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



Anfiteatro

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

Los siguientes edificios son **servicios exclusivos** de Kendror y se hallan bien en el núcleo central o bien en la capital:



Cementerio

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



Laboratorio

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



Coliseo

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



Templo

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



Palacio

Visitar la **secretaría** para leer/enviar correo, abrir/usar una cuenta bancaria o 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.

Se incluyen otros edificios oficiales como el **Sanatorio** o la **Mansión**, pero GM puede prescindir de ellos ya que su uso suele estar limitado a ser parte de una historia o misión concreta.



Granja



Serrería



Mansión



Campamentos



Sanatorio



Forja



Cantera

Por último están los **edificios de oficio** (Serrería, Cantera, Granja y Cantera) cuyo único propósito es ese, y los **campamentos** del ejército de Kendror donde las clases luchadoras contratan a esbirros. En los pueblos, los **ayuntamientos** poseen las opciones de acción del Palacio.

Tanto la capital de Kendror como los pueblos disponen de un **mapa** propio que se puede obtener mediante descarga y desplegar para jugar o compartirlo a través de dispositivos móviles. El resto de lugares cuenta con una **descripción** en el apartado “TdPRE” de la Guía de Partida. Dada la magnitud del mundo jugable y sus infinitas posibilidades, al llegar a un sitio GM prescindirá de descripciones o interacciones con personajes a menos que intervengas, a fin de automatizar transacciones y agilizar tu turno.

Combate

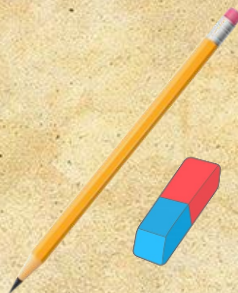
Si GM plantea un combate, has de disponer de los siguientes materiales:



TOKEN DE
COMBATE



TOKENS DE
HABILIDADES
(Si tu clase dispone)



LÁPIZ Y GOMA



UN DADO DE
10 CARAS

GM os otorgará cierto TEs para colocar los **tokens de combate** en ciertas casillas del **tablero de combate**. En estos casos conviene tener clara una **formación**, sobre todo si dispones de séquito o jugáis de forma cooperativa. El radio de casillas utilizadas variará según lo espacioso que sea el lugar o la forma que tenga. Hay ciertos **obstáculos** de diverso uso que GM puede colocar en el escenario:



Árboles frutales



Árbol seco



Barro



Cactus

Roca pequeña



Escarcha



Mano zombi



Fogata



Telaraña

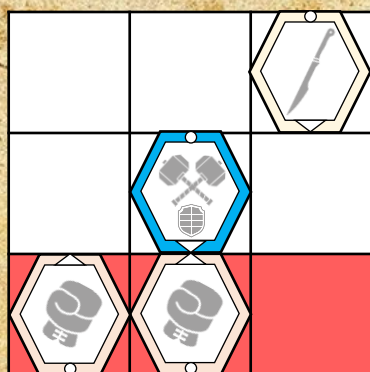


Mientras prepara a los enemigos, GM tendrá en cuenta si son éstos o vosotros quienes habéis decidido **atacar primero**, y ordenará los turnos de cada participante en el combate por su **velocidad**; es decir, quien más PV tenga atacará primero, seguido del segundo combatiente con más PV, y así sucesivamente. Luego situará sus tokens en el escenario a una proximidad cercana a la situación previa que condujo al combate. El TEs habrá acabado y se iniciará la batalla.

La parte triangular del token de combate señala los enemigos que tienes enfrente y a los que puedes **seleccionar como objetivo** (véase pág. 24). Ese es el primer paso que has de realizar en tu turno en caso de querer atacar⁽³⁾, usar habilidad⁽³⁾, conversar⁽¹⁾, percibir⁽¹⁾ o usar objetos⁽²⁾ como explosivos, proyectiles, venenos, etc.

Para ello **gira tu token de combate** hacia el enemigo o enemigos que quieras fijar como objetivos (esto no requiere acción de ningún tipo). Piensa antes qué acciones quieres realizar, ya que habrá TEs y de no reaccionar, podrías perder tu turno.

Recuerda, tienes **distintas AdC** para realizar y un **limitador** para ejecutar más o menos acciones en tu turno.



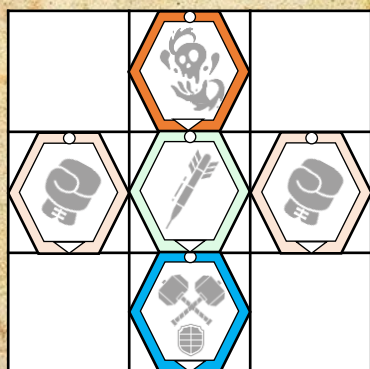
ACCIONES DE COMBATE		
③ Atacar	③ Usar Habilidad	③
② Usar objeto	Conjurar	②
② Preparar maestría	Moverse	①
① Conversar	Percibir	①
Huir ★ Zafarse / Despertar		

En este caso Pakete, el Defensor, decide atacar a los púgiles que tiene frente a frente, pero está expuesto al saltador que acecha a su espalda.

Cuando llegues al límite de tus AdC y/o tu TEs se agote, **se acaba tu turno** y llega el turno del siguiente combatiente. Puedes **contraatacar** cuando no sea tu turno si tu personaje sabe Bloquear o Esquivar. Tener esbirros o espectros en tu séquito no garantiza que ellos ataquen justo después de ti; tendrás que prepararte para controlarlos cuando llegue su turno según sus PV.

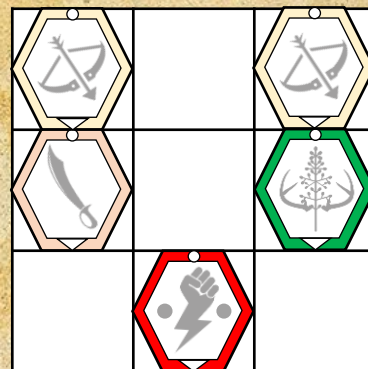
El combate puede finalizar por varias razones: morir, eliminar a todos los enemigos, huir (o que el enemigo huya), rendirse (o que el enemigo se rinda), pactar una tregua, etc. Solo en el caso de eliminar al enemigo o que éste se rinda, se recibirá **experiencia por combate**. También se podrá **saquear** a los enemigos abatidos, rendidos y muertos respetando el turno de cada participante según sus PV. Así puede obtenerse del enemigo: Kruns, objetos de inventario, armas y equipamiento que lleve en ese momento.

Comunícate con tus aliados o ten dispuesto a tu séquito para ser más eficiente a la hora de atacar o estar protegido. Una buena **formación** saca el máximo partido de la posición, el entorno y las habilidades del grupo. Aquí van algunos ejemplos:



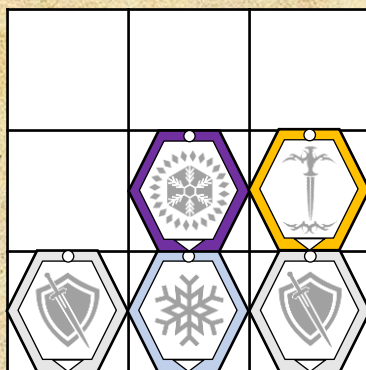
FORMACIÓN EN CRUZ

Este grupo, liderado por Pakete (*Defensor*) y Mortaja (*Nigromante*), mantiene la fuente de ataque AD lejos de posibles amenazas CC. Si los enemigos se acercan recibirán ataques de Pakete y sus púgiles, y Mortaja está a la suficiente distancia como para encender un *Fuego fatuo*. Pakete y Mortaja son clases con habilidades de área **defensivas** (*Blindaje* y *Tinieblas*, respectivamente) que reducen de forma drástica el daño recibido en combate.



FORMACIÓN EN FLECHA

Al frente está Masilla (*Guerrera*) lista para dar hostias a mansalva. Un espadachín cierra el flanco izquierdo. En el derecho está Jipijapi (*Chamán*) para sanar a quien le haga falta. Si intentan atacarle tiene espacio suficiente para retroceder y usar varias *Plantas carnívoras* o conjurar espectros, cerrando la trampa sobre un enemigo y bloqueando el avance del resto. En esta formación prima la **movilidad** de los integrantes como punto fuerte.



FORMACIÓN EN BLOQUE

Ideal para grupos compuestos por clases con defensa baja y capaces de atacar a distancia. A Kepela (*Erudito*) le flanquean los milicianos de Terrajo (*Sicaria*) y así le protegen; si uno de ellos cae, Kepela conjurará un *espectro de hielo* para cerrar la formación. Terrajo está especializada en salir de la formación, atacar y regresar rápidamente; además va equipada con *bombas de humo* para ocultar a sus aliados. Este tipo de formación **equilibrada** avanza como una barrera defensiva que ataca todo cuanto se cruza en su camino.

CAPÍTULO 4: MODALIDADES DE JUEGO

Hay diferentes modos de jugar Sagas de Kendror™, y tú eliges la que mejor se adapte a tus preferencias. A lo mejor buscas una historia corta que se pueda completar en una sesión. Quizás te interese seleccionar una región del mundo y explorarla libremente. Puede que quieras dar caza al Gremio de Villanía o luchar contra la Hermandad Heroica. O, si estáis planeando hacer una gran historia con muchas ramificaciones y sin fin a la vista, tal vez os lancéis a la aventura y pongáis todo el mapamundi de Kendror a vuestra disposición.

Las próximas páginas son orientativas para elaborar tu propia partida o conocer cómo funcionan las modalidades de Sagas de Kendror™ en mayor profundidad. Si deseas obviar ese paso, aquí tienes un resumen de las características que diferencian cada modalidad:

MAZMORRA		
Historia principal	✓	
Objetivo cooperativo	✓	
Objetivo competitivo	✓	✗
Bandos pronunciados	✗	
Residencias	✗	
Guardia Real	✗	
Escenario (mapa)	Único	
Personajes jugables	A elegir	
Cantidad de misiones	Baja / Media	
Duración de partida	Corta / Media	

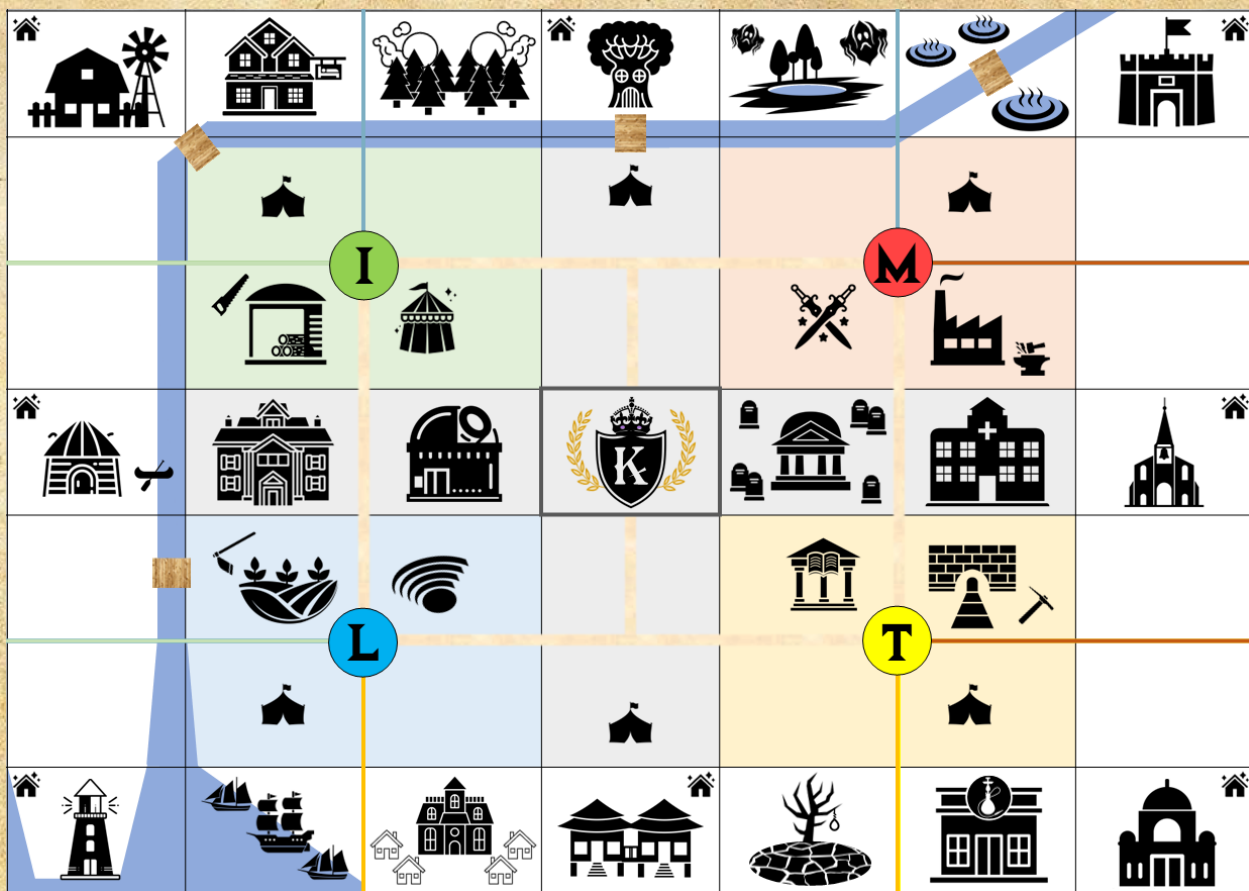
CAMPAÑA		
Historia principal	✓	✗
Objetivo cooperativo	✓	
Objetivo competitivo	✓	✗
Bandos pronunciados	✓	✗
Residencias	✓	✗
Guardia Real	✓	✗
Escenario (mapa)	Varios	
Personajes jugables	Ambos	
Cantidad de misiones	Media / Alta	
Duración de partida	Media / Larga	

AVENTURA		
Historia principal	✗	
Objetivo cooperativo	✓	✗
Objetivo competitivo	✓	✗
Bandos pronunciados	✓	
Residencias	✓	
Guardia Real	✓	
Escenario (mapa)	Varios	
Personajes jugables	Libre diseño	
Cantidad de misiones	Extensa	
Duración de partida	Indeterminada	



¡Consulta el **mapamundi** en la siguiente página!

Mapamundi



Mapamundi de Sagas de Kendror™ (versión 1.5)

Áreas de color **gris**: controladas por el reino de **Kendror**.

Áreas de **otro color**: controladas por Kendror y uno de los cuatro **pueblos**.

Áreas de color **blanco**: Frontera (mazmorras, residencias y otros servicios.)

Mazmorras



Llanura
del ahorcado

Residencias



Fortín



Ermita



Cabaña



Casa árbol



Faro



Barriada



Rancho



Arsenal

Otros servicios



Puerto



Fumadero



Posada



Termas

Mazmorra

La modalidad “**mazmorra**” implica un **único escenario** y una **historia lineal** cooperativa. Esta historia suele contarse a través de misiones principales y su cantidad es reducida. Los objetivos competitivos o las misiones secundarias no adquieren tanta importancia, aunque pueden estar presentes en la mazmorra.

La modalidad presenta un mapa que puede tener su **transcripción** en la Guía de Partida, p. e. el Pueblo Fantasma; o no tenerlo, p. e. la capital de Kendror si decidís que éste sea el único escenario de juego.

Estas historias están pensadas para ser de **corta duración** según los estándares de las partidas de rol, con una duración aproximada de entre 2-4 horas como mínimo. En la modalidad “mazmorra” se puede incluir **personajes prediseñados** que forman parte de la historia misma y su interpretación depende de quienes participan en ella.

Las historias de mazmorra combinan la resolución de problemas que dependen de la lógica con combates para poner a prueba tus ataques, habilidades, maestrías y demás. Cada mazmorra permite acceder a un equipamiento concreto, y suele contar con un **medio de reencarnación** por si quienes mueren en combate quieren volver a intentarlo. Los mapas de pueblos y servicios quedan excluidos.



El **Pueblo Fantasma** es un mapa de mazmorra descargable con su propia Guía de Partida para jugar la saga *La noche sin fin*©.

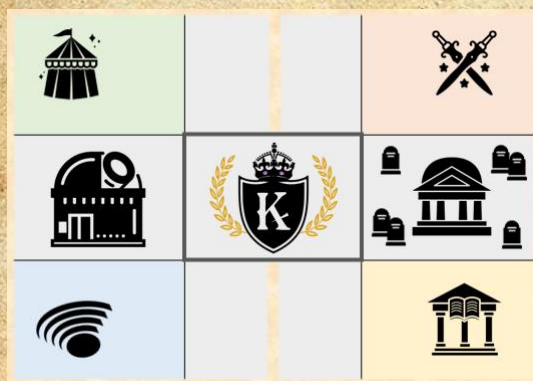
En el caso de *La noche sin fin*®, a tu compañía de cazarrecompensas y tú tenéis que pasar la noche en el Pueblo Fantasma (***misión cooperativa***), y aquel que se lleve más tesoros de la lista de recompensas gana (***misión competitiva***). Hay un mapa, enemigos predeterminados como gárgolas, banshees, zombis y criminales; críptidos como el Gul o el Poltergeist, y un jefe final cuyo punto débil para ser derrotado se halla investigando la historia de la mazmorra.

Juega una partida de mazmorra si buscas:

- ◆ Una historia con misiones dirigidas, concretas y sencillas.
- ◆ Una partida de corta a media duración.
- ◆ Practicar la narración de GM: consulta la descripción y el objetivo de la **Guía de Partida (Misiones)** y construye tu propio relato por el camino.
- ◆ Partidas de nivel 5 a 10: se implementa el uso de maestrías, la adquisición de nuevas habilidades y de equipamiento mejorado.

Campana

Una **campana** implica ***dos o más escenarios*** que forman parte de una región concreta. Se combina un mapa con una ***descripción verbal*** para GM o la posibilidad de crear su propia visión de los distintos lugares. Véase como ejemplo el núcleo central de Kendror:



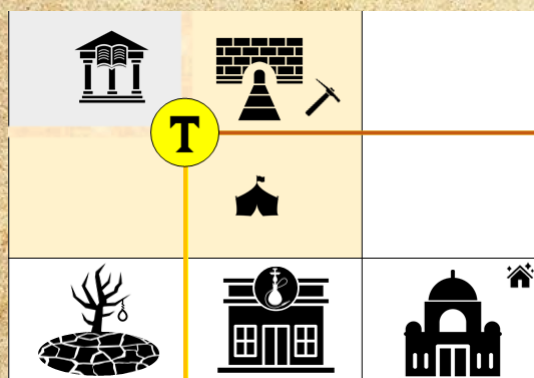
La casilla central del mapamundi representa la **capital de Kendror**, con mapa descargable. El resto de edificios cuentan con **descripción** adjuntada en la Guía de Partida, o son de libre narración. La capital de Kendror actúa como ***ciudad lobby*** donde comerciar, descansar, conseguir equipamiento, trabajar o realizar misiones para los personajes locales.

Esta modalidad sirve tanto para explorar Kendror a tu antojo como para realizar campañas de libre elección, como en *Cumpleaños caótico*®. En esta saga, vuestra amiga Giliberta (para algunos mejor amiga, para otros colega, para los demás conocida) os invita a pasar la jornada en la capital de Kendror. La misión cooperativa es evitar que Giliberta muera en su cumpleaños. Dependiendo de vuestro grado de amistad con ella, se os informará de qué cosas y acciones le ilusionan para que se las regaléis o las llevéis a cabo; ese es el objetivo competitivo.

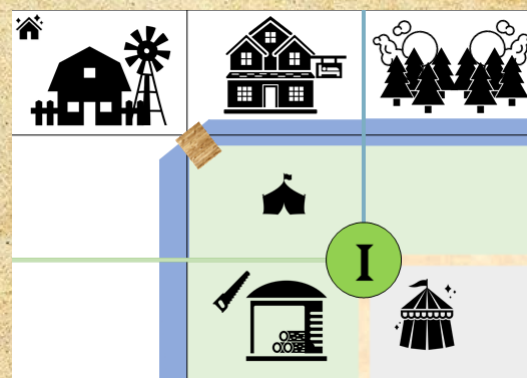
Dentro de Kendror y los pueblos, tanto en campaña como en aventura, GM puede recurrir a la **Guardia Real** como fuerza del orden de máximo nivel para pararte los pies. Usarla conlleva la aplicación de una **condena** acorde con la gravedad del **delito** del personaje. Ejemplos:

★★★ 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 calabozo con pérdida de al menos 2 TdE y 8 PE.	Traslado al calabozo con pérdida de 4 TdE y 12 PE, requisa de armas y algunas herramientas.

También puedes incluir diferentes escenarios de una región concreta o de varias. Verás que el mapamundi está separado por líneas de color en la versión completa. Estas líneas delimitan las ocho **regiones** que hay alrededor del imperio de Kendror, y que se componen de áreas de la Frontera y el Exterior. Puedes combinar residencias, mazmorras y otros servicios para una partida con mayor riqueza de misiones y de mayor duración que la mazmorra.



Llanura del ahorcado (Cañón)
con *Fumadero* y *Arsenal* (Desierto)
Pueblo cercano: **Tasqala**



Bosque de Luperka (Tundra)
con *Posada* y *Rancho* (Jungla)
Pueblo cercano: **Ilohun**
Río cercano: Ödo

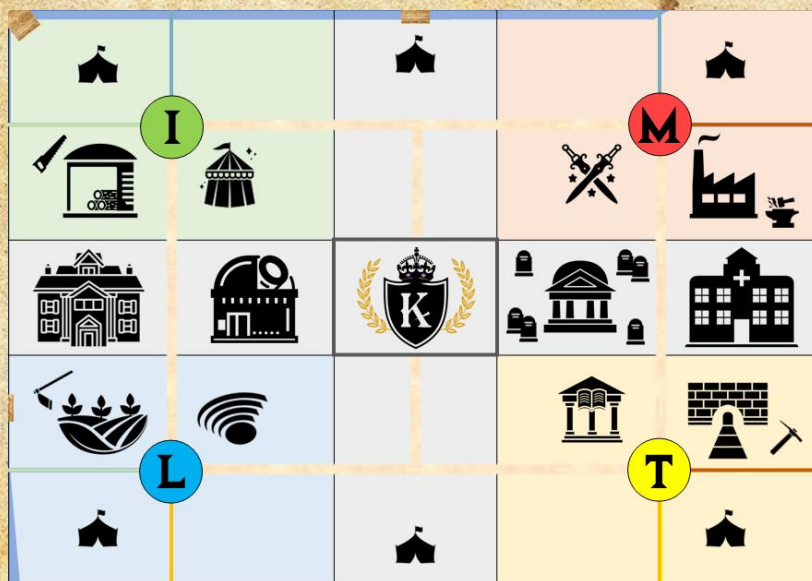
Juega una partida de campaña si buscas:

- ◆ Una historia más abierta a la improvisación y la libre elección.
- ◆ Diferentes historias y ramificaciones de duración variable.
- ◆ Practicar la narración de GM: consulta la descripción y el objetivo de la **Guía de Partida (Misiones)** y construye tu propio relato por el camino.
- ◆ Partidas de nivel 1 a 10; tanto para aprender a jugar sin rango como para desarrollar una historia de personajes novatos.

Aventura

Una **aventura** pone a disposición el mapamundi entero: la capital, los pueblos, la Frontera y, en versiones posteriores, el Exterior. Como habrás imaginado, es complicada de ejecutar y puede extenderse en el tiempo tanto como se desee. Todas las misiones y descripciones de los personajes de Sagas de Kendror™ están disponibles en la **Guía de Partida (SR+N)**, en la hoja “Misiones”. Descarga tantos mapas como quieras incluir en tu propia historia. ¡Tu imaginación es el límite!

Para racionar el desarrollo de este amplio universo de posibilidades, comienza en **Kendror** o en uno de los pueblos si los personajes jugables parten del **nivel 1** (Sin rango). Al llegar el **nivel 5** (Novato) usad los territorios de la **Frontera**. La limitación de acceso a nuevas áreas por rango es una herramienta útil: los primeros cinco niveles enseñan a jugar, los cinco siguientes van más en serio.



El reino de Kendror es el escenario sobre el que se juega la historia principal de *Los huérfanos de Kendror*©

En esta saga pasáis de ser unos Don nadie que mendigan en las calles de Kendror a uniros a los Huérfanos, una peligrosa banda de villanos que recluta rufianes para sembrar el caos en el reino. Tras alcanzar el rango de novato, la Frontera estará disponible para jugar.

Juega una partida de aventura si buscas:

- ◆ Historias simultáneas procedentes de distintos personajes.
- ◆ Para participantes que prefieren partidas largas y/o rolear en solitario.
- ◆ GM con dominio de contar historias múltiples.
- ◆ Partidas de nivel 1 a 10: tanto para principiantes como para expertos.

DIRIGIENDO
LA
PARTIDA

CAPÍTULO 5: LA GUÍA DE PARTIDA

Encontrarás la **Guía de Partida** dentro de cualquier pack; este archivo multitarea está compuesto de **hojas** para dirigir y registrar vuestra saga de la forma más eficiente y dinámica posible. Cada hoja tiene una función propia y se puede **añadir o eliminar** del archivo dependiendo de lo compleja que quieras que sea tu partida. El orden de las hojas puede variar según la Guía de Partida, y aquellas cuyo título está **entre paréntesis** se han modificado para adaptarse a una mazmorra concreta.

Además de la Guía de Partida dispones de la **Enciclopedia** que contiene información diversa para uso de GM como la transcripción de las **acciones de entorno** disponibles en el universo de Kendror, todos los elementos **comerciables**, oficios, credo y más. Si necesitas tener esta información a mano durante tus partidas, puedes abrir el archivo por completo o **copiar las hojas** necesarias en tu Guía de Partida.

Tiradas de percepción

Usa la hoja “**TdPER**” cada vez que alguien te solicite una **TdPER** para explorar el entorno. La hoja tiene cuatro apartados diferenciados pero integrados entre sí:

- ❖ El apartado de **zonas** (1ª fila) incluye los distintos escenarios que involucra tu partida. Puede ser tan concreto o detallado como quieras, y contener zonas de múltiples regiones.
- ❖ El apartado de **aspecto** (2ª y 3ª fila) informa de la descripción adjudicada a cada zona dividida en *exterior* e *interior*. Puedes añadir o modificar los detalles a tu gusto.
- ❖ El apartado de **horario** (4ª, 5ª y 6ª fila), orienta sobre la cantidad de población, enemigos, esbirros, espectros, personajes o críptidos que estaría presente en cada zona durante la *mañana*, la *tarde* y la *noche*, en caso de usar el diario. También contiene información sobre si una zona es accesible o no, p. e., el Bestiario estará abierto durante la mañana y la tarde, pero cerrado durante la noche (de 22:00 a 06:00).
- ❖ El apartado de **obstáculos** (7ª fila, opcional) ofrece opciones sobre los obstáculos del entorno que se podrían encontrar en cada zona.
- ❖ El apartado de **tiradas** (7ª fila en adelante si no hay apartado de obstáculos) indica qué puede hallar un personaje al realizar una TdPER. Según el resultado del dado, puedes decidir qué encontrará el personaje siempre y cuando dicho resultado entre dentro del valor de su PER.

TdPER	BAZAR	TABERNA
EXT	Varios puestos de madera con telas de muchos colores. En cada puesto se venden diferentes cosas.	Un establecimiento hecho de madera, de dos pisos de alto. Los alfeizares de las ventanas están decorados con flores.
INT	Los comerciantes cantan a viva voz sus ofertas. Los carteles de los puestos rezan: "Emporio", "Botica", "Sastrería" y "Taller".	Hay una barra, un salón con mesas y sillas, un escenario y unas escaleras que dan a las habitaciones del segundo piso.
M	Abierto / Bastante gente	Abierta / Poca gente
T	Abierto / Poca gente	Abierto / Bastante gente
N	Cerrado	Abierto / Poca gente
1	Amapola: 1	Citronela: 1
2	Lana: 1	Variados (cualquier tipo): 1
3	Piedra: 1	Pescado (cualquier tipo): 1
4	Lino: 1	Carne (cualquier tipo): 1
5	Elíxir: 1	Suero: 1
6	Nitrocina: 1	Cerveza: 1
7	Cuero: 3	Resina: 3
8	Calmante: 1	Ron: 1

Digamos que son las 10 de la *mañana* y Flechita quiere ir a la **Taberna** de Kendror. Está abierta, así que puede entrar. Según la descripción de **interior**, hay una barra, un salón con mesas y sillas, un escenario y unas escaleras que conducen a las habitaciones del segundo piso. Puedes **complementar esta descripción** con los detalles que tú quieras, como la presencia de un camarero tras la barra o un tahúr apostado en una de las mesas. Ofrécele una TdPER. Flechita tiene $PER = 7$ y en su dado sale 5; la tirada ha sido exitosa. Al haber sacado un 5, Flechita ha encontrado *suero* en el suelo. Decide guardárselo.

Puedes apoyarte en estas descripciones y en el sistema de obtención de objetos para tus narraciones, aunque no es necesario seguir esta hoja al pie de la letra. Pongamos otro ejemplo: son las 10 de la *noche* y Flechita quiere aventurarse dentro del **Bazar**, que está cerrado. Como el lugar está a oscuras y Flechita no tiene una *antorcha* para iluminarlo, ahora su $PER = 6$. Aun así, realiza una TdPER y acierta, siendo el resultado 4. Ha encontrado un pedazo de *lino*. Como acertó la tirada, también oye los pasos de un par de Guardias Reales que patrullan por la zona. Los Guardias Reales detendrán a Flechita si la encuentran allí, así que sugiérele una TdSIG para ocultarse. Su TdSIG ha tenido éxito y Flechita se esconde satisfactoriamente dentro del taller. Le propones otra TdPER y acierta, por lo que le permites encontrar una *antorcha* que el tendero guarda en uno de los cajones.

Como ves, esta herramienta no aparece en la hoja, pero si sabes qué se compra y vende en el Bazar, puedes incluirlo en tu narración.

Mapa

La hoja “**Mapa**” solo aparece en las Guías de Partida de mazmorras. Es una representación por celdas del verdadero terreno de la mazmorra. Se orienta según los puntos cardinales, está delimitado por un contorno negro y todo lo que puedas encontrar en la mazmorra está dentro.

Este es un fragmento del mapa del Pueblo Fantasma:

[illegible]Mapa del *Pueblo Fantasma* en la Guía de Partida (versión 1.5)

Cada zona está marcada con una celda **en gris**. Sobre su título puede haber **notas** adjuntadas para indicar los **enemigos** que pululan en dicha zona. Las notas de cada celda indican los **mensajes, objetos o tesoros** que se hallan ahí si se interacciona con ellos. Algunas celdas contienen **puertas y ventanas cerradas** que necesitan *llaves* o *explosivos* o *ganzúa* para abrirlas, y **velas apagadas** que requieren *aceite* para encenderlas y así iluminar la estancia. Cuando un personaje se apropie de los objetos indicados en el área, **elimina el objeto** recogido de la nota o la nota completa si lo ha conseguido todo.

Si un nombre aparece en negrita representa a un ***críptido*** o criatura legendaria, un ***personaje*** perteneciente al Heroísmo o a la Villanía que forma parte de la saga, un ***personaje de asistencia*** que ofrece servicios de compra-venta de equipamiento o de reencarnación, y por último el ***jefe final*** de mazmorra que se oculta dentro de la sala selladas con cerradura especial . Si el nombre del jefe final no figura dentro de dicha sala significa que puedes generarlo cuando lo creas necesario en alguna zona de tu elección y que deambula por el mapa a tu antojo.

Otros mapas como *Bosque de Luperka* o *Llanura del ahorcado* no muestran salas de jefe final porque son de **libre exploración**, menos lineales. En cambio, poseen un **buzón** que sirve como método para acceder a los Libros de Juego del **Mercader ambulante** en caso de que los personajes que incursionen la mazmorra tengan pensado prolongar su estancia.

Combate

La hoja “**Combate**” lleva el registro general de cada personaje jugable. Crea tantas **filas** como **combatientes** haya en combate cuando éste se produzca. Esta sección está dividida en varios apartados:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										11			
T	RS	INM	MAE	PERSONAJES	N	LC	PRE	PER	DR	PSt	PSm	PAt	PAm	PDt	PDm	PVt	PVm	PHt	PHm	PEt	PEm	PEg
				Nombre																		
				Clase																		
				Especie Origen						0	0		0		0		0		0	0	0	
				Notoriedad (0)											(...)		(...)					
				Oficio (0)																		

1. **Turnos:** añade una unidad aquí cada vez que un combatiente termine su TdC.
2. **Fisiología:** anota cualquier afección de vitalidad, condición, físico o ánimo que pueda sufrir el combatiente.
3. **Inmunidad:** anota las siglas de afecciones de vitalidad a las que un personaje o enemigo sea inmune, es decir, incapaz de sufrir dicha afección o destreza.
4. **Maestrías:** anota a la derecha de ‘/’ la capacidad máxima de la maestría y a la izquierda la cantidad preparada por el combatiente. Reduce la cifra izquierda tras usar una maestría preparada. Rellena el fondo de **rojo** (At. Crítico), **azul** (Bloquear) o **amarillo** (Esquivar), o indica qué maestría es con una sigla.
5. **Personajes/Combate:** registra los datos principales de cada participante. Más abajo dispones de **enemigos**, **esbirros** y **espectros** ordenados por rango, **críptidos** y **otros personajes** para incorporar a tus combates.
6. **Nivel:** anota el nivel de cada combatiente. Al asignarle nivel a un enemigo nuevo, sus estadísticas principales (PS y PA) se modificarán automáticamente.
7. **Limitador:** anota el número del limitador de combate. En la versión actual el número más bajo posible es 3 y el más alto es 5.
8. **Precisión y percepción:** ten en cuenta estos valores para cada combatiente a la hora de atacar o fijar objetivos con éxito.
9. **Daño recibido:** acumula los puntos de daño que reciba el personaje para restarlos automáticamente de sus PS. El número ha de ser negativo.
10. **Estadísticas:** a la derecha de cada estadística va su **valor máximo**, y a la izquierda su **valor temporal**. Los PD y PV tienen un paréntesis que indican los **puntos de daño bloqueados** y la **cantidad de casillas** para moverse en combate, respectivamente.
11. **PE gastados:** acumula los puntos de energía que haya gastado el personaje para restarlos automáticamente de sus PE temporales (número negativo.)

12	13	14	15	16				17	18		19	20	21
DDA	MUN / HER / ART	ATRIBUTOS	DESTREZAS	HABILIDAD 1	HABILIDAD 2	HABILIDAD 3	HABILIDAD 4	ACTITUD	EXP	K	INVENTARIO	ARM / AMU	EQUIPAMIENTO
[...]	—	INS: FER:	—					Moral: - (0)			—	—	—
	—	FUE: INT:		—	—	—	—	—			—	—	—
	—	ORA: SIG:						—			—	—	—
	—	RES: REL:						—			—	—	—
	—							—			—	—	—

12. **Distancia de ataque:** anota si es CC, AD o M, y su alcance en casillas dentro del corchete. Recuerda que el alcance siempre será el máximo que permitan las armas equipadas por el personaje.
13. **Munición + Herramientas + Artefactos:** anota la cantidad de munición disponible (proyectiles, explosivos, venenos), las herramientas y los artefactos.
14. **Atributos:** anota al lado de cada sigla el valor del atributo, si el combatiente lo posee. Anota dentro del corchete su **punto débil**, si lo tiene.
15. **Destrezas:** anota las destrezas y los **atributos necesarios** (INS o FER), las **acciones de combate** necesarias para liberarlas, si es **pasiva** o con **carga**.
16. **Habilidades:** copia las habilidades de la hoja “Habilidades” y pégalas en cada celda cuando los personajes desbloqueen nuevas habilidades. Coloca en los paréntesis los valores asignados a la **recuperación** (R), la **duración** (DU), la **distancia** (DI) y **PE usados** (PEU) de cada habilidad. Al usar una habilidad se añade una unidad al valor temporal de su recuperación (R).
17. **Actitud:** anota la moralidad del personaje y los rasgos propios de su actitud. Incluye si un enemigo es **pacífico** (no atacará si no se le ataca), **alerta** (espera a lo que ocurra), **agresivo** (atacará sin esperar) o **huidizo** (evitará el combate).
18. **Experiencia y Kruns:** muestra la experiencia que otorga un enemigo tras ser derrotado, o cuánta ha acumulado el personaje (entre 0 y 95). Al pasar de 100, reinicia el medidor y sube de nivel. Al lado anota el dinero en Kruns que porta consigo cada combatiente.
19. **Inventario:** anota los objetos que cada combatiente lleva consigo y que pueden usarse en combate o reclamarse como botín si es derrotado.
20. **Armas + Amuletos:** anota las armas que lleva en cada mano, las armaduras adicionales que permiten usar maestrías y los amuletos que porta.
21. **Equipamiento:** anota el resto de armaduras y atuendos o joyas equipados.

Puedes incluir tantas columnas como necesites para registrar datos adicionales que aparezcan en la Enciclopedia y que creas necesarios para tener controlados a los personajes jugables: **credo**, **residencia**, **amante**, **rasgos de personalidad** (aspiraciones del personaje, miedos...). Si quieres prescindir de alguna columna, selecciónala y elimínala.

Abajo figura el listado completo de *enemigos*, *esbirros* y *espectros* ordenados por rango, *críptidos* y *otros personajes* disponibles. Para añadirlos al combate:

- 1) **Selecciona un combatiente** pinchando en la fila completa.
- 2) Copia la fila y pégala en una de las **filas de combate**.
- 3) **Asigna un nivel (N)** al enemigo si no lo tiene, y tanto la salud (PSm) como el ataque (PAm) de la unidad se adaptarán automáticamente a dicho nivel.

Este es el **proceso de preparación**. Mientras los personajes disponen de cierto TEs para colocarse en formación y organizar una estrategia, tú (como GM) prepara a los enemigos y sitúa sus tokens en el tablero.

T	FIS	INM	MAE	COMBATE	N	LC	PRE	PER	DR	PSt	PSm	PAt	PAm	PDt	PDm	PVt	PVm	PHt	PHm	PEt	PEm	PEg	DIS
			/	PAKETE Defensor Normalito Kendror Heroísmo (3) Artesano (2)	3	3	7	7		28	28		6		4 (-2)		2 (1)		5	7	7		CC [1]
			—	Rastreador		3	6	6		11	11		3		3 (-1)		8 (1)		0		0	—	AD [2]

Pakete (Defensor) se enfrenta a un **Rastreador** que *aún no está preparado*.

T	FIS	INM	MAE	COMBATE	N	LC	PRE	PER	DR	PSt	PSm	PAt	PAm	PDt	PDm	PVt	PVm	PHt	PHm	PEt	PEm	PEg	DIS
			/	PAKETE Defensor Normalito Kendror Heroísmo (3) Artesano (2)	3	3	7	7		28	28		6		4 (-2)		2 (1)		5	7	7		CC [1]
			—	Rastreador	2	3	6	6		13	13		5		3 (-1)		8 (1)		0		0	—	AD [2]

Una vez asignado el nivel al rastreador, sus PS y PA se reajustan y *está preparado*.

T	FIS	INM	MAE	COMBATE	N	LC	PRE	PER	DR	PSt	PSm	PAt	PAm	PDt	PDm	PVt	PVm	PHt	PHm	PEt	PEm	PEg	DIS
1			—	Rastreador	2	3	6	6		13	13		5		3 (-1)		8 (1)		0		0	—	AD [2]
			/	PAKETE Defensor Normalito Kendror Heroísmo (3) Artesano (2)	3	3	7	7		28	28		6		4 (-2)		2 (1)		5	7	7		CC [1]

Como el rastreador es más veloz que Pakete, atacará primero.

Recuerda:

- ❖ El daño recibido se acumula en el apartado 'DR' como un **número negativo**, pero antes de añadirlo hay que sustraer la cantidad que aparece en paréntesis bajo los PD del objetivo (a menos que el daño sea Insalvable.)
- ❖ El daño bloqueado siempre es la **mitad de una cifra par**, aunque los PD sean impares: 4 PD bloquean -2 de daño, 5 PD también.
- ❖ Con cada aumento de PD **modifica la cifra** de daño bloqueado. Con cada 10 PV acumulados aumenta en +1 el alcance de movimiento.

Evolución

La hoja “**Evolución**” es una guía para la creación de un nuevo personaje y para modificar su desarrollo cada vez que suba de nivel.

1	2	3						4	5	6	7	8	9	10
Guerrero	R	PS	PA	PD	PV	PH	PE	LC	HAB	HER	ATR	EST	MAE	SEQ
1	SR	24	6	3	3	4	6	3	(+)	2		(+1)		1
2		(+4)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)							
3									(+)					
4										3	(.)			
5	N							4				(+1)	0 / 1	2
6									(+)					
7		(+4)	(+2)	(+1)	(+1)	(+1)	(+1)							
8									(+)					
9										4	(.)			
10	C							5				(+2)	0 / 2	3

Prototipo de evolución de un guerrero.

1. Clase y niveles
2. Rango
3. Estadísticas de clase
4. Limitador de combate
5. Habilidad nueva
6. Celdas de herramientas
7. +1 Atributo de especie
8. +n Estadísticas de especie
9. Maestría
10. Capacidad de séquito

Cómo funciona el sistema de evolución:

- 1) Al diseñar un personaje de nivel 1, **copia sus estadísticas de clase** iniciales y escríbelas en la sección “puntos máximos” o “m” (“PSm”, “PAm”, “PDm”, etc.) de sus estadísticas en la hoja “Combate”.
- 2) **Añade +1 punto extra** a cada **estadística de especie** (p. e. +1 PA y +1 PH si el personaje es Normalito.) De comenzar con algún equipamiento, tendrás que añadir también los puntos que otorguen.
- 3) Adjudica al personaje un **LC = 3** y una **habilidad** inicial que el participante elija, empezando por las de más arriba. Puede portar **2 herramientas** y llevar a **1 esbirro** o **espectro** cuando haya espacio en su séquito para hacerlo.

En los niveles 2 y 7 se otorgan puntos de **estadísticas de clase** extra que se añaden a los valores máximos del personaje. En los niveles 3, 6 y 8 aprenderá una **habilidad nueva**. En los niveles 4 y 9 puede llevar una **herramienta** más y recibe +1 punto extra en un **atributo de especie** de su elección, siempre y cuando no se haya elegido ya. Cuando alcanza un nuevo **rango** (niveles 5 y 10) el personaje aumenta su **LC**, recibe puntos en cada **estadística de especie**, desbloquea una **maestría** o aumenta su espacio, y se amplía su capacidad de **séquito**. Acumula estas acciones dependiendo del nivel en el que comience el personaje creado.

La hoja “Evolución” también incluye una **tabla de experiencia** que un personaje jugable ha de recibir cuando derrote a un enemigo o complete una misión. Estos valores son orientativos y pueden variar dependiendo de la partida.

EXPERIENCIA			
SR	ENE	PER	MIS
MB	35		
B	40	50	60
M	50	60	70
A	60	70	75
N	ENE	PER	MIS
MB	20	30	
B	30	35	40
M	40	50	60
A	50	60	70
MA	70	75	80

Tras derrotar a un enemigo en “Combate”, examina la celda ‘EXP’.

Si un personaje **sin rango** elimina, p. e., a una *Babosa dentada*, cuya EXP es muy baja, recibirá 35 EXP.

Otro personaje jugable, de nivel 5 (**novato**), ha completado una misión de *eliminación* cuya EXP es alta. Entonces recibirá 70 EXP. Cuando un personaje se enfrenta a otro de su mismo nivel y lo derrota, obtiene EXP media. Si el personaje enemigo tiene menos nivel, obtendrá EXP baja o muy baja; si tiene más nivel, la EXP recibida será alta o muy alta.

Diario

La hoja “**Diario**” te ayuda a llevar un registro del paradero y los hábitos de cada personaje a lo largo de la jornada. Úsala si creas una partida con horarios (**Mañana**, **Tarde** y **Noche**), si incluyes oficios o credo, si los personajes juegan por separado y/o si sufren hambre, sed y cansancio. En cada jornada **crea tantas filas como personajes jugables** haya. Las siglas mostradas en los TdE sirven para registrar los actos realizados.

JORNADA 1	M1 (06:00 / 08:00)	T1 (14:00 / 16:00)	N1 (22:00 / 00:00)
Personaje 1	UB: CRE: OFI:	UB: HAM: SED:	UB: CAN:

Cada vez que el personaje se traslade a una **ubicación** (UB) diferente, anótalo en el TdE correspondiente. Si ha gastado un TdE en ejercer su **oficio** (OFI), anota el número máximo de turnos que ha invertido en él para saber cuándo ascenderle de grado. Si tiene una o varias deidades en su **credo** (CRE) anota el nombre de la deidad y su puntaje final; si al llegar el TdE el personaje no venera a la/s deidad/es, quítale puntos de credo y anota la cifra final. En el primer turno de tarde el personaje ha de sentir **hambre** (HAM) y **sed** (SED); si sacia estas necesidades anota qué ha consumido para hacerlo, si no, prolonga el hambre y la sed cada turno en que no lo haga. Lo mismo ocurre con el **cansancio** (CAN): anota cada turno en el que el personaje descansa y devuélvele un cuarto de sus PS y PE totales por cada turno descansado; de no hacerlo, prolonga el cansancio hasta agotarlo.

Misiones

La hoja “**Misiones**” incluye todas las misiones principales y secundarias que pueden realizarse en una mazmorra, campaña o aventura. Con este sistema puedes guiar la partida si no posees un guion prediseñado.

✓	PERSONAJE	BACKGROUND	UBICACIÓN	R	TÍTULO	EXP	K	BANDO	ENEMIGOS
	Adromus	Comisario Normalito	Comisaría (Palacio)	SR	Lo más bajo de lo bajo	60	—	—	—
DESCRIPCIÓN		OBJETIVOS		CONDICIONES		OBSTÁCULOS	TIPO		RECOMPENSA EXTRA
Tienes poderes y quieres usarlos para ayudar a Kendror, ¿eh? Enhorabuena, ponte a la cola.		Inscribirse en la Hermandad Heroica.		Horario: Mañana		—	Demostración		—

Cada misión tiene un **título** para hacerla reconocible y un **personaje** que solicita su cumplimiento. Este personaje tiene un **background** con su ocupación y especie, y la **ubicación** donde se encuentra para solicitar la misión. La **descripción** proporciona un contexto que inspira la misión y el **objetivo** indica la acción o acciones a ejecutar para llevarla a cabo con éxito. Indica en el apartado ‘✓’ qué personaje/s jugables realizan la misión, y resalta su/s nombre/s cuando la hayan cumplido.

Las misiones están diferenciadas por **rango** (R), y algunas están sujetas a **condiciones** como acudir al paradero en un **horario** determinado, o haber realizado una **misión previa** para el mismo personaje. Otras solo se adjudicarán a un **bando** (Heroísmo, Villanía o Don nadie) y no estarán disponibles si no se pertenece a él. Las misiones también ofrecen sugerencias de posibles **enemigos** y **obstáculos** a usar.

Según el **tipo** de misión, el modelo de recompensas inicial establece la Experiencia por Misión y Rango (ExM), los Kruns por tipo de misión (KxM) y ciertas **recompensas extra** acorde con la misión y el personaje que la demanda. Puedes combinarlas a tu gusto, ofrecerlas dependiendo de cómo se haya ejecutado la misión y así elaborar tus propios finales.

Sin rango	ExM	TIPO	ExM	KxM	DESCRIPCIÓN
Baja	60	Demostración	B	200	Realiza una hazaña concreta.
Media	70	Entrega	B	200	Lleva un objeto a su destinatario.
Alta	75	Investigación	B	200	Obtén información sobre áreas, sucesos o personajes.
Novato	ExM	Obtención	B	200	Consigue un objeto perdido, robado o codiciado.
Baja	40	Escarmiento	M	250	El objetivo ha de ser derrotado sin eliminarlo.
Media	60	Protección	M	300	Escolta al objetivo a su destino y/o evita que muera.
Alta	70	Captura	M	350	Captura al objetivo y llévalo con vida a su destino.
Muy alta	80	Saqueo	A	400	Asalta un área para obtener sus riquezas.
		Eliminación	A	500	El objetivo debe morir.
		Rescate	A	600	Libera al objetivo y llévalo a salvo a una zona segura.
		Defensa	MA	700	Defiende un área para evitar su saqueo o conquista.
		Conquista	MA	900	Asalta un área para liberarla, saquearla o ganar su influencia.

Fisiología y destrezas

La hoja “**Fisiología**” posee cuatro apartados:

La **vitalidad** contiene todas las afecciones sufribles en combate. Hay **abreviaciones** (ABR) útiles para asignarlas rápidamente a un personaje. La **duración** (DUR) es orientativa y aumenta o disminuye según la Resistencia o Resiliencia de los personajes. Para que un arma cause una afección de vitalidad, la TdPRE exigida para el ataque ha de ser exitosa y su resultado ha de entrar en el valor adjudicado al **atributo** (ATR) del que depende. Cuentas también con las posibles **soluciones** (SOL) para detener la afección, y **prolongaciones** (PROL) si ésta continúa.

Las **condiciones** causan un efecto que dura varios TdE y se pueden prolongar mientras no se sacien, como el *hambre* o la *sed*. Cada una posee un **efecto** particular, una solución y una prolongación, igual que la vitalidad. Entre ellas figura qué ocurre en caso de que un personaje halle la **muerte**, y su transición a **fantasma**.

Los cambios de **físico** requieren un seguimiento de la dieta de cada personaje con el diario. Son los únicos cambios que pueden transitar de **forma dicotómica**, yendo de famélico a mantecoso y viceversa. Adjudica a los personajes un físico por defecto (esmirriado o barrigudo); en caso de que se alimenten solo de carne se harán “mantecosos”, si no consumen comida o se alimentan solo de fruta, se harán “famélicos”.

Los cambios de **ánimo** modifican temporalmente los atributos. Puedes causarlos a raíz de los eventos que le ocurran a cada personaje, y hay diversas formas de darles solución (p. e., asistir a un recital de poesía). Algunos estados de ánimo pueden derivar en afecciones de vitalidad.

La hoja “**Destrezas**” comprende las destrezas **activas** con limitador (A=1) (A=2), destrezas **pasivas** (P) y de **carga** [0/...]. Una aventura contiene todas las destrezas disponibles en la última versión del juego, mientras que hay destrezas concretas seleccionadas para mazmorra y campaña. Lee con detenimiento la **descripción** de aquellas que estés usando por si los personajes deciden aprovecharlas, y facilita a los participantes la información necesaria para liberarlas. Se aconseja hacer lo mismo con las **destrezas de vitalidad**, que dependen de FER o INS; en el apartado TdA de la hoja “**Fisiología**” las encontrarás.

Habilidades

La hoja “**Habilidades**” está dividida por **clase** de personaje: Guerrero y Erudito primero, Sicario y Nigromante después, y por último Defensor y Chamán. Las **consignas de habilidad** contienen el nombre de la habilidad, su **recuperación** (R), su **duración** (DU), su **distancia** (DI) y sus **PE usados** (PEU) para ejecutarla. Cada consigna incluye una **nota** con una breve descripción como recordatorio.

Cuando un personaje aprenda una habilidad nueva, **copia y pega su consigna** a una de sus secciones de ‘Habilidad’ en la hoja “Combate”. Cada vez que un personaje use la habilidad tendrás que **añadir una unidad a la recuperación** (R), a menos que quieras eliminar su uso. Si una habilidad tiene **DI** (–) no se aplica distancia alguna; si tiene **DI** (?), la distancia de esa habilidad es equivalente a la **distancia de ataque**. Las **habilidades pasivas** van escritas entre paréntesis y sin factores, y las **habilidades estrella** tienen una consigna más elaborada. Mira estos ejemplos de diferentes clases:

B / E	GUERRERO	DAÑO / EFECTO	DESCRIPCIÓN	★
—	Frenesí R: (0/2) DU: (–) DI: (?) PEU: (3)	DD = PA + PH	Realizas un ataque inmediato cuyo Daño Directo combina Ataque con Habilidad.	—
B / E	ERUDITO	DAÑO / EFECTO	DESCRIPCIÓN	★
—	(Clarividencia)	Ahorro de PE	(Pasiva): Usar habilidades y conjurar espectros cuesta 1 PEU menos cuando tus PE están por debajo de la mitad.	★
B / E	SICARIO	DAÑO / EFECTO	DESCRIPCIÓN	★
—	Espejismo R: (0/1) DU: (0/4) DI: (–) PEU: (6)	Creación de duplicado Imitación propia	Si la sombra de Asalto sombrío está activa se transforma en tu duplicado. El duplicado imita tu aspecto y estadísticas, pero no puede usar habilidades ni objetos, preparar maestrías o conjurar. Además, solo ejecuta una ADC por turno. Su duración es igual a la mitad de tu Instinto o desaparece si es eliminado.	INS (+8)
B / E	CHAMÁN	DAÑO / EFECTO	DESCRIPCIÓN	★
B	Bloqueo qì R: (0/2) DU: (0/2) DI: (1) PEU: (3)	DD = PH Ruptura Silencio	Golpeas a 1 enemigo en sus puntos vitales, causándole Daño Directo y reduciendo el daño de su próximo ataque a la mitad. Si falla su próximo ataque, además será silenciado.	—

Recorre a esta hoja cuando un personaje use una habilidad y quieras saber su **descripción**, cuánto **daño** causa y qué **efecto** tiene. La celda ★ indica qué habilidad ha de estar **activa** y cuántos **puntos de atributo** ha de poseer el personaje para desbloquear una habilidad estrella. Algunas hojas de “Habilidades” cuentan con una sección inicial titulada ‘**Bloquear/Esquivar**’ (B/E) por si permites se puedan bloquear o esquivar.

Atributos y obstáculos

La hoja “**Atributos + Obstáculos**” te recuerda la repartición de puntos de atributo y estadísticas por especie cuando los personajes alcanzan determinados niveles o ascienden de rango. También cuentas con la descripción de las acciones controladas por los atributos.

ESPECIE	ESTADÍSTICAS DE ESPECIE	ATRIBUTOS DE ESPECIE
Antiguos	Habilidad (PH) Defensa (PD)	Inteligencia Fervor Oratoria Resistencia
Colosales	Ataque (PA) Defensa (PD)	Fuerza Instinto Fervor Resistencia
Diminutos	Habilidad (PH) Velocidad (PV)	Inteligencia Oratoria Sigilo Resiliencia
Normalitos	Ataque (PA) Habilidad (PH)	Fuerza Fervor Oratoria Resiliencia
Salvajes	Ataque (PA) Velocidad (PV)	Fuerza Instinto Sigilo Resiliencia

La descripción de **obstáculos** les ofrece posibles propiedades mientras estás en combate; indica si el objeto *se mueve* a otras casillas por habilidad, tirada de atributo, etc. El *aguante* determina cuántos impactos por ataque, habilidad y/o explosivo ha de recibir el obstáculo para destruirlo; es decir, para retirar el token de obstáculo del tablero. También indica qué *materiales* de inventario se puede obtener de ellos, y los *espectros* naturales que se conjuran a partir de ellos, si se puede.

OBSTÁCULOS	DESCRIPCIÓN	SE MUEVE	AGUANTE	MATERIALES	ESPECTROS
Agua	Caer en el agua causa incapacidad (Luchadores) o silencio (Psíquicos).	No	Indestructible	Agua (10)	Agua
Árbol seco	Tregar al árbol otorga +1 punto en TdPER mientras se permanezca en él.	Sí	Endeble: 3	Madera (10)	—
Barro	Permanecer en el barro causa Ralentización.	No	Indestructible	Aceite (2)	Barro
Cactus	Caer en el cactus causa Sangrado.	Sí	Endeble: 2	Agua (4)	—
Escarcha	Moverse sobre la escarcha añade 1 casilla al desplazamiento total.	No	Endeble: 1	—	Hielo
Roca pequeña	Tregar a la roca otorga +1 punto en TdPRE mientras se permanezca en ella.	Sí	Resistente: 4	Piedra (6) Mineral (2)	—

CAPÍTULO 6: PREPARANDO LA PARTIDA

Está por terminar el manual, y si has llegado hasta aquí quizás quieras saber qué necesitas para recrear una simple historia. Los recursos de Sagas de Kendror™ son por ahora limitados pero pueden sostener una partida. La mayoría de ellos se han visto ya en capítulos anteriores:



TOKENS DE
COMBATE



TOKENS DE
HABILIDADES
(Si la clase dispone)



LÁPICES
Y GOMA



DADOS DE
10 CARAS

Material y preparación

Los packs disponibles contienen el siguiente material descargable:

- ◆ 1 PDF tamaño DIN A3 con: Tokens de **combate**, de **habilidad**, **obstáculos** y **tableros**.
- ◆ 1 PDF tamaño DIN A4 con la primera **Ficha de Personaje**.
- ◆ 6 PDF de igual tamaño con cada Ficha de Personaje adaptada a la **clase** del personaje.
- ◆ 1 Excel con la **Guía de Partida**.
- ◆ 1 Excel con la **Enciclopedia**.
- ◆ 1 PDF con los **Libros de juego**.
- ◆ 1 PDF con el **Manual de juego** (packs básicos de aventura).
- ◆ 1 PNG del **mapamundi** de Kendror.
- ◆ 5 PNG de los **mapas** de la capital y los pueblos de Kendror.

Material a adquirir en tiendas no incluido en los packs:

- ◆ Tantos **dados de 10 caras** como se requieran.
- ◆ Lápices y goma.



Instrucciones de preparación:

- 1) Apoya a tu papelería local y de confianza imprimiendo el archivo DIN A3 con el **tablero** y los **tokens** en el máximo grosor posible. Luego recorta con paciencia y esmero aquellos elementos que vayas a necesitar para tu partida. Dispón el tablero y tanto material como vayas a utilizar sobre una superficie (a ser posible plana y en horizontal).
- 2) Distribuye tantas **Fichas de Personaje** como participantes haya en la partida. Cada cual ha de tener unas *características de personaje* (1ª página) y unas *características de combate* (2ª página). Si los personajes son de su invención, facilítale la información que haga falta para que los diseñen. Esa información ha de quedar registrada en la hoja “**Combate**” de la **Guía de Partida** antes de comenzar.
- 3) Entrega un **dado**, lápiz, goma (si juegan en papel) y tantos **tokens** como necesite cada clase. Proporcionales **Libros de juego** donde se ofrecen las opciones de compra-venta e interacción con el entorno acorde con los **servicios** de Kendror o de una mazmorra específica.
- 4) Accede con tu ordenador, móvil o tablet a la **Guía de Partida** y a todos los archivos adicionales que vayas a necesitar, como Libros de Juego o la Enciclopedia.

Cómo dirigir

Una vez que el material está preparado y conociendo cómo funciona, dirigir la partida debería ser algo intuitivo. Si este método de dirección te resulta desconocido, aquí tienes algunas indicaciones y consejos:

- 1) Si la partida no cuenta con narración prediseñada, sítete de las **descripciones** que dan los personajes en la hoja “**Misiones**” para guiar la historia. Aúnalas con las descripciones de la hoja “**TdPER**” y la hoja “**Mapa**” si ésta está disponible, e improvisa el resto.
- 2) La **Enciclopedia** representa los **Libros de juego** disponibles; si quieres tener los precios y acciones de los distintos servicios deja abierto el archivo o traspapela sus hojas a la Guía de Partida.
- 3) Asegúrate de haber **volcado los datos** de las Fichas de Personaje en la hoja “**Combate**” y **elimina filas/columnas** de aquellas hojas que no vayas a utilizar para facilitar tu búsqueda, como **enemigos** de la hoja “Combate” o **personajes** de la hoja “Misiones” que no aparezcan en tu historia.
- 4) Recuerda que las columnas **DR** y **PEg** de la hoja “Combate” permiten acumular PS y PE sustraídos si son número negativo. Tras un combate practica este proceso: 1.º **Saquear** a los enemigos vencidos (Kruns, botín, etc.), 2.º adjudicar **experiencia, notoriedad** y/o **moralidad**, 3.º **reiniciar** la **recuperación** de las **habilidades**, 4.º **limpiar filas** de enemigos vencidos.
- 5) Los miembros del séquito evolucionan con su personaje. **Sube el nivel** de los esbirros o espectros de un personaje cuando éste lo haga. Si tiene aliados personajes, mejora sus estadísticas guiándote por los apartados de **clase** en la hoja “**Evolución**”.
- 6) En la medida de lo posible mantén actualizada la hoja “**Diario**” al final de cada TdE para registrar el progreso de los personajes.

Si has llegado hasta aquí sin desmayarte, ¡**enhorabuena!**

Gracias por apostar y ayudar a mejorar Sagas de Kendror™. Si te falta información, tienes dudas o sugerencias, háznoslo saber a través de nuestras redes sociales y echa un vistazo a los tutoriales.

REDES SOCIALES



¡Síguenos en redes sociales para estar al tanto de las últimas novedades y ser partícipe en nuestras sagas!

Para más información:

www.sagasdekendror.com

contacto@sagasdekendror.com

AGRADECIMIENTOS

**Florinda Rodríguez
Ana Ortín
Eva Marín
Andrea Marín
Carolina Touceda
José Antonio Cortés
Miguel Ángel Poveda
Daniel Cervantes
Antonio Cervantes
Santiago Moreno
Carlos 'Charlie' Martínez
Carlos Ladrón de Guevara
Juan Beato
Eduardo de Rodas
Rodrigo Morales
Javier Valdizán
Clara Oliver
Miguel 'Brel' Martínez
Julia Nazaré
Natalia Romo
Mattin Lakunza
Ana Rodríguez
Elsa Ruiz
Susana Olmos
Carmelo Aguilera**

Gracias por confiar en mi trabajo, por inspirarme,
por ser mis conejillos de indias, por hacerme reír.

Este manual y el contenido del juego ha sido diseñado con los iconos proporcionados por el colectivo de mentes creativas www.thenounproject.com

Muhammad Samudra
Vectplus
Amir Ali
Anton
Pascal Heß
Vallone Design
WEBTECHOPS LLP
Maxicons
myiconfinder
krisna arga muria
Vectors Point
Start Up Graphic Design
Luis Pareras
Creative Stall
Sahab Uddin
Ar2ar
Bakunetsu Kaito
Rafico Creative Studio
Ian Rahmadi Kurniawan
Smalllike
ME
ProSymbols
glyph.faisalovers
0733
Purple iconn
IronSV
Cahya Kurniawan
Lars Meiertoberens
Singlar
Icon Factory
Amethyst Studio
Musmellow
SUPRIYANTO YANTO
Juan Pablo Bravo
Milinda Courey
Monjin Friends
Royyan Razka
Good Wife
Alice Noir
Brand Mania
Agung Pamuji
emkamal kamaluddin
Arthur Shlain
Smashicons
Zach Hainsworth
Alzam Dhuha

Graphic Nehar
Vectors Market
IconMark
ToZIcon
sarah
Kevin
leo-graph.com
Georgiana Ionescu
Kalinin Ilya
iconcheese
Muhammad Atiq
Brad
sandiindra
Robert Bjurshagen
Studio Fibonacci
VINZENCE STUDIO
parkjisun
Rainbow Designs
Gan Khoon Lay
Matt Brooks
ABDUL LATIF
Adrien Coquet
Icons Producer
Reion
Bonégolem
CJS
Yeong Rong Kim
Jonas
Tom Farrell
Visual Glow
Tina Rataj-Berard
Yevgeniy Osovets
Aisyah
Dank By Design
Ian
Anna Neyshadt
Hugo RICHIR
Delwar Hossain
Rank Sol
zidney
Eucalyp
omar vargas
Icongeek26
vectonator
Kelsey Armstrong
my name is mud

민선 성
Vivian Ziereisen
Lliso
Daniel Gamage
Phạm Thanh Lộc
yogi rista
주완 김
Shawn Erdely
misirlou
Christopher T. Howlett
Deemak Daksina
Ema Dimitrova
Shakeel Ch.
Ker'is
Krish
Laymik
Melvin Salas
Gacem Tachfin
bsd studio
Chuck Penzone
Maan Icons
jillian noble
Andrew Doane
Dio Sugiharto
NeMaria
Yu luck
MIRZA
VectorBakery
balyanbilmalkan
Richard Cordero
surima laila
Landan Lloyd
Zach Bogart
Chris Kerr
barurezeki
suprianto
Jarem Frye
EliRatus
Marco Livolsi
Hamish
Maciej Świerczek
sundari sugiyono
febry lestya
wahyu eko prasetyo
Alexander Skowalsky
Dio Design

