

Tamaño

Todos los objetos tienen un tamaño de 1, 3 o 5. El tamaño de un objeto representa su volumen, peso y lo aparatoso que es.

Tamaño 1: Cabe en la palma de una mano.

Tamaño 3: Se puede coger con una mano.

Tamaño 5: Se debe sujetar con las 2 manos; alguien inconsciente.

Capacidad de Carga

La Capacidad de Carga de un personaje es igual a su FUE+2+Nivel, y cualesquiera otros modificadores. Los personajes pueden “cargar” con tantos objetos como deseen, pero si la suma de los tamaños de los objetos cargados es superior a su Capacidad de Carga, sufrirán una penalización a todas las tiradas igual a la diferencia entre dicha suma y la Capacidad de Carga.

Objetos Equipados

Un personaje puede equiparse con tantos objetos como quiera, mientras se respeten las reglas especificadas en cada categoría y la suma de los tamaños de los objetos equipados no exceda su Capacidad de Carga. Los objetos equipados no cuentan como cargados: para calcular el penalizador a las tiradas es como si tuvieran tamaño 0.

Durabilidad

Los objetos comienzan con un valor de durabilidad igual a su tamaño. Sacar dos unos (una Pifia) en una tirada en la que se usa un objeto reducirá su durabilidad en 1 punto. Si ésta baja a 0, el objeto se rompe y no puede usarse hasta ser reparado. Reparar un objeto aumenta su durabilidad, pero nunca por encima de su valor original.

Cualidad	Mod. Coste	Efecto/Explicación
Mono	× 2	La forma o el color son monos.
Hermoso	× 2	La forma o el color son hermosos.
Resistente	× 3	Dobla la durabilidad original del objeto.
Alta calidad	× 5	Armas: Impactar +1. Armaduras: Defensa +1. Escudos: Esquiva +1. Otros: +1 a la bonificación.
Usado	× 0.8	La durabilidad del objeto es x0,8 de su valor original.
Tosco	× 0.8	Su visión te hace sentir incómodo.
Anticuo	× 0.8	Viejo, o hecho con poco gusto.
Apestoso	× 0.7	Tiene un olor horrible que no se va ni lavándolo.
Maldito	× 0.5	Su dueño sufre una penalización de -1 a su Salud.
Roto	× 0.5	No se puede usar hasta que se repare.
Mythril	× 10	Penalizador por armadura -2, tamaño -2, durabilidad 5.
Oricalco	× 50	No se rompe nunca. Si se lleva puesto, +2 a PG y PM máximos.
★Cualidades Mágicas: El precio de las siguientes cualidades se añade después de calcular los modificadores de coste no mágicos.		
Andante	+5000	Este objeto se desplaza por sí mismo, por lo que no debes preocuparte de transportarlo.
Brillante	+1200	Emite luz equivalente a la de una antorcha.
Parlante	+2000	Le encanta hablar.
Más Uno	+8000	Arma: Daño +1. Armadura: Defensa +1. Escudos: Esquiva +1. Otros: +1 a la bonificación.

Objetos típicos

Estos objetos son especialidades regionales. Cuando compras estos objetos en una ciudad, puedes revenderlo por el mismo precio (en lugar de la mitad) en otra.

Tipo	Precio	Tamaño	Efecto/Explicación
Bienes pequeños	100	1	Joyas, complementos, especias, etc.
Bienes medianos	500	3	Frutas, vegetales, artesanía, etc.
Bienes grandes	1000	5	Muebles, trabajos de ebanistería, etc.

Armas

Arma	Precio	Tamaño	Equipado	Impactar	Daño	Efecto/Descripción
Hojas Cortas	400	1	1 mano	DES+INT +1	INT -1	Arma de filo pequeña. Puede ser útil fuera del combate: para preparar comida, cortar hierbas, etc.
Hojas	700	3	1 mano	FUE+DES	FUE	Arma de filo con una hoja larga y plana. Apreciadas en todo el mundo, cuando sólo tienen un filo se las suele denominar “sables”, y cuando tienen dos “espadas”.
Armas de Asta	350	3	2 manos	FUE+DES	FUE+1	Arma compuesta de un palo largo que termina en una punta afilada. Como se puede usar tanto para pinchar con la punta como para golpear con el mango, es muy versátil. Además es fácil de obtener.
Hachas	500	3	2 manos	FUE+FUE -1	FUE	Herramienta usada para talar árboles. Debido a su peso, hay que recurrir a la fuerza bruta para usarla.
Arcos	750	3	2 manos	INT+DES -2	DES	Arma de proyectiles usada por los cazadores. Como tiene un alcance muy largo, es popular entre nobles y soldados.*

* Los jugadores no necesitan llevar la cuenta de las flechas que usan.

Armaduras

Armadura	Precio	Tamaño	Equipado	Defensa	Penalización	Efecto/Descripción
Ropas	50	3	Torso	-	-	Ropa gruesa y resistente. La favorita de los Viajeros. Normalmente hecha de lana.
Armadura Ligera	900	3	Torso	1	-	Armadura hecha a partir de pieles de animales, con partes de metal cubriendo los puntos vitales. Sólo protege el pecho, pero es fácil llevarla debido a su relativa ligereza.
Armadura Media	2.000	5	Torso	2	-1	Armadura hecha de placas de metal. También protege los brazos y las piernas, pero es más pesada.
Armadura Pesada	10.000	5	Torso	3	-3	Recia armadura hecha de metal que cubre todo el cuerpo. Limita los movimientos de su usuario.

Escudos

Escudo	Precio	Tamaño	Equipado	Defensa	Penalización	Esquiva	Efecto/Descripción
Escudo Ligero	400	3	1 mano	1	-	7	Escudo pequeño hecho de madera. Poco aparatoso.
Escudo Pesado	1.200	3	1 mano	2	-1	9	Escudo lo bastante grande como para tapar la mitad del cuerpo. Normalmente hecho de metal. Su peso lo hace difícil de llevar.

Valor de Esquiva del escudo: cuando un personaje lleva equipado un escudo, la tirada para Impactar de un oponente que le ataque tendrá como número objetivo el valor de Esquiva del escudo o la Iniciativa del personaje, el que sea mayor. La Iniciativa de un personaje equipado con un escudo no cambia, es sólo que es más difícil golpearle si es lento.

Algunas definiciones

Crítico

Un Crítico es un resultado especialmente positivo de una tirada, que se produce cuando se obtiene uno de los dos siguientes resultados: los dos dados obtienen valores de 6, o los dos dados obtienen su valor máximo (por ejemplo: una tirada de 1d4 y 1d8 que obtenga un 4 y un 8).

Pifia

Una Pifia es un resultado especialmente negativo de una tirada, que se produce cuando los dos dados obtienen valores de 1. Una Pifia siempre provoca un fallo espectacular aunque, como compensación por el desastre, todos los miembros del grupo (no sólo el jugador que ha pifiado) reciben un punto de Pifia.

Salud

Una tirada que cada personaje debe hacer al principio del día, y cuyo resultado indica cómo de bien se encuentra. También determina si le afectan las Condiciones.

Condiciones

También llamadas “condiciones negativas” o “estados alterados” en otros juegos, indican una serie de penurias e inconvenientes a los que los personajes tienen que sobreponerse. Existen 6 tipos de Condiciones en Ryuutama: Herido, Envenenado, Enfermo, Mareado, Cansado y Conmocionado.

Topografía

Indica la dificultad de viajar por una zona concreta. Es un número que se obtiene de combinar la dificultad de un Terreno y el modificador de los Climas.

Lanzar un conjuro

Gasta los PM necesarios para el conjuro. Tira INT+ESP; si pifia, el Conjuro falla. Cualquier otro resultado (salvo objetivo = oponente el Conjuro se lanza con éxito. Contra oponente, se necesita tirada de Magia igual o superior a la Salud del objetivo. Si no, el Conjuro falla. Si la tirada de Magia es un Crítico, el Conjuro tiene efecto automáticamente.

Acumulación de efectos mágicos

Los efectos derivados de volver a lanzar el mismo Conjuro varias veces no se acumulan. Sin embargo, los efectos similares de Conjuros distintos sí se pueden acumular.

Cancelar efectos mágicos

El lanzador de un Conjuro puede hacer que éste termine antes de tiempo.

Tiradas de Concentración

No puede usarse concentración para:

- Tiradas de Salud
- Tiradas de Iniciativa
- Tiradas de Daño

Para poder Concentrarse, un personaje debe elegir entre gastar:

- La mitad de sus PM actuales.
- 1 punto de Pifia.

Al hacerlo, el personaje gana una bonificación de +1 al resultado de la tirada. Si el personaje decide pagar ambos costes (la mitad de los PM y el punto de Pifia), gana una bonificación de +2 en vez de +1. Además, es importante recordar que los personajes de Arquetipo Técnico ganan un +1 adicional al Concentrarse, por lo que podrían llegar a conseguir una bonificación de +3. Si a un personaje sólo le queda 1 PM y se Concentra, sus PM bajarán a 0. Cuando sucede esto el personaje se desmayará (ver reglas de combate), pero justo después de haber intentado la acción. ¡Haz que merezca la pena!

Condiciones Físicas

Herido

DES se reduce en un grado.



Envenenado

FUE se reduce en un grado.



Enfermo

Las cuatro Características se reducen en un grado.



Condiciones Mentales

Cansado

ESP se reduce en un grado.



Mareado

INT se reduce en un grado.



Conmocionado

Las cuatro Características se reducen en un grado.



Incremento: d4 → d6 → d8 → d10 → d12

Disminución: d12 → d10 → d8 → d6 → d4

Eliminar condición

Si su tirada de Salud de alguno de los días posteriores a adquirir la Condición es mayor o igual que el valor de la Condición.

Si se beneficia del efecto de una planta medicinal o Conjuro que cure Condiciones.

Si recibe tratamiento médico en una población.

Recibe Primeros Auxilios de un personaje de la clase Sanador. Sin embargo, ésta es una solución temporal, que sólo elimina los efectos de la Condición durante 1 hora.

Área

Los efectos de dicho Conjuro se aplicarán tanto a los enemigos como a los compañeros del lanzador que se encuentren en el área. Si se lanza un Conjuro con objetivo “un área” fuera de un combate, afectará un área de unos 5 m²; si es un Conjuro con objetivo “todas las áreas”, afectará a un área de unos 15m².

Dificultades

Número Objetivo	Dificultad
4	Fácil
7	Media
9	Difícil
12	Muy difícil
16	Imposible para personas normales
20	Se necesita un milagro

Nivel de competencia

Resultado de la Tirada	Evaluación
1 - Pifia	Fracaso absoluto
4	Incluso un niño podría hacerlo
7	Bastante bien
9	¡Bien! Como un profesional
12	¡Genial! El mejor del pueblo
16	¡Excelente! El mejor del país
20	¡Legendario! El mejor del mundo
Crítico	El mejor resultado posible

Nombre	Características	Situación
Ejercicio físico	FUE+DES	Trepar a árboles o rocas, nadar en el mar o en un río.
Beber	FUE+ESP	Resistir el alcohol, competiciones de bebida.
Sigilo	DES+DES	Escondarse, ocultar huellas.
Percepción	DES+INT	Ver o encontrar cosas ocultas.
Esquivar	DES+INT	Esquivar objetos que caen o flechas.
Trabajo delicado	DES+ESP	Fabricar objetos complicados, armar trampas.
Negociación	INT+ESP	Sonsacar información a enemigos, hacer un buen trato.
Presentir	INT+ESP	Sentir la presencia de seres vivos cercanos.
Profesión	INT+INT	Cualquier actividad profesional relacionada con tu clase.

Tiradas Enfrentadas

- 1 El DJ decide qué Características y modificadores se deben usar.
- 2 Cada rival tira los dados, aplica los modificadores, y calcula su total.
- 3 El DJ compara los resultados y decide quién es el ganador.

Iniciativa

DES+INT; Los PNJs y monstruos no hacen esta tirada, ya que en su lugar tienen una Iniciativa fija (consulta la lista de monstruos en el Libro del Invierno).

Si dos o más combatientes tienen la misma Iniciativa, aquel que tenga una puntuación mayor de Salud actúa primero. Si tienen también la misma Salud, entonces actúan al mismo tiempo.

Secuencia de combate

1 Se apuntan cinco Objetos, que estarán en el campo de batalla.



2 Se determina la Iniciativa. Los PJs realizan una tirada de Iniciativa (DES+INT), que indica el orden de actuación. Los valores obtenidos se usan durante todo el encuentro, a menos que se realice una acción especial que permita volver a tirar Iniciativa.



3 Los jugadores sitúan a sus personajes en el área apropiada.



4 El combatiente con la Iniciativa más alta actúa primero, seguido por aquel que tenga el siguiente valor más alto, y así sucesivamente.



5 Cuando todos los combatientes han hecho su acción, el asalto termina. Volved al paso 4 y continuad con el combate.

Inconsciencia y muerte

Cuando los PG del personaje llegan a 0, este cae inconsciente.

Cuando los PG del personaje alcanza su valor máximo en negativo (si los PG máximos son 7, sería a -7), entonces muere.

Acciones de combate

Moverse

De la retaguardia al frente y viceversa.

Tirada de Impactar

El número objetivo es la Iniciativa del enemigo al que se intenta golpear.

Tirada de daño

No es posible Concentrarse en una tirada de Daño.

Si se produce un crítico, dobla la tirada de daño (si era 1d6 pasa a ser 2d6)

Defenderse

Hasta su siguiente turno, el combatiente sufrirá 1 punto menos de Daño de cada ataque. Además, el combatiente puede decidir convertirse en el objetivo de un ataque que estuviera dirigido originalmente a un aliado en su misma área. Si hace esto, el ataque le impacta automáticamente.

Usar Magia

El combatiente lanza un Conjuro inmediato.

Valorar la Situación

El personaje puede volver a hacer su tirada de Iniciativa y usarla a partir del siguiente asalto. Si el resultado de la nueva tirada es menor que la anterior, puede continuar usando el resultado mayor.

Esta acción te libra de los efectos de la acción de combate “Finta”.

Usar Objeto

Usar un objeto, cambiar de arma o dar un objeto a otro personaje en su misma área.

Usar Habilidad

Finta

Lvl 2 o más. El personaje hace una tirada para Impactar. Si el resultado es igual o mayor que la Salud del enemigo, éste sufre un -1 a su Iniciativa.

Buscar

Lvl 2 o más. Un personaje que use esta acción encontrará un Objeto, y lo añadirá a la lista de Objetos disponibles.

Otras acciones

Deben durar un asalto o menos (10”); a discreción del DJ.

Tipos de armas

Hojas cortas	Impactar	[DES + INT] +1
	Daño	[INT] -1

Daga, espada corta, wakizashi, etc.

Un arma precisa pero débil, que se maneja con una mano.

Hojas	Impactar	[DES + FUE]
	Daño	[FUE]

Espada ancha, estoque, katana, etc.

Un arma con buen equilibrio entre precisión y potencia. Se maneja con una mano.

Armas de Asta	Impactar	[DES + FUE]
	Daño	[FUE] +1

Pica, tridente, lanza, etc.

Un arma muy potente y versátil. Se maneja con 2 manos.

Hachas	Impactar	[FUE + FUE] -1
	Daño	[FUE]

Hacha de batalla, gran hacha, etc.

Un arma poco precisa, pero que se beneficia de la fuerza de su portador. Se maneja con las dos manos.

Ataque sorpresa

Todos los miembros del grupo que ha sorprendido al otro ganan un +1 a su Iniciativa, mientras que todos los miembros del grupo pillado por sorpresa deben empezar el combate en el Frente.

Huir

Si al final de un asalto, la suma de las Iniciativas de todos los miembros del grupo es igual o mayor que la suma de las Iniciativas de todos los enemigos, el grupo podrá retirarse. Fíjate que el empate beneficia a los jugadores.

El DJ puede determinar que están luchando en un área que facilita la libertad de movimientos, y por tanto permitir a los jugadores huir en cualquier momento.

Ataque no letal

Se tiene que declarar antes de Tirada de Impactar que recibirá un -2. Los PG del contrincante no pueden caer por debajo de -2 con este tipo de ataque independientemente del resultado de la Tirada de Daño.

Arcos	Impactar	[INT + DES] -2
	Daño	[DES]

Arco corto, arco largo, ballesta, etc.

Un arma que permite atacar a distancia, pero poco precisa. Se maneja con las dos manos.

Desarmado	Impactar	[DES + FUE]
	Daño	[FUE] -2*

Combate desarmado, usando un palo, etc.

Combatir sin armas o con un arma improvisada. Se usan ambas manos.

*Si se usa un arma improvisada, la penalización es sólo de -1.

Impactar : Indica si tu ataque golpea o no a tu enemigo.

Daño : Indica la cantidad de Daño que infliges si tu ataque consigue impactar.

Distintos entornos

Lugares estrechos

Pueden caber en el frente sólo 1 o 2 personajes

Lugares pequeños

Sólo hay frente, sin posición de retaguardia.

Lucha en zonas separadas

No hay frente, sólo retaguardia.

Conocimiento de monstruos

Consume una acción de combate. INT+INT contra Topografía (Terreno + Climas) o a discreción del DJ.

Si se logra un éxito, el DJ da información general sobre las habilidades y características del monstruo. Para información detallada, y estadísticas exactas del monstruo, necesitas el Conjuro “Dragónica, ¡ábrete!”.

1 Tirada de Salud: FUE+ESP

Quién: Todos los miembros del grupo.

Determinar la Salud de cada personaje durante el día.

2 Tirada de Marcha: FUE+DES

Quién: Todos los miembros del grupo.

Determina la habilidad de cada Viajero para viajar sin problemas.

Número objetivo:
Topografía (Terreno + Climas)

Éxito El personaje viaja todo el día sin sufrir daño.

Fallo Los PG del personaje se reducen a la mitad, redondeando hacia abajo.

+1 a la Salud del personaje hasta el día siguiente.

Los PG del personaje se reducen a un cuarto, redondeando hacia abajo.

3 Tirada de Orientación: INT+INT

Quién: Sólo el Guía.
(puede ayudarlo 1 personaje).

Determina si el grupo sigue el camino correcto o se pierde.

Número objetivo:
Topografía (Terreno + Climas)

Éxito El grupo se orienta correctamente y sigue el camino correcto.

Fallo La velocidad se reduce a la mitad. Si el grupo viaja por el mismo Terreno al día siguiente, el Guía recibe un +1 a su próxima tirada de Orientación.

El grupo se orienta, incluso aunque la tirada sea inferior a la Topografía.

El grupo viaje en círculos, volviendo al punto en el que estaban al comenzar el día.

4 Tirada de Acampada: DES+INT

Quién: 1 personaje
(puede ayudarlo 1 personaje).

Determina si el grupo encuentra un modo seguro y cómodo de pernoctar. Esta tirada tiene un -1 si no hay tiendas y sacos de dormir para todos.

Número objetivo:
Topografía (Terreno + Climas)

El día siguiente los personajes amanecen con:

Éxito El doble de sus PG actuales (sin superar su máximo) y sus PM máximos.

Fallo Sus PG y PM actuales +2 (sin superar sus máximos).

Sus PG y PM máximos. Además, tendrán un +1 a su tirada de Salud.

Sus PG y PM actuales. Además, tendrán un -1 a su tirada de Salud.

Por cada día y persona se gasta 1 ración de comida y 1 ración de agua. Por cada día y animal (incluso los adiestrados) en Desiertos o Alta Montaña se gasta 1 ración de comida (o comida para animales) y 1 ración de agua.

Eventos aleatorios

Evento	Condiciones	Severidad
Torcedura de tobillo	Herido	4
Desprendimiento o avalancha	Herido	6
Caída desde gran altura	Herido	6
Tocar planta venenosa	Envenenado	4
Comida en mal estado	Envenenado	4
Mordedura de serpiente	Envenenado	6
Resfriado	Enfermo	4
Insolación	Enfermo	4
Enfermedad contagiosa	Enfermo	6
Insomnio	Cansado	4
Morriña	Cansado	6
Euforia	Mareado	4
Borrachera	Mareado	6

Ayudar

Un personaje puede ayudar a otro en las tiradas de Orientación y Acampada. El personaje que está ayudando debe realizar la misma tirada que el ayudado, pero con un número objetivo de 5. Si dicha tirada tiene éxito, la tirada original recibirá un +1.

Volver sobre tus pasos

Si los personajes viajan a través de un Terreno de nivel 2 o inferior por el que ya han viajado hace menos de 7 días, sólo será necesario realizar las tiradas de Salud y Acampada.

Falta de comida y agua

Si un personaje no consume su ración de comida o agua, todas sus tiradas a partir del día siguiente tendrán un -1. Si no consume ni comida ni agua, el penalizador será de -2. Cada día que pase sin comer o beber aumentará este penalizador en -1 (si no come o no bebe) o en -2 (si no come ni bebe). Un personaje que lleve, por ejemplo, 3 días sin comer y 1 sin beber tendría un penalizador de -4 a todas sus tiradas.

Encontrar provisiones

Uno de los personajes debe realizar una tirada de FUE+INT, que otros personajes pueden apoyar. El número objetivo es la Topografía (Terreno + Climas). Si el personaje tiene éxito, obtendrá un número de raciones de agua y comida igual a la diferencia entre el número objetivo y el resultado obtenido en los dados. Eso sí, como se ha invertido tiempo en buscar provisiones, el grupo recorre ese día la mitad de la distancia.

Animales, comida y agua

Cada Viajero puede ir acompañado de un animal (o si es Mercader o Granjero, de tres), adiestrado para obtener su propia comida y agua. Un Viajero puede llevar consigo más animales pero tendrá que gastar 1 ración de comida (o de comida para animales) y 1 ración de agua por día de viaje para cada animal. En Desiertos o Alta Montaña los animales son incapaces de encontrar sustento, así que todos los animales, adiestrados o no, consumirán 1 ración de comida y de agua.

Personajes inconscientes

En este caso un éxito en la tirada de acampar significa gana "1 PG y/o 1 PM" (los que estuvieran a 0) en vez del efecto habitual. El resto de posibles resultados de la tirada de Acampada (incluyendo Críticos) conservan su significado habitual.

Ropa de viaje

	Nombre	Precio	Tamaño	Bonificación (+1)	Efecto/Descripción
Zapatos	Botas de agua	300	1	Llovizna/Lluvia Tormenta	Botas forradas con un recubrimiento que las hace impermeables. Mantienen los pies secos.
	Calzado para caminar	350	1	En un camino	Zapatos hechos de un cuero suave y ligero, cómodo para caminar por caminos pavimentados.
	Calzado de escalada	450	1	Yermos/Pedregales Montañas/Alta Montaña	Zapatos con suelas gruesas, que permiten pisar piedras sin hacerse daño. También ayudan a no resbalar.
	Botas de nieve	500	1	Nieve/Ventisca	Botas especialmente diseñadas para evitar que se congelen los dedos.
	Botas de barro	500	1	Pantanos	Botas con gran superficie de pisada, para evitar hundirse en el barro.
	Botas para la jungla	600	1	Bosques/Bosques Primarios/Junglas	Botas diseñadas para la selva. Protegen por completo los pies y son muy resistentes.
Capas	Cortavientos	120	3	Viento	Capa con capucha que cubre todo el cuerpo. Tiene pequeños pesos atados para que no se agite con el viento.
	Capa cálida	160	3	Frío	Capa hecha a partir de la piel de un animal. También puede usarse como sábana.
	Chubasquero	400	3	Llovizna/Lluvia Nieve	Capa de cuero recubierta con una sustancia que la hace impermeable. Precisa de mantenimiento constante.
	Capa de camuflaje	400	3	+1 esconderse en un Terreno a elegir	Capa decorada para confundirse con el entorno. <i>*Escoge un Terreno cuando compres este objeto.</i>
	Capa ignífuga	700	3	-1 Daño por fuego	Capa hecha del pelaje de una bestia resistente al fuego. <i>*Le afecta el agua; si se moja, se estropea.</i>
	Capote	400	3	Calor	Capa hecha de un material ligero y transpirable, que evita la acumulación de calor.
Bastones	Bastón para caminar	50	3	Terrenos de nivel 3 o inferior	Bastón útil para los Viajeros más enclenques. Ayuda mucho cuando llevas una mochila pesada.
	Bastón para escalada	100	3	Pedregales Montañas	Bastón útil para no tropezarse al trepar. Longitud regulable.
	Bastón para nieve	280	3	Nieve	Bastón diseñado para comprobar si la nieve es segura. Tiene una punta metálica para romper hielo.
Sombreros	Gorro	120	1	-	Gorro normal y corriente. Se dice que los sombreros ofrecen protección contra el mal. Amplia variedad de colores y formas.
	Visera	180	1	Calor	Sombrero con visera para tapar el sol. Hecho de lino, un material que transpira bien.
	Gorro de lana	200	1	Frío	Gorro hecho de pieles. Tiene orejeras, para evitar la congelación.
	Capucha para arena	340	1	Desiertos	Capucha que evita que la arena se te meta en los ojos. El material es grueso, pero a cambio no deja pasar la luz del sol.
Accesorios	Anteojos	4.000	1	Llovizna/Lluvia/Tormenta Viento/Nieve/Ventisca	Útiles para proteger los ojos. Dado que son complejos de fabricar, resultan muy caros.
	Accesorios	100+	1	-	Anillos, pendientes, brazaletes, etc. Hechos a partir de muchos materiales. De colores que indican la tierra de origen.

Objetos pequeños

	Nombre	Precio	Tamaño	Efecto/Explicación
Raciones	Comida	5	1	Ración diaria de comida (tiene verduras). Se pone mala en 24 horas.
	Alcohol	10	1	Si un personaje se emborracha cuando su Salud es 3 o menos, gana [Mareado:4].
	Raciones repugnantes	5	1	Repugnantes pero comestibles. Si se consumen cuando el personaje tiene Salud 3 o menos, éste pierde la mitad de sus PM actuales.
	Raciones	10	1	Comida empaquetada que se puede llevar en un viaje.
	Raciones sabrosas	70	1	Cuando se consumen, +1 a la Salud del día siguiente.
Miscelánea	Comida para animales	5	1	Necesaria en Desiertos o Alta Montaña, donde ni siquiera los animales adiestrados pueden encontrar su propia comida.
	Perfume	500	1	Puede eliminar la característica "apestoso" de un objeto durante 12 horas.
	Pluma para escritura	2	1	Pluma cortada que se puede utilizar como herramienta de escritura.
	Pluma de cristal	120	1	Pluma de fantasía para escribir. Con un agarre cómodo.
	Página de cuero	2	1	Página duradera, para escribir en ella.
	Cuaderno de cuero	100	1	Cuaderno hecho con piel de animal.
	Jabón	5	1	¡Sólo hay que añadir agua!
	Kit de lavado	15	3	Se usa para lavar ropa.
	Paraguas	50	3	Se sostiene con una mano. +1 a las tiradas de Marcha con Calor/Llovizna/Lluvia.
	Brújula	1.500	1	+1 a las tiradas de Orientación.
	Antorcha	5	1	Ilumina lugares oscuros.
	Linterna	80	1	Con pantalla cortavientos; es difícil que la luz se apague.
	Yasca y pedernal	20	1	Para encender un fuego fácilmente.
	Cubiertos	10	1	Tenedor, cuchillo, etc. Hechos de distintos materiales.
	Kit de reparaciones	100	1	Herramientas útiles para hacer reparaciones.
Equipo de acampada	Cuerda	50	1	10 metros de cuerda.
	Espejo de mano	300	1	Pequeño espejo que cabe en la palma de la mano.
	Instrumento musical	300+	3+	Tambor, guitarra, lira, trompeta, etc.
	Reloj del abuelo	1.000	5	Objeto decorado y de buena factura, pesado pero resistente.
	Ropa de cama	40	1	Vellones, mantas, etc., que hacen más cómodo dormir.
	Saco de dormir	50	1	Para una persona.
	Tienda	120	3	Tienda con espacio para 3 personas.
	Tienda ártica	300	5	Tienda para 3 personas adecuada para el frío; +2 a las tiradas apropiadas con Frío.
	Tienda grande	500	5	Tienda grande con espacio para 10 personas.
	Piedra ardiente	20	1	Objeto de un solo uso que se utiliza para calentar el agua del baño hasta los 40 grados.
	Baño portátil	450	5	Bañera que se puede llevar de un sitio a otro.
	Almohada	10	1	Mullidita, para aquellos que no pueden dormir sin ella.
	Muñeco de peluche	100	1-5	Muñecos de distintas formas y tamaños.
	Mosquitera	10	1	Red que protege contra insectos y alimañas. Dura 12 horas.

Recipientes

	Nombre	Precio	Tamaño	Capacidad	Efecto/Explicación
Recipientes	Cantimplora	20	1	-	Bolsa de cuero con espacio para una ración de agua, suficiente para un día.
	Cantimplora mágica	2.000	1	-	Mantiene los líquidos en su interior a temperatura constante: +1 a las tiradas de Marcha con Calor/Frío.
	Bolsa de viaje	10	1	3	Bolsa que debe llevarse en una mano.
	Bolsa de cinturón	30	1	2	Sólo se puede usar una de estas bolsas a la vez. Va atada a la cintura. Permite acceder a sus contenidos rápidamente.
	Bote para plantas	100	3	-	Puede contener hasta 10 plantas y mantenerlas frescas. Una vez se abre por primera vez comienza un periodo de 7 días, al acabar el cual las plantas de su interior se estropean y ya no pueden usarse. Las plantas no se pueden sacar y guardar en otro bote.
Recipientes grandes	Barril	10	5	10	Si sólo lleva agua puede contener agua para 15 días.
	Mochila	20	3	5	Mochila utilizada por muchos Viajeros.
	Mochila grande	40	5	10	Gran mochila, que puede llevar más objetos.
	Baúl de madera	10	5	15	Si una persona carga con él, tendrá -1 a las tiradas de Marcha.

Comida

La comida se puede encontrar en restaurantes y posadas. Cuanto más deliciosa sea la comida, mejor será la Salud del personaje al día siguiente. Sin embargo, si se comen distintos alimentos en un día, sus efectos no se acumulan, sino que debe escogerse un único efecto.

Sabor	Precio	Ubicación	Efecto/Explicación
Repugnante	1	-	-1 a la Salud del día siguiente.
Normal	3	-	-
Deliciosa	30	-	+1 a la Salud del día siguiente.
Festín	1500	Gran Ciudad	+3 a la Salud del día siguiente.

Posadas

El tamaño y el estado de las habitaciones afectan a la Salud del siguiente día. Al pasar la noche en una posada se doblan los PG actuales (sin superar el máximo) y se recuperan todos los PM.

Tipo de habitación	Precio	Ubicación	Efecto/Explicación
Misera	5	-	Una habitación que ni siquiera tiene una cama. Cuando realices la tirada de Salud del día siguiente, tira dos veces y quédate con la peor tirada.
Habitación para 3-6 personas	20	-	Una habitación grande con camas y una mesa.
Suite	100	Pueblo o +	Una habitación individual con una cama mullida y mobiliario de gran calidad. +1 a la Salud del día siguiente.
Suite Real	120	Ciudad o +	Una habitación repleta de muebles exquisitamente decorados y una cama extremadamente cómoda. Cuando hagas la tirada de Salud del día siguiente, tira dos veces y quédate con la mejor tirada.

Animales

Tipo de animal	Precio	Efecto/Explicación
Montura	900	+1 a las tiradas de Marcha en los Terrenos de nivel 2 o inferior. Puede llevar 1 único jinete.
Montura grande	3.800	+1 a las tiradas de Marcha en los Terrenos de nivel 2 o inferior. Puede llevar hasta 4 personas a la vez.
Bestia de carga	500	Animal con Capacidad de Carga 15.
Bestia de carga grande	2.000	Animal con Capacidad de Carga 30.
Mascota	300	No tiene capacidad de carga. Ejemplos: gato, tortuga, conejo, etc.

Características de animales

Característica	Modificador	Efecto/Explicación
Duro	x2	No necesita comida, ni siquiera en Desiertos ni Alta Montaña.
Astuto	x3	Entiende y trata de cumplir las órdenes de su amo.
Rebelde	x0,7	A veces no sigue las órdenes de su amo.
Ruidoso	x0,7	Sus llamadas/rebuznos/pisadas son muy ruidosas y molestas.
Cría	x0,3	No tiene más de 6 meses. No tiene habilidades y cuenta como una mascota.
Leal	1.000	Nunca se aleja de su amo. Puedes pagar 1.000 de oro para añadir esta característica a un animal que ya tengas.
Trotamundos	5.000	Su bonificación se aplica a todos los Terrenos existentes. Sólo se puede aplicar a una montura. Puedes pagar 5.000 de oro para añadir esta característica a un animal que ya tengas.

Servicios

En los pueblos y ciudades hay una amplia variedad de servicios a disposición del Viajero, desde oficinas de correos hasta lavanderías, e incluso informes meteorológicos.

Servicio	Precio	Ubicación	Efecto/Explicación
Baños públicos	2	Pueblo o +	Para bañarse y asearse.
Lavandería	2	Pueblo o +	El precio se aplica a cada objeto o prenda de ropa lavada.
Oficina de correos	20	Ciudad o +	Para enviar una carta a otra ciudad.
Envíos	80	Ciudad o +	Para enviar objetos con un tamaño total de hasta 5 a otra ciudad.
Curandero	100	-	Recupera 2d8 PG.
Primeros Auxilios	250	Pueblo o +	Elimina la penalización provocada por una Condición durante 12 horas.
Curación	300	Pueblo o +	Reduce la severidad de una Condición a 3.
Reparación de objetos	Precio x 0,2	-	Repara la durabilidad de un objeto hasta su máximo.
Biblioteca	20 ~	Gran Ciudad	Puedes buscar información sobre el pasado, ya sea reciente o historia antigua.
Información	10 ~	Pueblo o +	Obtienes información sobre el presente o el pasado más inmediato.
Informe meteorológico	10	-	Una predicción meteorológica, de hasta 3 días de antelación. Acierta el 70% de las veces.
Adivino	10 ~	Ciudad o +	Escucha una predicción sobre el futuro.

Comprar plantas medicinales

Las plantas medicinales sólo se pueden comprar en herbolarios de grandes ciudades. Los personajes no pueden venderlas.

NIVEL	PRECIO
1	100
2	300
3	800
4	No está a la venta
5	No está a la venta

Tipo físico

Nombre	NV	Terreno	Porción	Uso	Descripción
Manzana Crepuscular Hime	1	Praderas	Fruta	Recupera 2 PG.	Una manzana de colores cambiantes. Las Manzanas Crepusculares se hacen más nutritivas a medida que sus colores se oscurecen, como el crepúsculo.
Gloria Coronada de la Mañana	1	Yermos	Flor	Se utiliza para facilitar el sueño. La Salud del siguiente día será de 6.	Una planta con espectaculares floraciones anuales. Los colores de las flores pueden variar entre el blanco, el violeta, el carmesí o el índigo, dependiendo del clima.
Palma de Gigante	2	Pedregales	Hoja	Se utiliza para aliviar el dolor de pies. Si se usa tras sufrir Daño por una tirada de Marcha, elimina dicho Daño.	Una planta con pequeñas hojas verdes, cubiertas por una mucosidad. Más abundante en climas húmedos.
Laca de Demonio	2	Bosques	Savia	Suficiente para envenenar una flecha; añade 2 al Daño de un ataque con Arco.	Proviene de un árbol de hoja caduca que alcanza los 3 metros y medio de altura, con una corteza blanca como la ceniza. La Laca de Demonio es una savia oscura que rezuma al perforar la corteza.
Flor Carmesí del Amanecer	3	Pantanos	Tallo	Se puede usar para repetir, con un +1, una tirada de Salud realizada para curar una Condición física.	Un cardo del que eclosionan flores rojas como la sangre. El tallo produce un narcótico poderoso, por lo que hay que tener cuidado al manipularlo.

Tipo mental

Nombre	NV	Terreno	Porción	Uso	Descripción
Campanilla de un Día	2	Pedregales	Flor	La siguiente tirada que use ESP tendrá un +1.	Una planta relacionada con la flor de un día que produce flores que llegan hasta el metro de altura. Crece en las colinas y florece sólo cuando el sol está en su cenit.
Hierba Nevada Lunar	3	Bosques Primarios	Hoja	Siempre que se utilicen al menos 2 PM, se gasta 1 PM menos. Los efectos duran todo un día.	Un tipo diminuto de hierba que sólo florece a la luz de la luna. Se dice que necesita un año entero para crecer un centímetro. El jugo exprimido a partir de esta hierba se usa para elevar el ánimo.
Crisantemo de la Noche Blanca	3	Montañas	Hoja	Se puede usar para repetir, con un +1, una tirada de Salud realizada para curar una Condición mental.	Un crisantemo con un profundo matiz violeta. Sólo crece en climas fríos y florece únicamente durante las blancas noches árticas.

Los efectos beneficiosos de un mismo tipo de planta no se acumulan al usarla varias veces.

Las plantas medicinales deben usarse antes de que pasen 24 horas tras su recolección, pues si no pierden su potencia y se vuelven inútiles.

Se pueden mantener plantas medicinales frescas durante 7 días, en vez de sólo 24 horas, utilizando botes para plantas. Al abrirse un bote para plantas por primera vez (para meter una planta) comienza dicho periodo de 7 días. Al final del mismo, todas las plantas contenidas en ese bote que no se hayan utilizado se marchitan y dejan de ser útiles.

Utilizar una planta medicinal durante el combate cuenta como una acción. Cada planta medicinal tiene un tamaño de 1 cuando no está en un bote para plantas (que puede contener hasta 10).

Tipo mejora

Nombre	NV	Terreno	Porción	Uso	Descripción
Bolsa Oscura de Luciérnagas	3	Terrenos de nivel 3; sólo de noche	Polen	Suma el nivel del lanzador al Daño causado o los PG recuperados por un Conjuro.	Una planta que sólo florece de noche. Sus flores, de un color púrpura claro, parecen bolsas y brillan en la oscuridad.
Leche del Rey	4	Junglas	Colmena	La duración de un Conjuro se dobla. No tiene efecto sobre Conjuros de duración "instantánea".	Un nido de abejas hecho de lodo y tierra, parecido a los de las hormigas, que sólo se encuentra en lo más profundo de la jungla.
Tulipán Lloralviento	4	Junglas, sólo con vientos fuertes	Flor	Al lanzar un Conjuro con objetivo "único" se puede escoger un objetivo adicional.	Un tipo de tulipán que sólo enraíza en áreas con fuertes vientos. El vendaval arrastra los pétalos color jade de sus flores, dispersando su polen.
Melón del Templo Negro	4	Desiertos	Fruta	Se pueden usar Conjuros de objetivo "área cercana" o "cualquier área" sin dañar a los aliados que se encuentren en dichas áreas.	Un tipo de melón que crece en grutas llenas de madera seca. Es completamente negro, desde sus hojas hasta sus raíces. Tiene un característico olor a queso. A un queso realmente apestoso.
Tallo Barrera	5	Alta Montaña	Rama	Permite lanzar un Conjuro inmediato como si fuera ritual, cambiando su objetivo a "todos los compañeros en un área" y su duración a "12 horas". Sólo afecta a los Conjuros que afectan a "un objetivo" cuya duración no sea "instantánea".	Una planta también conocida como el Guardián de los Bosques. Crece en las cumbres de las montañas y se dice que su dureza es comparable a la del oricalco.

Un Conjuro sólo puede verse afectado por los efectos de una planta medicinal al mismo tiempo.

Planta por nivel / localización

NV	Terreno	Nombre	Tipo	NV	Terreno	Nombre	Tipo
1	Praderas	Manzana Crepuscular Hime	Físico	3	Montañas	Crisantemo de la Noche Blanca	Mental
	Yermos	Gloria Coronada de la Mañana	Físico		Terrenos de nivel 3; sólo de noche	Bolsa Oscura de Luciérnaga	Mejora
2	Pedregales	Palma de Gigante	Físico	4	Junglas	Leche del Rey	Mejora
	Bosques	Laca de Demonio	Físico		Junglas, sólo con vientos fuertes	Tulipán Lloralviento	Mejora
	Pedregales	Campanilla de un Día	Mental		Desiertos	Melón del Templo Negro	Mejora
3	Pantanos	Flor Carmesí del Amanecer	Físico		Alta Montaña	Tallo Barrera	Mejora
	Bosques Primarios	Hierba Nevada Lunar	Mental				