



RYUUTAMA

Juego de rol de fantasía natural

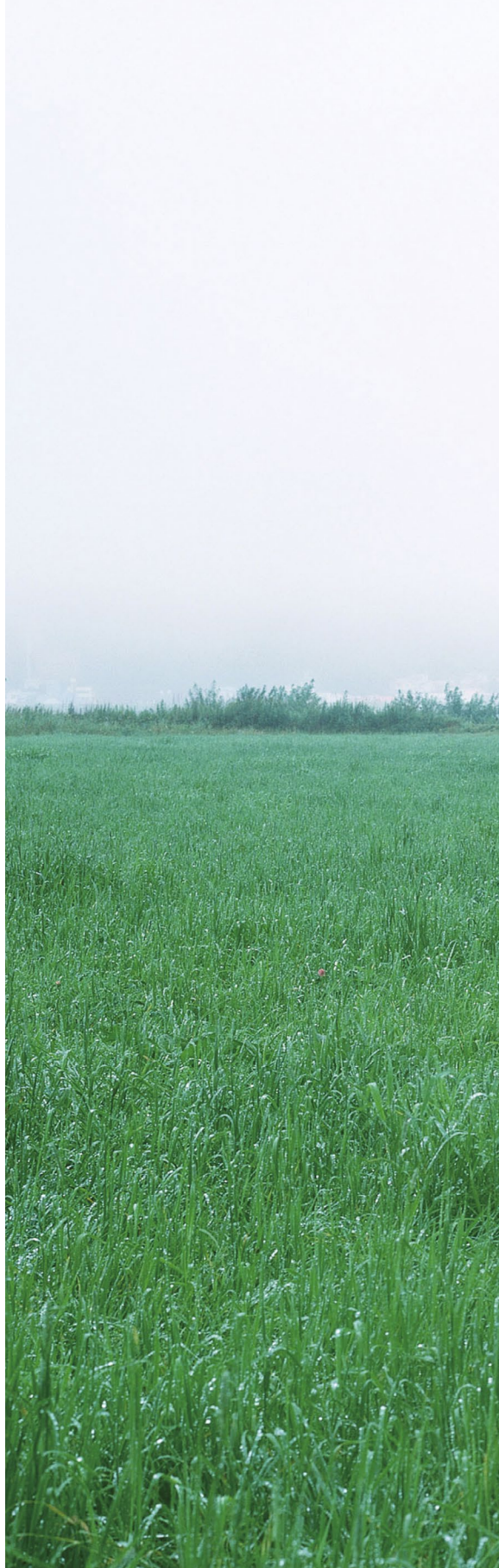




Juego de Rol de Fantasía Natural



En el principio, en el mundo había cuatro tipos de dragones
de los cuatro dragones nacieron las estaciones
de las estaciones nacieron los siete dragones del clima
del clima nacieron los trece dragones de la tierra,
el viento que sopla sobre las praderas, la suave luz del sol,
las parejas de bestias, los alegres pueblos amurallados
a todo les da vida el largo aliento de los dragones
de los 24 dragones, innumerables más nacieron en el mundo
esperando que llegue el momento de despertar
ese momento aún no ha llegado
el mundo es un Huevo de Dragón
con los Viajeros y los Ryuujin calentándolo
¿qué tipo de dragón eclosionará en este mundo...?





Existe un magnífico árbol, de quizás 10 metros de alto. Capas y capas de brillantes hojas verdes forman un dosel natural. Éste parece un lugar perfecto para buscar un respiro de la lluvia.

- Del cuento "La Temporada de Lluvias"



Viajeros

Clases de personajes para los jugadores



trouvador

Un viajero entre Viajeros, el Trovador peregrina de pueblo en pueblo, exhibiendo sus dones para el canto y el baile. El Trovador posee habilidades que pueden ayudar al grupo en una gran variedad de situaciones.

Habilidades	Trotamundos	Tradiciones	Música
-------------	-------------	-------------	--------

mercader

Comerciantes itinerantes que intercambian bienes entre los distintos pueblos a cambio de oro y joyas. Los Mercaderes tienen habilidades que les permiten comprar barato y vender a un precio mayor. Gracias a su labia, tienden a salirse con la suya.

Habilidades	Elocuencia	Adiestrar	Comerciar
-------------	------------	-----------	-----------



cazador



Personas que se ganan la vida en la naturaleza, utilizando su saber y sus herramientas para cazar a sus presas. Los Cazadores logran encontrar comida en casi cualquier terreno o clima, mientras viajan hacia su destino. Pueden incluso comer monstruos.

Habilidades	Rastrear	Matarife	Cazar
-------------	----------	----------	-------



sanador

Médicos que se ganan el respeto de todos, tratando enfermedades y curando heridas mediante plantas medicinales. Deberías asegurarte de viajar con un Sanador si vas a atravesar tierras potencialmente peligrosas.

Habilidades Curar Primeros auxilios Forrajear

granjero

Trabajadores que viven en armonía con la naturaleza, tomando lo que ésta les provee. En su vida diaria realizan muchas tareas diferentes, lo que les permite conocer una Habilidad de otra clase de personaje.

Habilidades Robusto Adiestrar Oficio



artesano

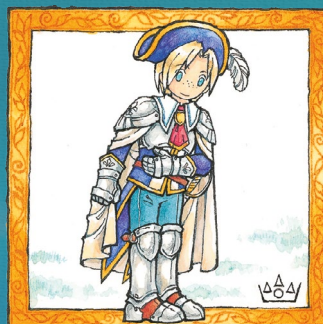
Fabricantes de cosas útiles, cosas bellas, cosas deliciosas y otros productos. Los Artesanos son capaces de reparar los objetos que se rompan de camino a su destino. También pueden crear los objetos comunes que necesiten.

Habilidades Matarife Artesanía Reparar

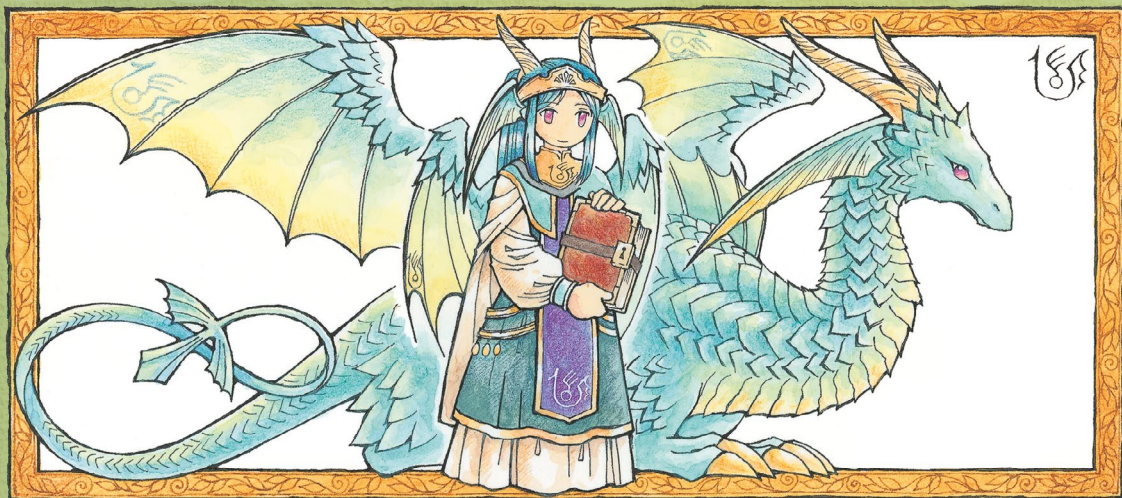
noble

Un miembro de una casa noble, de extensa cultura, experto en el arte de la guerra y educado para saber comportarse en cualquier situación. Sin embargo, los nobles no están muy acostumbrados a la vida al aire libre y la dureza del viaje.

Habilidades Etiqueta Cultura Militar



Ryuujin



みどりりゅう

緑竜

Dragón Esmeralda

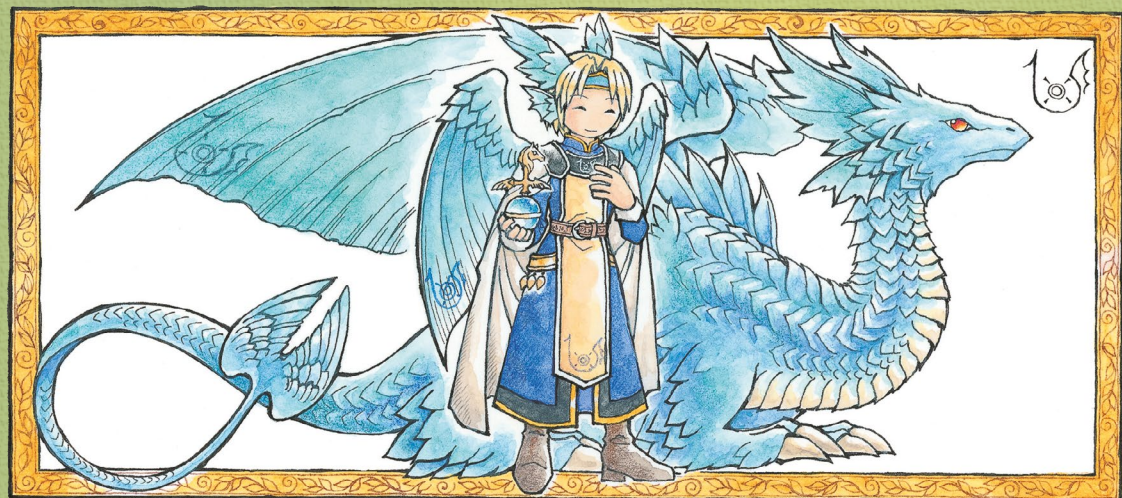
Los relatos de viajes, peregrinaciones, aventuras, exploración y esperanza son el dominio de los Ryuujin verdes. Aunque sus habilidades parezcan simples o aburridas, resultan muy versátiles. Por tanto, son una buena elección para un Director de Juego novato.

Artefactos

Enciclopedia, Sextante, Antorcha.

Bendiciones

Relatos del Viaje, de la Nostalgia y del Diario.



あおりゅう

蒼竜

Dragón Celeste

Los relatos de amor, amistad, episodios reconfortantes, dramas humanos, familia y animales son el ámbito de los Ryuujin azules. Tienen poderes para fortalecer los vínculos entre los Viajeros y recompensar la amabilidad.

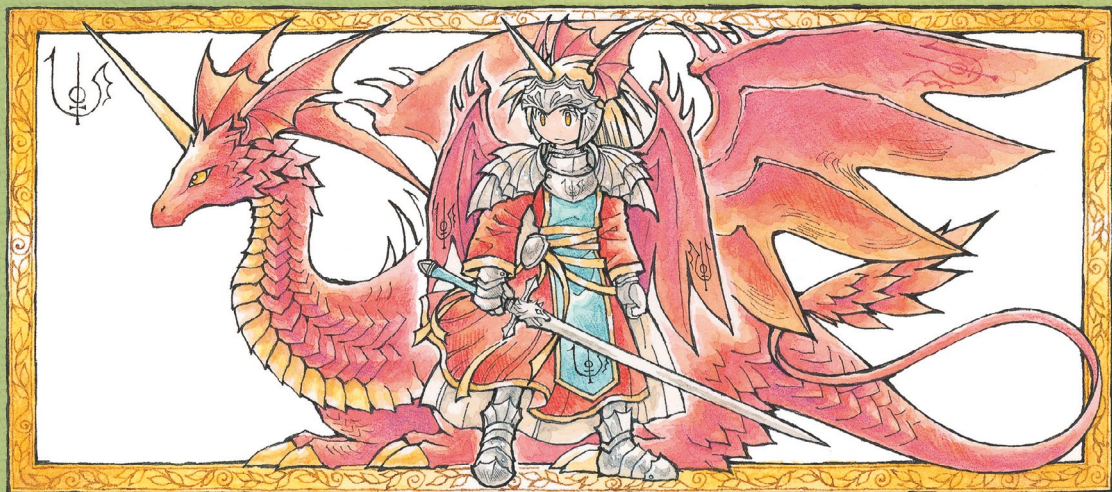
Artefactos

Cristal, Anillo, Mascota.

Bendiciones

Relatos de la Amabilidad, del Amor, y del Corazón.

Razas de personajes para el Director de Juego



くれないりゅう

紅竜

Dragón Carmesí

Los relatos de batallas, guerras, crecimiento y experiencia, caza de monstruos y exploración de mazmorras son el dominio de los Ryuujin rojos. Tienen poderes que ayudan a los Viajeros en el combate y crean caos en el campo de batalla.

Artefactos

Mandoble, Lanza Larga, Arco Largo.

Bendiciones

Relatos del Héroe, del Desafío, y del Renacimiento.



くろりゅう

黒竜

Dragón Negro

Los relatos de conspiraciones, traición, asesinato, tragedia, corrupción, suspense y resolución de misterios son parte de las historias que los Ryuujin negros controlan. Tienen el poder de dotar a los Viajeros de un pasado oscuro, así como de llenar los corazones de terror.

Artefactos

Cáliz, Daga, Espejo.

Bendiciones

Relatos de la Venganza, del Apoyo, y de la Masacre.





Copia electrónica

Con la compra de este libro tienes derecho a una copia en formato electrónico del mismo, que podrás leer en tu ordenador, tablet o libro electrónico. Además, recibirás de forma gratuita cualquier actualización o errata. Para conseguir tu copia escribe un email a ryuutama@other-selves.com y te explicaremos todo lo que necesitas saber.

Cómo leer este libro

Notación

Las Características de los Personajes se muestran abreviadas y en mayúsculas, con un número indicando el valor si fuera necesario. Por ejemplo, FUE para indicar Fuerza, o DES:8 para indicar un personaje con un valor de Destreza de 8.

Las tiradas se realizan casi siempre usando dos características, seguidas del número objetivo a conseguir. Por ejemplo, FUE+DES:7 significa que el jugador debe tirar los dados de Fuerza y Destreza juntos, y que tendrá éxito si consigue obtener un resultado de 7 o más.

Las Condiciones se indican usando corchetes, que contienen el nombre de la Condición y su severidad. Por ejemplo, [Enfermo:6] significa que el personaje sufre la Condición Enfermo con severidad 6.

Notación de los dados: ndx

La notación “ndx” es muy común en los juegos de rol. Es una forma compacta de expresar el número y tipo de dados que deben tirarse. En este juego, el resultado de todos los dados se suma para averiguar el valor final de una tirada. La “n” indica el número de dados, mientras que la “x” indica el número de caras de dichos dados. Por ejemplo, 2d6 significa “tira dos dados de 6 caras y suma el resultado”, mientras que 1d4 + 1d8 significa “tira un dado de 4 caras y otro de 8 caras y suma los resultados”. Por ejemplo: $3 + 6 = 9$.

Redondeo

A menos que se indique lo contrario, todas las fracciones se redondean hacia abajo.

Resolver discusiones sobre las reglas

Las reglas de este juego fueron ideadas con el único propósito de entretener, y no están escritas en piedra. Los Directores de Juego (DJ) deberían sentirse libres de cambiarlas o modificarlas para que se acomoden mejor a su grupo de juego. Después de todo, el DJ es el que mejor conoce a sus jugadores, y lo cierto es que gran parte de los juegos de rol funcionan mejor con pequeñas modificaciones o reglas de la casa. Con todo, si el DJ decide cambiar gran parte de las reglas, debería explicar dichos cambios a sus jugadores antes de empezar a jugar, así como escoger el Sextante como Artefacto de su Ryuujin.

Además, durante el juego surgirán situaciones que no estarán contempladas por las reglas de este libro. Debido a la amplia variedad de posibles situaciones que se pueden dar en un juego de rol, será imposible prever todas las posibles acciones de los jugadores. Un DJ que se vea en esta tesitura tendrá que tomar una decisión sobre la marcha, a ser posible tras pedir consejo al resto de jugadores.

Si necesitas ayuda, puedes visitar la web de Other Selves (www.other-selves.com), en la que encontrarás foros, o escribirnos un email a ryuutama@other-selves.com.





Índice



Sobre los Juegos de Rol	16	<i>El Libro del Verano</i>	79	Kuro Ryuu	124
Sobre los Viajeros	17	Tiradas	80	Bendiciones	126
Sobre el Ryuujin	19	Tiradas simples	81	Revelaciones	127
Viajeros, paso a paso	20	Más sobre tiradas	82	Subida de Nivel	
Ryuujin, paso a paso	22	Tiradas enfrentadas	82	del Ryuujin	128
Vocabulario	24	Concentración	83	Creación de Aventuras	130
		Salud	84	Cómo rellenar	
<i>El Libro de la Primavera</i>	27	Condiciones		la hoja de objetivo	132
Creación de		y recuperación	85	Cómo rellenar	
Personajes Jugadores	28	Viajar	86	la hoja de aventura	133
Clases	33	Tiradas de Viaje	87	Cómo rellenar	
Trovador	34	Más sobre		la hoja de escena	134
Mercader	36	las tiradas de Viaje	88	Aventuras de Ejemplo	135
Cazador	38	Dragones de la Tierra		En las praderas	135
Sanador	40	y del Clima	90	Los Nekogoblins y	
Granjero	42	Dragones de la tierra	90	el caos en el mercado	139
Artesano	44	Dragones del clima	96		
Noble	46	Visiones comunes		<i>El Libro del Invierno</i>	149
Arquetipos	48	en varios Terrenos	98	Monstruos	150
Roles de Grupo	49	Visiones comunes		Huevos	151
Subir de Nivel	50	en varios Climas	99	Bestias Fantasma	152
Objetos	52	Combate	100	Plantas Fantasma	158
Cualidades especiales	53	Campo de batalla		Nekogoblins	161
Servicios	54	y Objetos	101	Piedremonios	162
Armas y armaduras	55	Acciones de combate	102	No Muertos	164
Ropa de viaje	56	Otras reglas de combate	104	Gobrarachas	167
Animales	57	Creación de Poblaciones	106	Demonios	168
Objetos comunes	58	Creación del Mundo	108	Criaturas Mágicas	170
Plantas medicinales	60			PNJ	172
Magia	62	<i>El Libro del Otoño</i>	113	Animales	174
Realizar magia	63	Creación del Personaje del		Dragones Salvajes	175
Cómo leer Conjuros	64	Director de Juego	114		
Magia de Primavera	68	Interpretar a un Ryuujin	117	<i>Preguntas Frecuentes</i>	176
Magia de Verano	70	Midori Ryuu	118	<i>Glosario</i>	197
Magia de Otoño	72	Ao Ryuu	120	<i>Mecenas</i>	202
Magia de Invierno	74	Kurenai Ryuu	122		



A decorative border made of stylized floral and vine motifs, featuring small flowers and leaves, framing the title.

El Camino de Ryuutama

Bienvenido a Ryuutama, el juego de rol de fantasía natural. En este juego acompañarás a intrépidos viajeros, con los que vivirás grandes aventuras en un mundo de incomparable belleza. A través de él podrás experimentar la naturaleza en su plenitud y la maravilla de las estaciones.

El mundo de Ryuutama nació a partir de cuatro dragones.

Estos cuatro dragones presiden la creación, cada uno simbolizando una de las cuatro estaciones: Primavera, Verano, Otoño e Invierno. Los cuatro dragones decidieron dar vida a otros veinte dragones y les otorgaron el dominio sobre la tierra y el cielo. Estos veinte dragones dieron forma a la tierra y engendraron el caótico clima. Los cuatro dragones de las estaciones y los veinte dragones de la tierra y el cielo fueron el comienzo de todo lo que conocemos, e incluso ahora el mundo está protegido por la majestuosidad de los dragones.

En Ryuutama, los jugadores asumen el rol de Viajeros; aquellos que se han embarcado en un viaje a través de parajes desconocidos.

En el mundo de Ryuutama existe una antigua costumbre: se espera que todas las personas dejen su hogar para emprender un largo viaje al menos una vez en su vida. A estas personas se les denomina Viajeros. Los jugadores escogen una clase para su Viajero de entre las siete disponibles. A pesar de que los Viajeros están armados con espadas y quizá incluso magia, viajar no deja de ser arriesgado. Existen grandes extensiones de tierras sin habitar e inexploradas, llenas de monstruos y peligros ocultos.

El terreno y el clima inclemente conspiran para dificultar el trayecto de los Viajeros. ¿Conseguirás alcanzar tu destino? ¿Tendrás suficiente agua y comida? ¿Estás completamente seguro de que recordaste equiparte con unas botas resistentes y un chubasquero? Prepararse adecuadamente es esencial para sobrevivir en las tierras salvajes. Pero eso no debe impedir a los Viajeros disfrutar de las vistas y sonidos de los fantásticos lugares que visiten, ni hacerles ignorar la belleza de las caprichosas estaciones. Los Viajeros experimentados saben apreciar hasta los olores y las texturas del más mundano de los encuentros.

Además, hay alguien que protege y observa a los Viajeros. Dicho protector es el Ryuujin, el personaje controlado por el Director de Juego.

Como en otros juegos de rol, el Director de Juego (o “DJ”) es el encargado de preparar la aventura y dirigir la sesión. Sin embargo, en Ryuutama, el DJ tiene la oportunidad de participar con un personaje especial propio, creado por él mismo.

El Director de Juego se convierte así en un Ryuujin, de los cuales sólo un millar existen en este mundo. Se les conoce por ser los guardianes ocultos del mundo, cuyo objetivo es crear diarios de viaje con los que alimentar a los jóvenes dragones de las estaciones. Los Ryuujin protegen a aquellos Viajeros que han llamado su atención, y les animan a que creen sus propios diarios. Usando sus Bendiciones, poderes capaces de obrar milagros, los Ryuujin salvan a sus protegidos del peligro o, en ocasiones, les ponen en un aprieto.

Cuando el Ryuujin comparte con los dragones de las estaciones los diarios que ha escrito, el mundo se convierte en un lugar más rico, y los dragones maduran.

Pero aún hay algo más que hace al mundo de Ryuutama especial. En este mundo no hay una ambientación oficial repleta de reinos, pueblos o personajes famosos. Pero entonces, ¿cómo se puede jugar en un mundo sin ambientación?

La respuesta es: “creando la ambientación vosotros mismos”.

Por esa razón, en este juego se incluyen reglas para crear vuestro propio mundo. Los jugadores os reuniréis para crear los asentamientos y otros lugares que visitaréis durante vuestro viaje. Deberíais tratar de imaginar, hablando entre vosotros, los pueblos y villas a los que os gustaría viajar. Ryuutama precisa de la creación del mundo y de los pueblos que lo componen.

Dicho mundo, vuestra creación, será un cosmos completamente nuevo que eclosionará de un huevo, pues “Ryuutama” significa “Huevo de Dragón” en japonés. Y dado que será vuestra imaginación la que va a incubar ese huevo, no me cabe duda de que de él nacerá un universo maravilloso.

¡Bienvenidos a vuestro propio Ryuutama!

- Okada Atsuhiro

岡田 篤宏

Sobre los Juegos de Rol

Los juegos de rol “tradicionales”, “de papel y lápiz” o “de mesa”, como se les conoce popularmente, son un tipo de juego de mesa que se puede disfrutar con un grupo de al menos dos jugadores.

En ellos, igual que en muchos videojuegos de rol, cada jugador crea un único personaje y toma parte de una historia llena de aventuras, misterio y (en ocasiones) combate.

Los juegos de rol de mesa se distinguen de los videojuegos de rol en que, al no necesitar el apoyo de una máquina, son tremendamente abiertos. Desde la descripción del escenario hasta la progresión de la historia, pasando por los personajes y los enemigos (o monstruos) que aparezcan en ella, todo es descrito por uno de los participantes en el juego, que asume el papel de Director de Juego.

En un juego de rol, un grupo de jugadores compuesto por un único Director de Juego y entre uno y seis jugadores adicionales, se sientan alrededor de una mesa y crean una historia, apoyándose en ciertas reglas mientras los participantes hablan entre sí para describir lo que ocurre. Es como una versión más elaborada de jugar a contar cuentos.

Con tan sólo lápices, papel, dados, este libro y vuestra imaginación, podéis jugar a Ryuutama en cualquier lugar y en cualquier momento. Es precisamente esto lo que hace a los juegos de rol algo único.

 ¿Por qué los juegos de rol son divertidos?

Conversación

Los juegos de rol se disfrutan al formar parte de un grupo de jugadores, habitualmente sentados alrededor de una mesa, aunque hoy en día la tecnología nos permite jugar a través de Internet. Para muchos jugadores, el término juego de rol (o

RPG, por sus siglas en inglés) tiene connotaciones asociadas a cierto género de videojuegos. Sin embargo, los videojuegos de rol poseen una flexibilidad limitada y no pueden ofrecer toda la gama de opciones disponibles en los juegos de rol de mesa. El jugador de un juego de rol de mesa es el único responsable de las acciones y los diálogos de su personaje, y no se ve limitado por los controles del mando. Ya que una partida es el producto de la imaginación de varios jugadores a la vez, es prácticamente imposible saber exactamente cómo terminará una sesión de juego. Por tanto, es imposible para un ordenador o videoconsola recrear la explosión de creatividad que fluye de unos jugadores entusiasmados, y aquí es donde los juegos de rol tradicionales realmente destacan.

Es más, jugar a rol no se limita a interactuar con las reglas, sino que se extiende a la relación entre los propios jugadores. Igual que en los juegos de mesa, el juego empieza en cuanto los jugadores conversan animadamente entre ellos.

Interpretación

Un juego de rol es un juego en el que actúas como el personaje que has creado, improvisando junto al resto de jugadores de la mesa.

Podríamos decir que, en cierta forma, es como soñar despierto. Cuando eras un niño, seguro que jugabas a interpretar papeles, como “yo voy a ser la mamá y tú vas a ser el papá” o “yo soy un indio y tú un vaquero”. De un modo similar, en Ryuutama jugamos a ser “una princesa que puede hacer magia”, “un mercader aventurero, con una gran espada” o un “trovador famoso en muchos pueblos”. En el mundo de los juegos de rol, puedes ser quien tú quieras. “Interpretar” a un personaje puede darte

vergüenza al principio, hasta que te acos-
tumbras, pero es muy divertido interpretar
junto a tus amigos esas increíbles escenas
que puedes ver en películas o tu anime fa-
vorito.

Juego

Parte de la diversión de los juegos de rol
surge de lo impredecible de los dados y del
hecho de usar la información a tu disposi-
ción para planear estrategias.

Puede que se te ocurra una treta para
superar un obstáculo basándote en las pro-
piedades de tus armas o tu magia, o bien en
los puntos fuertes y débiles de tus enemi-

gos y camaradas. Los videojuegos también
te permiten hacer esto, pero los juegos de
rol tradicionales se caracterizan por crear
situaciones en las que podrás salir airoso
a base de tretas y planes creativos. Utilizar
objetos y Conjuros de modos nuevos e ines-
perados forma parte esencial de este géne-
ro. Además, al confiar en los incontables
dados se generan situaciones sorprenden-
tes, que no podrían haber surgido de otro
modo.

Una de las partes más interesantes de
los juegos de rol es la forma en que los
dados introducen nuevos elementos en la
historia. Elementos que son a veces felices,
y a veces tristes.

Sobre los Viajeros

A medida que los reinos de los hombres
se extendieron por el mundo de Ryuutama,
varias culturas y tradiciones emergieron,
dando como resultado una gran cantidad
de costumbres e idiomas. Aun así, hay algo
que todas estas comunidades tienen en co-
mún: el viaje. Se espera que cada mujer y
hombre de este mundo deje su asentamien-
to natal para experimentar el contacto con
la naturaleza y ampliar su perspectiva de
las cosas. Viajar abre la mente.

Ya se trate de un campesino de un tran-
quilo pueblo o de un ciudadano de una bu-
lliciosa ciudad, de alguien puro de corazón
o de un espíritu temperamental; todos por
igual se embarcan en la misma odisea.

Este aspecto de la cultura humana tiene
tanta importancia que un Viajero no nece-
sita preocuparse por su casa, sus cultivos o
su trabajo al emprender su travesía. Cuan-
do un Viajero comienza su viaje, su familia,
comunidad y país se encargan de cuidar de
sus posesiones. Además, los Viajeros tam-
bién saben que aquellos asentamientos hu-
manos que visiten compartirán una cultu-
ra que les animará a seguir adelante en su
periplo.



¿Por qué te embarcas en un viaje?

No todo el mundo comienza su viaje
por la misma razón. A algunos les inspira
la belleza de la naturaleza; otros desean
ver de nuevo cara a cara a alguna persona;
algunos están buscando un objeto raro o
escurridizo; e incluso existen Viajeros que
se lanzan a los caminos del mismo modo
que las aves migratorias se lanzan a los
cielos. Se dice que un legendario rey de un
antiguo reino anunció repentinamente:
“Bueno, iparece que ha llegado la hora de
viajar!” y abandonó su reino para comen-
zar su viaje.

Los viajes pueden durar uno o dos
años, después de los cuales la mayoría de
los Viajeros vuelven a casa, después de sa-
tisfacer su curiosidad o alcanzar el objeti-
vo que se habían marcado. Algunas perso-
nas descubren que no quieren abandonar
el camino, mientras que otras optan por
repetir viajes. Sin embargo, esto no es algo
que la comunidad del Viajero suela apoyar
con el mismo énfasis que el primer Viaje
de una persona.

Aunque hay Viajeros empezando sus viajes en todas las etapas de la vida, y cada uno de ellos tiene un destino y motivaciones diferentes, todos ellos intentan aprovechar al máximo su tiempo en el camino. Al fin y al cabo, una viaje es una experiencia irrepetible.



El estilo de vida del Viajero

Además de fronteras y tierras ignotas, a los intrépidos exploradores les esperan también terrenos traicioneros y misteriosos, así como monstruos, que bien pueden ser tímidos u horripilantes. El Viajero astuto sabe que debe llevar el equipo adecuado cuando viaja a través de montañas escarpadas, bosques oscuros, desiertos ardientes y marismas fangosas. Además, los Viajeros avisados saben también que deben preparar suficiente agua y comida como para no perecer al borde del camino. Por último, los monstruos suponen una amenaza constante para el Viajero incauto. Se espera que todos los que se aventuran en territorio desconocido lleven un arma ¡(y sepan usarla!).

En los asentamientos humanos que se extienden por las tierras fronterizas, se les

suele pedir a los Viajeros que mantengan bajo control el número de monstruos. Esta “cacería de monstruos”, aunque desafortunada, resulta necesaria para evitar que estas criaturas se aventuren en las poblaciones humanas. A algunos monstruos, sin embargo, es mejor dejarlos tranquilos.

Con el paso de los años, los Viajeros han llegado a la conclusión de que el mejor modo de reducir el peligro de un Viaje es formar un grupo de unos tres a seis Viajeros afines. La sabiduría popular dice que los grupos compuestos por personas con diferentes estilos de vida hacen que los Viajes, así como sus peligros, sean mucho más fáciles de afrontar. Y sin olvidar que cuantos más seamos, más nos divertiremos.



El coste de viajar

El Viajero inteligente sabe que el problema más importante de viajar no son los monstruos, las penalidades o la intemperie, sino el oro. Esta moneda, común a todos los reinos humanos, es necesaria para poder comprar comida, alojamiento, ropa y otros suministros que permiten proseguir con el viaje.

Afortunadamente, los Viajeros no deberían tener problemas en encontrar trabajos temporales en las poblaciones que visiten, para así poder conseguir una pequeña cantidad de dinero con la que subsistir.

Las posadas suelen tener un tablón de anuncios en el que los lugareños cuelgan ofertas de trabajo para los Viajeros. Estos trabajos pueden ser desde entregar una carta hasta acabar con un feroz monstruo. Es habitual pedir a los Viajeros que se encuentren de paso que resuelvan los problemas que van surgiendo y recompensarlos por ello. Es más, cuando los propios lugareños se embarcan en un viaje, están felices de asumir estos trabajos y recibir la paga correspondiente. Al fin y al cabo, la mayoría de los Viajeros publicaron anuncios en sus pueblos, y les alegra poder devolver el favor por los servicios que otros Viajeros les prestaron en el pasado.

Ryuuzoh

Las Estatuas Dragón (“Ryuuzoh”) son pequeñas figuras de piedra que pueden encontrarse en casi cualquier camino. Suelen ser representaciones de los Ryuujin, los guardianes de los Viajeros, y se colocan en los caminos como señales. Se dice que las Estatuas Dragón indican a los Viajeros las direcciones correctas, y suelen tener apoyados a su lado bastones, que

cualquier Viajero puede coger y usar. Es costumbre entre los Viajeros que encuentran una Estatua Dragón sin ningún bastón el dejar el suyo propio, para que el próximo Viajero desafortunado que lo necesite tenga uno a su alcance.



Sobre el Ryuujin

El Ryuujin es el alter ego del Director de Juego; un espíritu guardián que protege el mundo. Los Ryuujin suelen mostrarse en una de sus dos formas: como dragones, o como humanos de gran belleza, pero dotados de cuernos y alas de dragón. Se dice que también pueden adoptar la forma de animales, plantas e incluso seres humanos normales y corrientes.

Los Ryuujin viven en moradas alejadas de la civilización; un Ryuujin podría habitar dentro de un altar, en una cueva oculta en el fondo de un océano, o en un palacio sobre las ramas de un árbol. Mientras los Ryuujin se encuentran cerca de su hogar, éstos poseen una forma tangible, pero cuando se alejan, esta forma se hace imprecisa y poco clara para la mayoría de los seres vivos.

Con el tiempo, un Ryuujin puede aprender el don de la transformación, y a partir de ese momento hacerse sustancial y aparecer ante los humanos en su forma humanoide o dracónica.

El Ryuujin y los dragones de las estaciones

Existe una profunda conexión entre los Ryuujin y los dragones de las estaciones. Estos últimos son los responsables de la creación del mundo, pero como los dragones son tan longevos, aún son muy jóvenes. Los dragones de las estaciones tienen una eternidad de crecimiento por delante. Sin embargo, el proceso necesario para criar a un dragón sigue siendo un misterio para la mayoría, pues los dragones de las estaciones no se alimentan de comida normal, sino que consumen diarios de viaje; las narraciones de las historias protagonizadas por aquellos que recorren el mundo de Ryuutama.

Los Ryuujin escriben en estos diarios las aventuras de los Viajeros y se los ofrecen a los dragones de las estaciones.

A medida que el Ryuujin alimenta con historias a un dragón, éste crece. Así, las narraciones primaverales alimentan al dragón de la primavera, mientras que los cuentos de verano se le ofrecen al dragón estival. Los diarios de viaje se presentan ante los dragones apropiados, a los que sustentan y hacen crecer.

Y, a medida que los dragones de las estaciones crecen, el mundo también lo hace, volviéndose más brillante y colorido. La forma que tomen los dragones de las estaciones, al igual que la del propio mundo, depende de los diarios que se les entreguen.

Los Ryuujin son los guardianes de los dragones de las estaciones y, en cierto sentido, del mundo.

Acciones y poderes de los Ryuujin

Cuando un Ryuujin encuentra a un grupo de Viajeros a los que desea seguir, lo hará vigilándoles sigilosamente, ya sea siguiéndoles los pasos o desde su propio hogar. En ocasiones el Ryuujin guiará a los Viajeros hasta un lugar donde algún evento importante está a punto de suceder. La mayoría de las veces, el Ryuujin echará una mano a los Viajeros que parezcan estar en peligro, pero se han oído rumores sobre Ryuujin maliciosos, que ponen en peligro a los Viajeros con sus tretas.

Para poder influir en lo que ocurre alrededor de los Viajeros, los Ryuujin disponen de tres poderes especiales: Artefactos, objetos con el potencial de modificar las leyes naturales del mundo; Bendiciones, que ofrecen poderes milagrosos a los Viajeros; y Revelaciones, que permiten a un Ryuujin usar parte de su energía vital para adoptar una forma sustancial. Usando estos poderes, un Ryuujin es capaz de llenar un diario de viaje con historias maravillosas, capaces de alimentar a un dragón.

Viajeros, paso a paso

PASO 1 Antes de empezar, ¡prepárate!

- * Ten una idea general de cómo se juega a Ryuutama. ➔ Lee este libro.
- * Prepárate para jugar. ➔ Consulta las reglas de creación de personajes.
- * Consigue los materiales necesarios. ➔ Lápiz y papel, dados (uno de cada tipo: 4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras), copias de cada tipo de hoja de registro.
- * Crea a los compañeros de viaje. ➔ Reúnete con el resto del grupo, decidid los roles de cada uno y presentad vuestros personajes.
- * Crea la población que se convertirá en vuestro destino. ➔ Reglas de creación de poblaciones.

PASO 2 ¡El Viaje! ¿Cómo se desarrolla?

🕒 Reglas de viaje

- * Determina lo bien o lo mal que te encuentras hoy. ➔ Tirada de Salud.
- * ¿Eres capaz de viajar sin sufrir percances? ➔ Tirada de Marcha.
- * ¿Eres capaz de seguir el camino sin perderte? ➔ Tirada de Orientación.
- * ¿Eres capaz de pasar la noche a salvo y sin incidentes? ➔ Tirada de Acampada.

🕒 Encuentros en el camino

- * ¿Qué sucede si no te encuentras bien? ➔ Reglas de Condiciones.
- * ¡Encuentro con un monstruo! ➔ Reglas de combate.

🕒 Visitar una población

- * Diviértete comprando. ➔ Objetos.
- * Haz uso de los servicios e instalaciones. ➔ Servicios.
- * Compra animales. ➔ Animales.

PASO 3 Recursos para hacer el viaje más cómodo

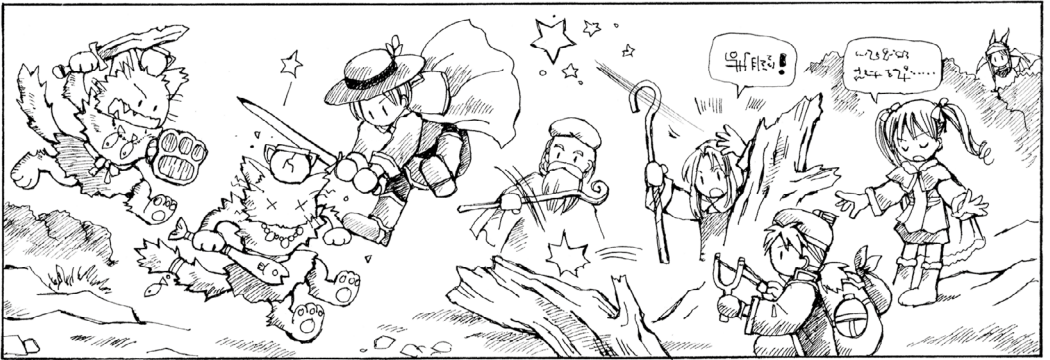
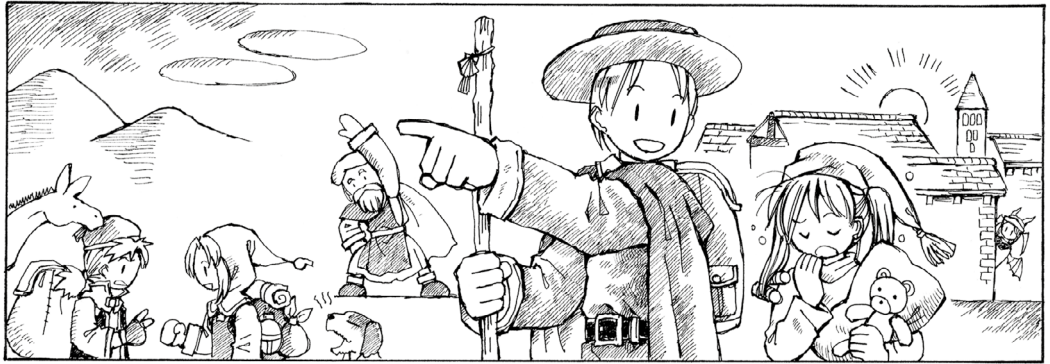
- * Utiliza tus habilidades. ➔ Clases, Arquetipos.
- * Utiliza herramientas y objetos. ➔ Objetos.
- * Utiliza plantas medicinales. ➔ Plantas medicinales.
- * Utiliza la magia. ➔ Magia.

PASO 4 Viajar te hace crecer y amplía tus horizontes

- * Aumenta tu experiencia y sube de nivel. ➔ Subir de nivel.

El rol del Jugador

- Controlar a un único personaje.
- Cooperar con los demás jugadores para conseguir que todos se lo pasen bien.
- Participar en una aventura dirigida por el Director de Juego.
- Seguir las reglas del juego.



Ryuujin, paso a paso

PASO 1 Antes de crear la aventura, ¡prepárate!

- * Ten una idea general de cómo se juega a Ryuutama. ➔ Lee este libro.
- * Consigue los materiales necesarios. ➔ Lápiz y papel, dados (uno de cada tipo: 4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras), copias de cada tipo de hojas de registro.

PASO 2 Crea la aventura

🕒 Definir a grandes rasgos la sesión

- * Decide el tipo de aventura. ➔ Creación de aventuras.
- * Rellena la hoja de objetivo de la aventura.
- * Rellena la hoja de aventura.
- * Rellena tantas hojas de escenas como sean necesarias.
- * Elige las Bendiciones del Ryuujin. ➔ Bendiciones.

PASO 3 Comienza la aventura

🕒 Preparación del juego

- * Explica las reglas.
- * El Ryuujin se presenta.
- * Apoya y ayuda a los PJs.

🕒 Durante el viaje, cuida de los PJs

- * Dirige la aventura. ➔ Narración, arbitraje de reglas, interpretación de los PNJs.
- * Participa en la aventura utilizando los poderes del Ryuujin.

PASO 4 Ofrece el diario del viaje a los dragones de las estaciones, para que lo consuman

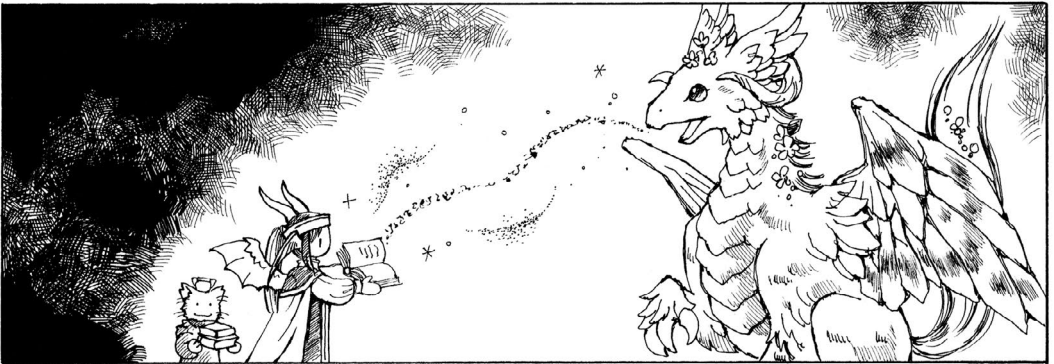
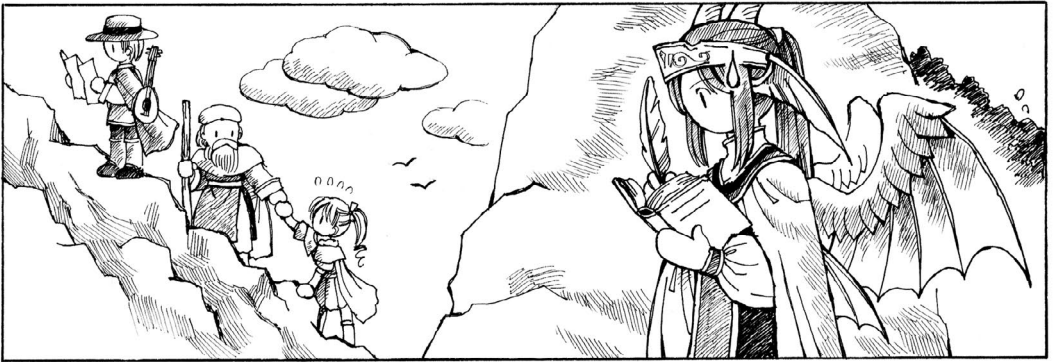
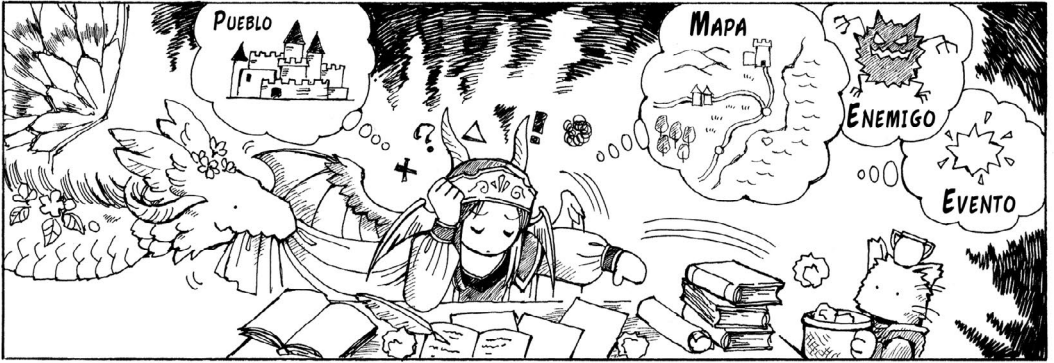
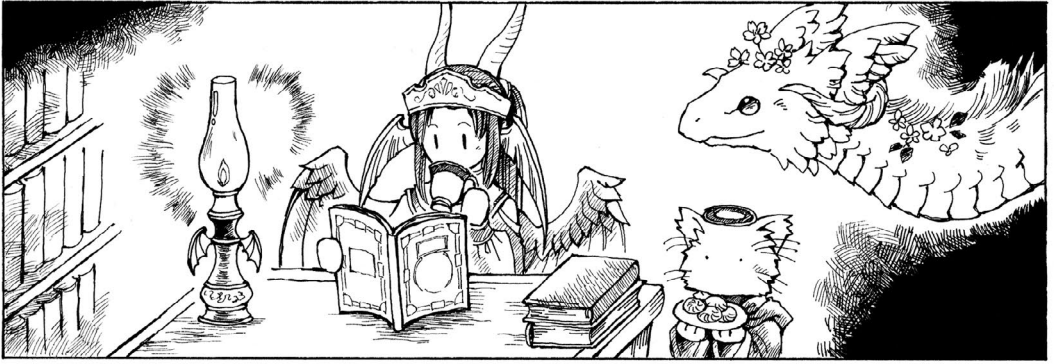
- * Escribe un resumen y aumenta la cuenta de sesiones dirigidas. ➔ Subida de nivel del Ryuujin.

PASO 5 Si surge cualquier otro problema

- * Si necesitas ayuda. ➔ Preguntas Frecuentes y glosario.

El rol del DJ

- Actuar como árbitro imparcial.
- Describir las escenas y sus características.
- Explicar el resultado de las acciones de los jugadores.
- Controlar a los PNJs y a los monstruos.
- Ayudar a hacer que la sesión sea divertida para todos.



Vocabulario

Jugador

Un participante en la aventura que dirige el Director de Juego. Cada jugador crea un Personaje Jugador (también llamado Viajero) e interpreta el papel de dicho personaje.

Director de Juego (DJ)

La persona que crea la aventura y guía a los jugadores a través de ella. Interpretan a los Personajes No Jugadores (PNJs) y se ocupan de que la aventura avance adecuadamente. En Ryuutama, los DJs asumen el rol del Ryuujin y cuidan de los Viajeros.

Personaje Jugador (PJ)

Son los personajes creados y controlados por los jugadores. El proceso de creación se lleva a cabo antes de empezar a jugar. Los jugadores deciden los detalles de sus personajes, como el nombre, el género o la clase. En Ryuutama, los PJs reciben el nombre de Viajeros.

Personaje No Jugador (PNJ)

Son los personajes que aparecen durante el juego y no están controlados por los jugadores. Son obra del DJ, y pueden ser tanto aliados como enemigos.

Grupo

Varios PJs que viajan juntos, son los protagonistas de la aventura.

Hoja de Registro

Son las diversas hojas que los jugadores y el Director de Juego preparan antes de (o durante) cada aventura. Su fin es almacenar ciertos datos para que sean fácilmente accesibles durante el desarrollo del juego. Se encuentran al final del libro y pueden fotocoparse o descargarse de www.other-selves.com.

Sesión

Una partida de Ryuutama. Una sesión suele durar entre 3 y 6 horas. Durante una sesión ocurren suficientes acontecimientos como para poder crear una historia memorable.

Campaña

Una serie de aventuras protagonizadas por un mismo grupo, a lo largo de diferentes sesiones. En una campaña, las aventuras se suceden una tras otra.

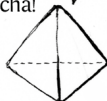
Tipos de dados

Hay dos tipos de dados de 4 caras. En uno los números están en las puntas, y el resultado es el que queda arriba.  En el otro los números aparecen en los lados y el resultado es el que queda abajo. 

Puedes comprar dados como estos en la tienda en la que hayas comprado Ryuutama.

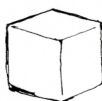


Ten cuidado de no pisarlo, ¡pincha!



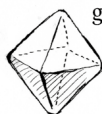
D4

El más común de los dados.



D6

Las caras parecen gotas de agua.



D8



D10

Las caras son pentágonos.



D12

Aventura

La estructura a grandes rasgos de una sesión o conjunto de sesiones, creada por el DJ. Dependiendo de las decisiones de los jugadores y del resultado de los dados, los personajes podrían desviarse del plan inicial del DJ. ¡Pero esto no es malo, todo lo contrario! Quiere decir que estáis aprovechando todas las posibilidades que los juegos de rol ofrecen y teniendo una experiencia única.

Dados

Poliedros de múltiples caras que se usan para introducir un elemento aleatorio en el juego. En Ryuutama se usan dados de 4 caras (d4), 6 caras (d6), 8 caras (d8), 10 caras (d10) y, si los personajes alcanzan un nivel alto, incluso dados de 12 y 20 caras (d12 y d20, respectivamente).

Tirada

Una tirada consiste en lanzar uno o más dados para determinar el resultado de una acción. En Ryuutama, casi todas las tiradas se realizan lanzando dos dados y sumando los resultados. Otros juegos pueden llamar a las tiradas “pruebas” o “chequeos”.

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.

Hay dados de todos los colores, así que debería ser fácil encontrar unos del color que te guste. ¡Intenta que sea un color que pegue con tu personaje!



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.

El Libro de la Primavera



Donde se presentan las reglas e información
pertinente a los Viajeros, los Personajes Jugadores.

<i>Creación de Personajes Jugadores</i>	28
<i>Clases</i>	33
<i>Arquetipos</i>	48
<i>Roles de grupo</i>	49
<i>Subir de nivel</i>	50
<i>Objetos</i>	52
<i>Magia</i>	62

Creación de Personajes Jugadores

Los jugadores deben crear a sus personajes jugadores, o Viajeros, antes de empezar a jugar. Las instrucciones para crear a estos personajes se muestran a continuación.



Escoge una clase

La creación de un personaje comienza escogiendo su clase. Cada una de las siete clases disponibles representan tanto la profesión del personaje como su posición en la sociedad.

Los jugadores deberían tener en cuenta las intenciones del resto del grupo a la hora de escoger su clase, de tal forma que sus puntos fuertes y débiles se solapen lo menos posible. Un grupo equilibrado tiene muchas más probabilidades de acabar sus viajes con éxito.

- Las mejores clases para jugadores novatos son Trovador, Mercader, Sanador y Cazador.
- Las clases Artesano, Granjero y Noble son más apropiadas para jugadores con un poco de experiencia.
- Escoger una clase determina las Habilidades que poseerá el personaje. Los personajes pueden utilizar todas las Habilidades de su clase desde el nivel 1.



Escoge un Arquetipo

Tras la clase, los jugadores deben Elegir el Arquetipo de su personaje. Cada Arquetipo está preparado para ocuparse de unos de los tipos de problemas que los PJs pueden encontrar en sus viajes.



Arquetipo Ofensivo

Este Arquetipo se especializa en el combate y el uso de las armas.



Arquetipo Técnico

Este Arquetipo es capaz de evaluar una situación rápidamente y encontrar formas astutas de resolver los problemas.



Arquetipo Mágico

Este arquetipo puede utilizar varios tipos de magia.



Determina las Características

Las Características de un personaje son números que indican sus capacidades, tanto físicas como mentales. Existen cuatro Características: Fuerza (FUE), Destreza (DES), Inteligencia (INT) y Espíritu (ESP). Otra forma de referirse a las Características es llamándolas “estadísticas”.

El valor de cada Característica se expresa como un número par entre 4 y 12. Esto es: 4, 6, 8, 10 o 12. Al crear el personaje, ninguna de sus Características puede ser superior a 8, aunque en el futuro podría aumentar. Por tanto, el valor inicial de una Característica sólo puede ser 4, 6 u 8. Cuanto mayor el número, mejor.

El valor de cada Característica indica el número de caras del dado que se lanzará cuando ésta entre en juego. Por ejemplo, un personaje con FUE:6 utilizará un dado de 6 caras cada vez que deba realizar una tirada de FUE.

Para determinar las Características iniciales de tu personaje, escoge uno de los siguientes 3 grupos de números y repártelos a tu gusto entre las Características:

1 Grupo Promedio	6 · 6 · 6 · 6
2 Grupo Estándar	4 · 6 · 6 · 8
3 Grupo Especializado	4 · 4 · 8 · 8

Explicación de las Características

Fuerza (FUE)

Indica el poder físico, el vigor y la resistencia.



Destreza (DES)

Indica la velocidad, la agilidad y la ligereza de pies.



Inteligencia (INT)

Indica la claridad de juicio y pensamiento, y la memoria.



Espíritu (ESP)

Indica la voluntad, la valentía y la fuerza de las convicciones.



EJEMPLO

El misterioso jugador R. G. decide crear un personaje de la clase Granjero, ya que quiere tener muchos animales. R. G. decide que su personaje será un espíritu libre, por lo que su Oficio será la Habilidad Música del Trovador.

R. G. piensa que el Arquetipo Mágico es el que mejor se ajusta a su personaje, y elige la Primavera como la estación de la que obtiene su magia. Tras pensarlo un poco, R. G. encuentra el nombre perfecto: ¡Haruka!

Haruka es fuerte tanto de cuerpo como de espíritu, pero no es tan ágil como otras personas. Un valor alto de ESP será útil para hacer magia, y DES es su Característica menos importante. Así, R. G. escoge el grupo estándar y reparte sus valores del siguiente modo: FUE:6, DES:4, INT:6 y ESP:8.

Puntos de Golpe (PG)

$PG \text{ máximos} = FUE \times 2$

Los PG representan el vigor de un personaje y su capacidad para resistir daño antes de caer inconsciente. Ser víctima de ataques u otros percances del viaje reduce los PG. Cuando los PG de un personaje bajan a 0, éste cae inconsciente. Si los PG de

un personaje disminuyen por debajo de 0, existe la posibilidad de que muera. Podrás encontrar las reglas sobre inconsciencia y muerte en el Libro del Verano.

Los PG máximos de un personaje no cambian cuando el valor de su FUE cambia.

Puntos de Mente (PM)

$PM \text{ máximos} = ESP \times 2$

Los PM representan la fuerza de voluntad y la capacidad de concentración de un personaje, así como su habilidad para la magia. Los PM nunca pueden disminuir por debajo de 0, por lo que si un Conjuro necesita más PM de los que un personaje tiene, dicho Conjuro no puede lanzarse. Si los PM de un personaje bajan a 0, éste caerá inconsciente.

Los PM máximos de un personaje no cambian cuando el valor de su ESP cambia.

Capacidad de Carga

$FUE + 3$

La Capacidad de Carga indica cuánto puede transportar un Viajero. Es un concepto abstracto que combina peso y volumen. Existen mochilas y otros recipientes, que sirven para aumentar el número de objetos que un personaje puede transportar.

La Capacidad de Carga de un personaje cambia cuando el valor de su FUE cambia.

EJEMPLO

Haruka tiene FUE:6, así que empieza con 12 PG máximos. Como tiene ESP:8, Haruka empezará con 16 PM máximos. Además, como es de Arquetipo Mágico tiene +4 a sus PM, por lo que empezará con 20 PM máximos. ¡Es imposible conseguir más con un personaje recién creado!

Como tiene FUE:6 y es de clase Granjero, la Capacidad de Carga de Haruka es 12 (FUE:6 más 3, y otros 3 más por Robusto).

Hay que tener en cuenta que Haruka podrá aumentar sus PG y PM máximos a medida que suba de nivel, pero cambios en su FUE o su ESP no tendrán efecto en sus PG o PM. La Capacidad de Carga, sin embargo, sí cambia con su FUE.



Escoge tu Arma Dominada

Cada personaje está entrenado en el uso de un tipo particular de arma, que se denomina su Arma Dominada. Este tipo de arma será la que el personaje utilizará más habitualmente en combate.

Escoge 1 tipo de arma de entre los cinco disponibles: Hojas Cortas, Hojas, Armas de Asta, Hachas y Arcos. Un personaje comienza el juego con su Arma Dominada. Si el DJ lo aprueba, un Viajero podrá escoger Desarmado como su Arma Dominada, pero en tal caso el personaje no comenzará el juego con ningún arma.

Si un personaje utiliza en combate un arma que no sea su Arma Dominada, sus PG se reducirán en 1 por cada ataque que realice. Esta pérdida es debida al esfuerzo que implica utilizar un arma con la que no se está familiarizado.

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.

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.

EJEMPLO

Leo es el compañero de aventuras de Haruka. Es un Mercader de Arquetipo Ofensivo, por lo que ha recibido entrenamiento marcial y sabe cómo proteger sus bienes en el camino. Como tiene DES:6 e INT:8, se da cuenta de que el tipo de arma "Hojas Cortas" está prácticamente pensada para él. Decide llevar consigo una pequeña daga, por si surgieran problemas, y anota esta información en su hoja de personaje.



Elige tu objeto favorito

Escoge un pequeño objeto con el que tu personaje tiene un vínculo emocional, algo especialmente significativo para él. Debe ser algo que pueda llevar consigo a todas horas.

Este objeto sólo se utiliza para añadir un poco de personalidad e historia a tu personaje, y no tiene ninguna mecánica o regla asociada. Si el DJ lo permite, puedes escoger un elemento de equipo o incluso un arma como el objeto favorito de tu personaje, aunque es mejor si el objeto favorito no tiene ninguna utilidad práctica.

Compra objetos

Los personajes comienzan con 1.000 monedas de oro. Consulta la lista de objetos y utiliza este dinero para equipar a tu personaje con todo lo que necesitará para su viaje.

Tu DJ puede decidir que los personajes jugadores pasarán la primera parte de la sesión inicial comprando. Si éste es el caso, puedes saltarte este paso de momento.

Alternativamente, el DJ puede decidir usar las reglas de picnic que se describen a continuación. Si ocurre esto, la compra de objetos tampoco tendrá lugar.

Describe a tu personaje

Ahora que ya te has ocupado de los valores numéricos, será más fácil decidir otros detalles de tu personaje. ¡No omitas estos pasos! La descripción y personalidad de tu Viajero son tan importantes, o más, que sus números.

Nombre del personaje

Además del nombre, puede ser interesante decidir un mote o apodo, para añadir algo de sabor al personaje.

Edad y sexo

Personas de cualquier edad o sexo pueden decidir embarcarse en un viaje.

Color y apariencia

El color de un personaje puede ser su color favorito, o simplemente un color de ropa que le quede bien.

La apariencia exterior de un personaje puede hacer referencia a su estilo, actitud, color de piel y ojos, o corte de pelo.

Hogar y razón para viajar

Intenta pensar en detalles relativos al origen del personaje, como el lugar en que nació y cómo se ganaba la vida.

Piensa también en qué motivó su viaje. Algunos personajes no tendrán razones

verdaderamente importantes para viajar, mientras que otros estarán motivados por un objetivo que el DJ podrá utilizar en futuras aventuras.

Personalidad, etc.

A medida que juegues con un personaje, éste se volverá cada vez más interesante. Intenta hablar de él con otros jugadores, y escucha lo que ellos tienen que decir. No te preocupes si la personalidad del Viajero no se te ocurre inmediatamente, es perfectamente aceptable dejar que ésta se desarrolle durante las primeras sesiones.

Reglas de picnic

Puedes utilizar estas reglas simplificadas para hacer más fáciles las primeras partidas a jugadores novatos, o para empezar a jugar lo más rápidamente posible.

Ignora todas las reglas que tienen que ver con el tamaño y la durabilidad de objetos, así como las de Concentración. Todas las armas usan [FUE+DES] para las tiradas de Impactar y [FUE] para las tiradas de Daño.

Además, la comida y el agua se reponen automáticamente al llegar a un poblado, por lo que no es necesario comprar comida. Los jugadores empiezan con el siguiente equipo:

Equipo básico de Viajero (todos)

Mochila grande, saco de dormir, cubiertos, cantimplora, 3 raciones.

Equipo del grupo (asignado a 1 persona)

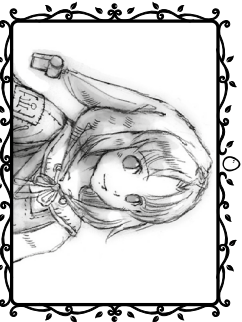
Bestia de carga, barril, baúl de madera, kit de reparaciones, 3 antorchas, yesca y pedernal, 2 jabones, kit de lavado, tienda.

Ryūutāma

Juego de rol de fantasía natural

Hoja de personaje

Ryujin Creado



Nombre	Haruka Bryute			Jugador	R. G.
Nivel	1	PE	0	Sexo	F
Clase	Granjera		Arquetipo	Edad	16 años
				Mágico (Primavera)	

Habilidad	Características	Efectos
Robusta	+	Carga +3, Salud +1
Adiestrar	+	Puede tener 3 animales
Oficio	DES + ESP	Interpreta música inspiradora
	+	
	+	
	+	

Arma Dominada	Especialista Terreno/Clima	Objeto favorito	Guantes de su hermano
Color y apariencia			
Le gusta el amanillo.			
Tiene media melena castaña. Lleva una blusa bordada, una falda y una capucha para el sol.			
Hogar y razón para viajar			
Es de Elnte, famoso por sus molinos y su trigo.			
Quiere entregar una carta de su difunto padre a su hermano Fiore, que se fue del pueblo hace 3 años.			
Notas			
Cronista. Apodo: "Ave del Paraíso"			
Le gusta cantar. Su perro Kasta es su mejor amigo.			
Le dan mucho miedo los sitios oscuros.			

Características			
FUE	DES	INT	ESP
d 6	d 4	d 6	d 8
PG		PM	
PG Iniciales = FUE x 2		PM Iniciales = ESP x 2	
12 ⇒		20 ⇒	
FUE + ESP		Puntos de Píña	
2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20			
Salud			
Tiradas de Viaje			
(1) Marcha (FUE+DES) (2) Orientación (INT+INT) (3) Acampada (DES+INT)			
Iniciativa (DES + INT)			

Equipo Los objetos equipados no cuentan como carga. El tamaño máximo total de objetos equipados es igual a la Capacidad de Carga.

Armas			
Nombre	Impactar	Dano	Tamaño
Espada Corta	DES+INT+1	INT-1	1
Una mano			
Nombre	Defensa	Realización	Tamaño
Defensa			
Defensa	Esquena	Realización	Tamaño
Durabilidad			
Efecto / Descripción / Otros			
Nombre			
Yisera mona	Efecto / Descripción / Otros		
Calor +1			
Efecto / Descripción / Otros			
Ropa de viaje			

Terreno + Climas Modificadores para Terrenos / Climas

Terrenos		Nivel 1 => 6		Nivel 2 => 8		Nivel 3 => 10		Nivel 4 => 12		Nivel 5 => 14	
Praderas	Vermos	Bosques	Colinas	Pedregales	Primerios	Bosques	Pantanos	Montañas	Desiertos	Junglas	Montaña
Modificador											
Climas											
Climas +1											
Llovizna	Viento	Nebolina	Calor	Frio	Lluvia	Nieve	Neblia	Ocuidad	Formena	Verisca	
Modificador			+1								

Condiciones Se curan si la salud del día siguiente es mayor o igual que la severidad.

Físicas		Mentales	
Hendido	Herido	Cansado	Enfermo
DES bajan 1 grado	FUE bajan 1 grado	ESP bajan 1 grado	Todas bajan 1 grado
Envenenado	Marado	Conmicionado	
FUE bajan 1 grado	INT bajan 1 grado	Todas bajan 1 grado	

Clases

Las siete clases de personaje disponibles reflejan tanto la profesión del Viajero como su pasado. Cada una posee 3 Habilidades.



Habilidades

Las Habilidades buscan representar en forma de reglas aquellas capacidades especiales que sólo los miembros de una clase poseen. Estas Habilidades, se aprenden después de años de entrenamiento y dedicación. Todas ellas pueden ser muy útiles durante un viaje, aunque a primera vista no lo parezcan.

En las páginas siguientes encontrarás las Habilidades de cada clase. Así es cómo funcionan:

Efecto de la Habilidad

Aquí se explica el efecto de usar una Habilidad, incluyendo el resultado de obtener un éxito, un Crítico o una Pifia.

Prerrequisitos

Aquí se explican las circunstancias que deben darse para que pueda utilizarse una Habilidad. Las Habilidades sin prerrequisitos tendrán un guión (-) en esta caja y pueden utilizarse siempre.

Características

Aquí se indican las Características que deben tirarse para determinar el resultado de utilizar una Habilidad. Las Habilidades que no impliquen una tirada tendrán un guión (-) en esta caja.

EJEMPLO

Un viajero entre Viajeros, el Trovador peregrina de pueblo en pueblo, exhibiendo sus dotes para el canto y el baile. El Trovador posee habilidades que pueden ayudar al grupo en una gran variedad de situaciones.

Ejemplos de profesiones Bailarín, músico, trovador, etc.

Ejemplos de acciones Bailar, cantar, dialogar, etc.

Trotamundos

Como debes cambiar de público constantemente para poder ganarte la vida, has aprendido a viajar con seguridad.

Efecto de la Habilidad		
+1 a las tiradas de Viaje (tiradas de Marcha/Orientación/Acampada, siempre activo).		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
-	-	-

Tradiciones

Has conocido a muchas personas en el camino, y has aprendido sus viejas canciones y leyendas.

Efecto de la Habilidad		
Puedes obtener información adicional sobre algo que hayas visto o escuchado.		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
Ves o escuchas algo	INT + INT	A elección del DJ

Música

Puedes interpretar una canción o tocar un instrumento para animar a tus compañeros.

Una vez por aventura, puedes aprender una nueva canción y ponerle el nombre que más te guste. Dicha canción estará ligada a un Terreno o Clima en el que el personaje se encuentre en ese momento. Si, por ejemplo, tu personaje se encontrara en una Pradera con Lluvia, podría aprender canciones como "Canto de la Lluvia" o "Balada de la Pradera", pero no canciones como "Rumba del Desierto".

Una vez aprendida, puedes utilizar una canción si el Terreno o Clima se corresponde con el de la canción. Por ejemplo, la "Canción de la Lluvia" se puede usar en cualquier momento en que el personaje experimente el Clima "Lluvia". Puedes poner el nombre que prefieras a las canciones, los anteriores son sólo ejemplos.

Efecto de la Habilidad		
Todos los miembros del grupo +1 en una bonificación de +1 a su siguiente tirada.		
Crítico: Bonificación de +3.		
Pifia: Todos los PJs con una Salud de 6 o menos sufren la Condición (Marcado:6).		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
Sólo con Terreno o Clima adecuado, cada uso reduce los PG en 1	DES + ESP	Topografía

Número objetivo

Aquí se indica el número que debe obtenerse al tirar los dados para tener éxito al utilizar la Habilidad. Cuando aparece "Topografía" en este espacio, el número objetivo que debe obtenerse es la dificultad del Terreno + los modificadores por Clima.



TROVADOR



Un viajero entre Viajeros, el Trovador peregrina de pueblo en pueblo, exhibiendo sus dones para el canto y el baile. El Trovador posee habilidades que pueden ayudar al grupo en una gran variedad de situaciones.

Ejemplos de profesiones Bailarín, músico, trovador, etc.

Ejemplos de acciones Bailar, cantar, dialogar, etc.

Trotamundos

Como debes cambiar de público constantemente para poder ganarte la vida, has aprendido a viajar con seguridad.

Efecto de la Habilidad		
+1 a las tiradas de Viaje (tiradas de Marcha/Orientación/Acampada, siempre activo).		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
-	-	-

Tradiciones

Has conocido a muchas personas en el camino, y has aprendido sus viejas canciones y leyendas.

Efecto de la Habilidad		
Puedes obtener información adicional sobre algo que hayas visto o escuchado.		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
Ves o escuchas algo	INT + INT	A elección del DJ

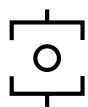
Música

Puedes interpretar una canción o tocar un instrumento para animar a tus compañeros.

Una vez por aventura, puedes aprender una nueva canción y ponerle el nombre que más te guste. Dicha canción estará ligada a un Terreno o Clima en el que el personaje se encuentre en ese momento. Si, por ejemplo, tu personaje se encontrara en una Pradera con Lluvia, podría aprender canciones como “Canto de la Lluvia” o “Balada de la Pradera”, pero no canciones como “Rumba del Desierto”.

Una vez aprendida, puedes utilizar una canción si el Terreno o Clima se corresponde con el de la canción. Por ejemplo, la “Canción de la Lluvia” se puede usar en cualquier momento en que el personaje experimente el Clima “Lluvia”. Puedes poner el nombre que prefieras a las canciones, los anteriores son sólo ejemplos.

Efecto de la Habilidad		
Todos los miembros del grupo tienen una bonificación de +1 a su siguiente tirada.		
Crítico Bonificación de +3.		
Pífa Todos los PJs con una Salud de 6 o menos sufren la Condición [Mareado:6].		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
Sólo con Terreno o Clima adecuado, cada uso reduce los PG en 1	DES + ESP	Topografía



MERCADER



Comerciantes itinerantes que intercambian bienes entre los distintos pueblos a cambio de oro y joyas. Los Mercaderes tienen habilidades que les permiten comprar barato y vender a un precio mayor. Gracias a su labia, tienden a salirse con la suya.

Ejemplos de profesiones Comerciante, tendero, líder de caravana, etc.

Ejemplos de acciones Comprar, vender, comerciar, transportar objetos, etc.

Elocuencia

Como mercader que se gana la vida comerciando, tienes un don para las palabras.

Efecto de la Habilidad		
+1 a las tiradas de Negociación (INT + ESP), siempre activo.		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
Realizar una tirada de Negociación	-	-

Adiestrar

Has aprendido a entrenar animales para que te ayuden a transportar tu mercancía. La mayoría de los personajes sólo pueden viajar con un animal sin tener que darle comida y agua todos los días. Con esta Habilidad puedes ir acompañado de más animales, por lo que podrás transportar más objetos. Las reglas de animales se describen más adelante, en la sección de Objetos.

Efecto de la Habilidad		
2 animales adicionales no necesitan comida ni agua durante el viaje, para un total de 3.		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
-	-	-

Comerciar

Puedes comprar objetos más baratos y venderlos más caros, pero tienes que comprar o vender al menos 4 objetos del mismo tipo a la vez, y debes tener suficiente oro como para comprar todos los objetos del mismo tipo al mismo tiempo. Si tienes éxito al usar esta Habilidad, el precio de compra o venta de los objetos cambiará, aunque ten en cuenta que no puedes echarte atrás si fallas la tirada: tendrás que comprar o vender al precio habitual. No podrás utilizar esta Habilidad si hay escasez de ciertos objetos, los tenderos no quieren comerciar contigo, o para vender objetos en la misma población en la que los compraste.

Efecto de la Habilidad		
Puedes comprar objetos a un precio reducido o venderlos a un precio mayor.		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
Comprar o vender 4 o más objetos del mismo tipo	INT + ESP	Ver más abajo

Resultado de la tirada	6-7	8-9	10-13	14-17	18+
% de cambio en el precio	10%	20%	40%	60%	80%

☞ Al comprar objetos, su precio se reduce en este %. Al vender objetos, su precio aumenta en este %.



CAZADOR



Personas que se ganan la vida en la naturaleza, utilizando su saber y sus herramientas para cazar a sus presas. Los Cazadores logran encontrar comida en casi cualquier terreno o clima, mientras viajan hacia su destino. Pueden incluso comer monstruos.

Ejemplos de profesiones Cazador, trampero, cazador de monstruos, etc.

Ejemplos de acciones Cazar, perseguir presas, pescar, etc.

Rastrear

Puedes rastrear ciertos tipos de monstruos (Bestias Fantasma, Plantas Fantasma, Piedremonios, Animales) observando sus huellas y otras marcas. Obtienes un +1 al Daño contra aquellos monstruos que hayas rastreado con éxito usando esta Habilidad.

Efecto de la Habilidad		
Encuentras a un monstruo. +1 al Daño contra cualquier monstruo que hayas encontrado.		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
Encontrar las huellas del monstruo	FUE + INT	Topografía

Matarife

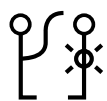
Eres capaz de obtener materiales valiosos, como cuero y comida, de los monstruos que derrotas. El tipo de objetos que recibes si tienes éxito se indica en la descripción de cada monstruo en la Dragónica.

Efecto de la Habilidad		
Consigues materiales a partir de un monstruo derrotado.		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
Derrotar a un monstruo	DES + INT	Nivel del monstruo x2

Cazar

Sabes cómo atrapar pequeños animales salvajes y cocinarlos. Puedes usar esta Habilidad justo antes de una tirada de Acampada. Sin embargo, si decides salir a cazar, no puedes ayudar a montar el campamento. No se puede estar en dos sitios a la vez. Cuanto más alto sea el resultado, más comida obtienes.

Efecto de la Habilidad		
Consigues un número de raciones igual a (resultado de la tirada - número objetivo), pero no puedes participar en la tirada de Acampada.		
Crítico Las raciones son sabrosas. Pifia Sufres la Condición [Herido:6].		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
Antes de la tirada de Acampada, una vez al día.	DES + INT	Topografía



SANADOR



Médicos que se ganan el respeto de todos, tratando enfermedades y curando heridas mediante plantas medicinales. Deberías asegurarte de viajar con un Sanador si vas a atravesar tierras potencialmente peligrosas.

Ejemplos de profesiones Doctor, farmacéutico, alquimista, herborista, etc.

Ejemplos de acciones Curar, operar, sanar, etc.

Curar

Puedes curar las heridas de un compañero, creando una poción secreta a partir de una mezcla de plantas medicinales y agua. Puedes usar cualquier tipo de planta medicinal con esta Habilidad. Las artes curativas precisan de un cierto tiempo, por lo que si se utiliza Curar durante un combate, su efectividad se reduce.

Efecto de la Habilidad		
El personaje tratado recupera tantos PG como el resultado de una tirada de INT+ESP. Durante un combate, sólo recupera el resultado de tirar INT (un solo dado).		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
Gastar 1 planta medicinal y 1 ración de agua	INT + ESP*	-

*(Durante el combate, sólo INT)

Primeros Auxilios

Puedes curar durante una hora una Condición de un personaje. Además, también se reduce la severidad de una Condición en un número igual al nivel actual del Sanador. Si al hacer esto se reduce la fuerza de la Condición a 0 o menos, dicha Condición se cura permanentemente. Un personaje sólo puede beneficiarse de Primeros Auxilios una vez al día, sin importar si la tirada tiene o no éxito.

Efecto de la Habilidad		
Cura una Condición de un personaje durante una hora. Además, reduce la severidad de dicha Condición en una cantidad igual al nivel del Sanador.		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
Un personaje que no ha recibido Primeros Auxilios hoy	INT + ESP	Severidad de la Condición

Forrajear

Sabes cómo encontrar útiles plantas medicinales. Puedes salir en busca de plantas por la mañana temprano, una vez al día. Si tienes éxito al usar esta Habilidad obtienes una dosis de plantas medicinales. El tipo de planta depende del Terreno en el que te encuentres, consulta la lista de plantas medicinales en la sección de Objetos para obtener más información. Las plantas medicinales que encuentres sólo se pueden utilizar durante ese mismo día, pero puedes recurrir a un bote para plantas para mantenerlas frescas hasta 7 días.

Efecto de la Habilidad		
Encuentra 1 planta medicinal. Crítico Encuentras 3 plantas medicinales. Piña Sufres la Condición [Envenenado:6].		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
Por la mañana, antes de la tirada de Movimiento, una vez al día	FUE+ INT	Topografía



GRANJERO



Trabajadores que viven en armonía con la naturaleza, tomando lo que ésta les provee. En su vida diaria realizan muchas tareas diferentes, lo que les permite conocer una Habilidad de otra clase de personaje.

Ejemplos de profesiones Agricultor, ganadero, lechero, etc.

Ejemplos de acciones Cultivar, plantar, transportar objetos, etc.

Robusto

Tienes una constitución fuerte, gracias a haber llevado una vida sana. Además, estás en sintonía con los ritmos naturales de tu cuerpo. Tu fortaleza te permite resistir las penalidades y ser capaz de cargar con más peso.

Efecto de la Habilidad		
+1 a las tiradas de Salud, todos los días. +3 a la Capacidad de Carga.		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
-	-	-

Adiestrar

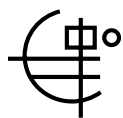
Has aprendido a entrenar animales para que te ayuden a transportar tu mercancía. La mayoría de los personajes sólo pueden viajar con un animal sin tener que darle comida y agua todos los días. Con esta Habilidad puedes ir acompañado de más animales, por lo que podrás transportar más objetos. Las reglas de animales se describen más adelante, en la sección de Objetos.

Efecto de la Habilidad		
2 animales adicionales no necesitan comida ni agua durante el viaje, para un total de 3.		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
-	-	-

Oficio

Como la vida de un granjero puede ser difícil, y además hay temporadas en las que no es posible trabajar en el campo, te has buscado una ocupación secundaria que te dé un dinero extra. Escoge una Habilidad que implique hacer tiradas de cualquier otra clase de personaje. Puedes utilizar dicha Habilidad como si pertenecieras a la otra clase. Sin embargo, nunca serás un auténtico experto en ella, por lo que tendrás una penalización de -1 a las tiradas de esa Habilidad.

Efecto de la Habilidad		
Utiliza una Habilidad de otra clase con un penalizador de -1.		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
Depende de la Habilidad	Depende de la Habilidad	Depende de la Habilidad



ARTESANO



Fabricantes de cosas útiles, cosas bellas, cosas deliciosas y otros productos. Los Artesanos son capaces de reparar los objetos que se rompan de camino a su destino. También pueden crear los objetos comunes que necesiten.

Ejemplos de profesiones Zapatero, sombrerero, cocinero, etc.

Ejemplos de acciones Coser, cocinar, reparar objetos, etc.

Matarife

Eres capaz de obtener materiales valiosos, como cuero y comida, de los monstruos que derrotas. El tipo de objetos que recibes si tienes éxito se indica en la descripción de cada monstruo en la Dragónica.

Efecto de la Habilidad		
Consigues materiales a partir de un monstruo derrotado.		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
Derrotar a un monstruo	DES + INT	Nivel del monstruo x2

Artesanía

Puedes usar esta Habilidad para fabricar objetos prácticos, monos, hermosos o deliciosos. Siempre que tengas el tiempo y las herramientas apropiadas, puedes crear objetos durante el viaje. Como cada profesión es diferente, también lo son las cosas que cada personaje puede fabricar. Cuando escoges la clase Artesano, debes escoger también una única categoría de la lista que encontrarás más adelante. Ésta será tu especialidad. Si escoges, por ejemplo, la categoría “zapatos”, podrás crear cualquier objeto de la lista de zapatos en la sección de Objetos de este libro. Si fallas la tirada de Habilidad puedes volver a tirar de nuevo; los materiales no se pierden, pero el tiempo invertido sí.

Categorías posibles: armas, armaduras, escudos, zapatos, capas, bastones, sombreros, accesorios, comida, miscelánea, equipo de acampada y recipientes.

Efecto de la Habilidad		
Fabricas un objeto de tu especialidad. Escoge la categoría en la que te especializas cuando eliges esta clase.		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
Debes disponer del tiempo (1 día por tamaño) y los materiales (la mitad del coste del objeto en oro)	FUE + DES	Ver más abajo

Precio del objeto	100 o menos	101 a 1.000	1.001 a 10.000	10.001 a 100.000	Más
Número objetivo	6	8	10	14	18

Reparar

Puedes reparar objetos dañados para que vuelvan a estar como nuevos. Puedes arreglar objetos de cualquier categoría, aumentando su durabilidad hasta su máximo. El número objetivo de la tirada para Reparar depende del precio del objeto, y es el mismo que aparece en la tabla de la Habilidad Artesanía. Tengas éxito o no, debes gastar el 10% del coste del objeto en oro cada vez que intentes repararlo.

Efecto de la Habilidad		
Reparas un objeto, haciendo que su durabilidad vuelva a su valor original.		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
Debes disponer del tiempo (1 día por tamaño) y los materiales (10% del coste del objeto en oro)	FUE + DES	Ver más arriba



NOBLE



Un miembro de una casa noble, de extensa cultura, experto en el arte de la guerra y educado para saber comportarse en cualquier situación. Sin embargo, los nobles no están muy acostumbrados a la vida al aire libre y la dureza del viaje.

Ejemplos de profesiones Caballero, samurái, daimyo, señor, etc.

Ejemplos de acciones Dar órdenes, proteger, estudiar, etc.

Etiqueta

Muchos años aprendiendo cuáles son los modales correctos y tu dilatada experiencia con la alta sociedad, te han hecho consciente de la importancia de mantener una correcta compostura y educación. Cuando hables con alguien de alto rango o elevado estatus social, haz una tirada enfrentada de Etiqueta. Si ganas habrás causado una impresión positiva.

Efecto de la Habilidad		
Dejas una impresión positiva de ti mismo ante alguien de alto rango o estatus social elevado.		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
-	DES + INT	Tirada enfrentada

Cultura

Tras años de estudio bajo la tutela de un sabio bien instruido, has memorizado multitud de datos sobre aspectos de lo más variados. Sabes más que la mayoría de la gente sobre historia, personajes célebres y lugares famosos.

Efecto de la Habilidad		
Conoces información detallada sobre algo que has visto o escuchado.		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
Ves o escuchas algo	INT + INT	A elección del DJ

Militar

Has recibido entrenamiento intensivo a las órdenes de un maestro de armas, que te ha enseñado a manejar correctamente un cierto tipo de arma. Cuando crees tu personaje, escoge un tipo de arma de entre Hojas, Armas de Asta o Arcos; este tipo será un Arma Dominada para ti. Si este tipo ya era tu Arma Dominada, obtienes una bonificación de +1 a tus tiradas para Impactar con armas de dicho tipo.

Efecto de la Habilidad		
Elige Hojas, Armas de Asta, o Arcos. El tipo escogido es Arma Dominada para ti. Si el tipo elegido ya era tu Arma Dominada, obtienes un +1 a las tiradas de Impactar.		
Prerrequisitos	Características	Número objetivo
-	-	-

Arquetipos

Podemos dividir a los Viajeros en tres tipos de personas, en función de cómo decidan afrontar las dificultades. Estas tres formas de encarar los problemas, que llamamos Arquetipos, se indican a continuación. Los personajes reciben todas las capacidades indicadas en el Arquetipo al que pertenezcan.



Arquetipo Ofensivo

Este Arquetipo es experto en el combate y la fortaleza física. Suele lucirse cuando hay que golpear a monstruos en la cabeza o hacer demostraciones de fuerza.

CAPACIDAD	EXPLICACIÓN
RESISTENCIA	+4 a los PG máximos
POTENCIA	+1 a las tiradas de Daño en combate.
ESPECIALIDAD EN ARMAS	1 Arma Dominada adicional



Arquetipo Técnico

Este Arquetipo suele mostrar una gran capacidad de concentración y destaca a la hora de sobreponerse a circunstancias adversas. Su poder se manifiesta cuando hay que realizar una tirada que no pueden permitirse fallar.

CAPACIDAD	EXPLICACIÓN
PRECISIÓN	+1 adicional a las tiradas al usar Concentración, para un total de +2 o +3
RAPIDEZ	+1 a las tiradas de Iniciativa en combate
BOLSILLOS	+3 a la Capacidad de Carga



Arquetipo Mágico

Este Arquetipo puede manipular la energía mística conocida como "Magia". La Magia se divide en 2 tipos, Estacional y de Encantamientos, y a medida que los personajes suben de nivel tendrán a su disposición Conjuros cada vez más poderosos. Cuando un Viajero escoge el Arquetipo Mágico, recibe un grimorio en el que almacenar sus Encantamientos. Si el grimorio se pierde, los Encantamientos escritos en él se perderán también.

CAPACIDAD	EXPLICACIÓN
VOLUNTAD	+4 a los PM máximos
GRIMORIO	2 Encantamientos por nivel
HECHICERO ESTACIONAL	Puede usar Magia Estacional

Obtener Encantamientos

Escoge 2 Encantamientos de la lista de Magia de Encantamientos de nivel bajo y anótalos. Cada vez que subas de nivel podrás escoger otros 2 Encantamientos más de cualquier lista a la que tengas acceso: de nivel bajo desde nivel 1, de nivel medio desde nivel 4, y de nivel alto desde nivel 7. Siempre se pueden escoger Conjuros de una lista de un nivel inferior, aunque se tenga acceso a listas de más nivel.

Obtener Magia Estacional

Escoge una de las cuatro estaciones. A partir de nivel 1, el personaje puede lanzar todos los Conjuros de nivel bajo de dicha estación. A partir de nivel 4, todos los de nivel medio de su estación, y a partir de nivel 7 todos los de nivel alto de su estación.

Roles de Grupo

El grupo debería estar formado por personajes de distintas clases. Cuando los PJs sufran heridas, su comida escasee y sus armas se rompan o pierdan, los jugadores se darán cuenta de lo importante que es formar un grupo bien equilibrado.

Además de las clases, también hay una serie de roles que deben repartirse entre los miembros del grupo, para así poder disfrutar de una experiencia de juego divertida y fluida. Existen cuatro roles esenciales. Cuando los jugadores hayan terminado de crear los personajes, pero antes de empezar a jugar, deberían repartirse estos roles.



Explicación de los roles

Líder

La persona que mantiene al grupo unido. Siempre tiene la última palabra en cualquier discusión que afecte al grupo, pero esto no quiere decir que el resto del grupo esté a sus órdenes, sino que en caso de que sea imposible llegar a un consenso, él debería tomar la decisión final. Es el encargado de llevar la cuenta de la Iniciativa y el orden de actuación durante un combate.



Guía

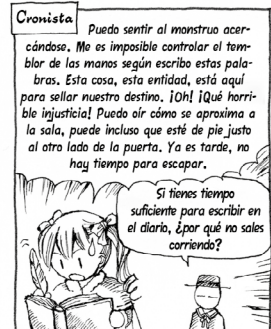
La persona que se asegura de que el grupo está viajando en la dirección correcta. Es el responsable de la tirada de Orientación (una de las tiradas de Viaje), así como de mantener actualizado el mapa. Se recomienda que el Guía tenga INT alta.

Intendente

La persona que lleva la cuenta de la comida y el agua del grupo, además de hacerse responsable de comprar los objetos necesarios para el viaje. Es mucho más fácil llevar la comida y el agua en baúles y barriles que hacer que cada PJ cargue con la suya. El intendente será el responsable de la hoja de provisiones. Se recomienda que el Intendente posea una bestia de carga.

Cronista

Es la persona que escribe el diario de los acontecimientos que suceden durante el juego, siempre desde el punto de vista de su personaje. Puede ser una buena idea que el diario lo escriban todos los miembros del grupo, turnándose en el rol de Cronista cada pocos días, para así poder tener un diario más interesante al final del viaje.



Subir de Nivel

A medida que los personajes viajan, adquieren experiencia, mejorando así sus capacidades y adquiriendo otras nuevas.

Cómo subir de nivel

Al final de cada sesión (esto es, al final de cada viaje), cada PJ recibe un cierto número de Puntos de Experiencia (PE). Cuando los PE superan cierto valor, el personaje sube de nivel.

Formas de adquirir PE

- PE por la mayor Topografía (Terreno + Climas) que los Viajeros hayan recorrido durante la sesión.

NIVEL	PE
5-7	100
8-10	200
11-13	300
14+	500

- 50 PE por cada vez que el Ryuujin haya usado una Bendición durante la sesión.
- Tantos PE como 10 veces el nivel del monstruo de mayor nivel al que los Viajeros hayan derrotado durante la sesión.

Añade estos tres subtotaes para determinar el total de PE que cada PJ gana por participar en la sesión.

EJEMPLO

La Topografía más dura que el grupo ha atravesado es una Pradera con Lluvia (Terreno 6 + Clima 1 = Topografía 7), por lo que han conseguido 100 PE. El Ryuujin utilizó su Relato de la Amabilidad una vez, lo que equivale a 50 PE. Por último, el enemigo de mayor nivel al que derrotaron fue un Limo de nivel 3, que supone 30 PE. Cada Viajero recibe 180 PE.

Subiendo de nivel

Los personajes se vuelven más capaces cuando suben de nivel.

1. Los PG y los PM aumentan. Cada nivel ganas 3 puntos a repartir como quieras entre los dos.

2. La Capacidad de Carga aumenta en 1.

3. Se ganan nuevas ventajas, dependiendo del nivel.

TABLA DE SUBIDAS DE NIVEL

NIVEL	PE NECESARIOS	NUEVA VENTAJA
2	100	Aumento de Característica, acciones Finta y Buscar en combate
3	600	Especialista en Terreno/Clima
4	1200	Aumento de Característica, inmunidad a Condición
5	2000	Clase adicional
6	3000	Aumento de Característica, Arquetipo adicional
7	4200	Especialista en Terreno/Clima
8	5800	Aumento de Característica
9	7500	Apoyo del dragón estacional
10	10000	Aumento de Característica, embarcarse en un viaje legendario

Aumento de Característica

En cada nivel par aumenta una de las Características del personaje. Elige una Característica de entre FUE, DES, INT y ESP y aumenta en uno el tamaño de su dado. El tipo de dado de una Característica aumenta en este orden: d4 -> d6 -> d8 -> d10 -> d12 (máximo).

Aumentar las Características no hará que aumenten los PG y PM máximos, pero aumentar la FUE si que incrementará la Capacidad de Carga. Si la FUE aumenta en un

nivel (de, por ejemplo, d6 a d8), añade 2 a la Capacidad de Carga, exactamente igual que durante la creación del personaje.

Especialista en Terreno/Clima

Al alcanzar los niveles 3 y 7, el personaje se convierte en un experto en un Terreno o Clima. De los 24 tipos de Terrenos y Climas, escoge uno. A partir de ahora, el personaje gana una bonificación de +2 en cualquier tirada que tenga que ver con dicho Terreno o Clima.

Inmunidad a Condición

Al llegar al nivel 4, el personaje ha aprendido a evitar una determinada Condición. Escoge una de las seis Condiciones (Herido, Envenenado, Enfermo, Cansado, Mareado o Conmocionado). El personaje será inmune a dicha Condición a partir de ahora.

Clase adicional

Al llegar a nivel 5, el personaje habrá aprendido las habilidades de otra Clase mientras viajaba. Esto es especialmente útil para adquirir Habilidades de las que el grupo carece, o simplemente para reforzar Habilidades ya existentes.

El personaje escoge una nueva Clase y recibe todas sus Habilidades, como si perteneciera a ella. Si se escoge la Clase que el personaje ya posee, sus Habilidades se ven reforzadas; las Habilidades que dan una bonificación sin tirada (Habilidades con “-” en sus prerequisites) doblan dicha bonificación, mientras que las Habilidades que exigen una tirada reciben una bonificación permanente de +1.

Arquetipo adicional

De forma similar a con la Clase adicional, el personaje gana un Arquetipo adicional al llegar a nivel 6 y obtiene las capacidades de dicho Arquetipo. Si el Arquetipo escogido es el mismo que ya tenía el personaje, las capacidades se acumulan. Por ejemplo, si el

personaje escoge el Arquetipo Mágico en ambas ocasiones, recibirá cuatro Conjuros cada vez que suba de nivel a partir de ese momento, así como los Conjuros de una segunda estación de Magia Estacional.

Apoyo del dragón estacional

Al llegar al nivel 9, el Dragón al que has estado ofreciendo tus cuadernos de viaje se ha encariñado contigo. Escoge una estación. Mientras estés viajando durante dicha estación, el dragón asociado a la misma te pondrá bajo su protección. Una vez al día, puedes decidir sacar automáticamente un 10 en cualquier tirada. Puedes usar esta capacidad después de haber realizado la tirada, sin importar el tamaño del dado que hayas utilizado.

Viaje legendario

Los viajes más arduos y extensos que existen son conocidos como los Siete Grandes Periplos. Estos Siete Grandes Periplos conducen a los tesoros más secretos, las utopías más bellas y los paisajes más maravillosos del mundo. Al llegar a nivel 10, el personaje está preparado para embarcarse en uno de estos viajes legendarios. Los detalles de este viaje los decide el DJ.

EJEMPLO

Haruka ha ganado suficiente experiencia como para subir a nivel 2. Lo primero que hace es aumentar sus PG y PM. Le parece que ya tiene suficientes PM, así que suma 3 a sus PG, para un nuevo total de 15 PG. Después aumenta su Capacidad de Carga, para un total de 13; FUE:6 + 3 (bonificación de personaje inicial) + 3 (por la Habilidad “Robusto”) +1 (subida de nivel). Por último, consulta cuál es la ventaja adicional del nivel dos: ¡puede aumentar una Característica! Se da cuenta de que su FUE:6 le falló varias veces durante la última sesión, por lo que decide aumentarla a FUE:8. Debido a este cambio, su Capacidad de Carga aumenta a 15.

Objetos

¿Qué son los objetos?

Los objetos son las herramientas, enseres y ropas que te ayudarán en tu viaje. Los objetos están separados en las siguientes categorías: armas, armaduras, escudos, zapatos, capas, bastones, sombreros, accesorios, comida, miscelánea, equipo de acampada y recipientes.

Reglas de objetos

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.

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.

Además, los personajes pueden decidir “equiparse” con ciertos objetos. Éstos son los objetos que vestirán o sujetarán con las manos. Los objetos equipables aparecen descritos como tales más adelante, en sus secciones correspondientes. Un personaje puede equiparse con tantos objetos como quiera, mientras se respeten las reglas es-

pecificadas 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.

EJEMPLO

Leo tiene nivel 1 y FUE:6, por lo que su Capacidad de Carga es de 9 y puede equiparse con objetos cuyo tamaño sume 9 o menos. En un momento dado, Leo carga con objetos cuyo tamaño suma 12 (sin contar los equipados), así que sufre un -3 a todas sus tiradas.

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.

Comprar y vender objetos

Comprar

Para comprar un objeto debes pagar su coste en oro. Puedes comprar en las tiendas o a vendedores ambulantes.

Vender

Puedes vender objetos que ya no quieras o no te sean útiles por la mitad de su valor. No puedes vender un objeto roto.

Cualidades especiales

Dentro de su tipo, los objetos pueden variar bastante, dependiendo de la persona y el lugar en el que hayan sido fabricados. Por ejemplo, un sombrero puede ser “mono”, “anticuado” o “resistente”, e incluso podrías encontrar sombreros mágicos, fabricados a partir de un acero encantado llamado “mythril”.

Los modificadores que se muestran en la siguiente tabla indican el cambio del precio del objeto en base a sus cualidades especiales. Para poder comprar objetos con cualidades especiales, deberás aplicar al objeto los modificadores sobre el precio inicial indicados en la tabla. Por ejemplo, los sombreros “monos” son más caros que los sombreros “anticuados”.

Efectos acumulativos

Puedes aplicar cualquier número de cualidades a un objeto, siempre que no sean del mismo tipo. No tiene sentido apli-

car dos cualidades iguales: no existen los sombreros “monos monos”.

Objetos mágicos

A lo largo y ancho del mundo se encuentran valiosos objetos mágicos, esperando ser encontrados. Los exploradores más intrépidos pueden encontrar objetos que incluso andan por sí mismos o emiten un maravilloso brillo.

Existen magos especializados en imbuir objetos con propiedades mágicas. También es posible encontrar tiendas llenas de objetos mágicos en las ciudades más grandes.

Orden de aplicación de costes

Cuando un objeto tiene varios modificadores de coste a la vez, aplica siempre primero los modificadores que multiplican el precio antes que los modificadores que suman un valor fijo.

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.
Anticuado	× 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.

Servicios

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.

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.

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 y armaduras

Un personaje puede equiparse con arma, armadura y escudo, pero sólo con un objeto de cada categoría al mismo tiempo. Tampoco es posible equiparse con un escudo y un arma que necesite de las dos manos a la vez. Además, algunas armaduras tienen penalizaciones, que afectan a las tiradas de Marcha e Iniciativa. Si se duerme con la armadura puesta, estas penalizaciones se aplicarán también a la tirada de Salud del día siguiente.

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.

Ropa de viaje

Zapatos, sombreros y todo el resto de prendas que un Viajero necesita. Un personaje puede equiparse con un sombrero, una capa, un par de zapatos y un bastón (si tiene alguna mano libre). Cualquier bonificación que estos objetos tengan para un Terreno o Clima particular afectará a todas las tiradas que se basen en dicho Terreno o Clima para calcular el número objetivo.

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. Sólo obtienen este beneficio los personajes con FUE:4.
	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.

Animales

Es habitual que los Viajeros vayan acompañados de animales. Las monturas facilitan el movimiento de sus jinetes, mientras que las bestias de carga pueden transportar muchos más objetos que un ser humano. Por último, pero no por ello menos importante, las mascotas proporcionan compañía.



Número de animales

Cada personaje puede llevarse a un único animal en sus viajes. Excepto en Desiertos y Alta Montaña, este animal dispondrá de comida y agua suficientes sin necesidad de gastar de las reservas de los Viajeros. Las clases Granjero y Mercader, debido a su habilidad Adiestrar, pueden estar acompañados

de hasta 3 animales sin tener que preocuparse de su comida y agua. Un personaje que sea a la vez Granjero y Mercader podrá viajar con hasta 5 animales de este modo. Un personaje puede llevar aún más animales, tantos como quiera, pero éstos tendrán que ser alimentados e hidratados a diario por el grupo, consumiendo una ración diaria de comida y de agua, exactamente igual que un Viajero.



Características de los animales

Al igual que los objetos, los animales pueden poseer características adicionales, que añaden efectos y aumentan o disminuyen el precio del animal.

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.

Objetos comunes

Objetos pequeños

Las herramientas de uso diario y otros objetos de diversa índole se agrupan en

esta lista. Los jugadores deberían comprar aquellos objetos que resulten necesarios para el día a día de sus personajes.

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.
	Comida para animales	5	1	Necesaria en Desiertos o Alta Montaña, donde ni siquiera los animales adiestrados pueden encontrar su propia comida.
Miscelánea	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.
	Yesca 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.
	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.
Equipo de acampada	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

Cada recipiente tiene una Capacidad de Carga igual al valor mostrado en la columna "capacidad". Los objetos dentro de un recipiente no se consideran cargados por el

personaje. Cada persona sólo puede transportar un recipiente grande, pero una bestia de carga puede llevar tantos como su Capacidad de Carga le permita.

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.

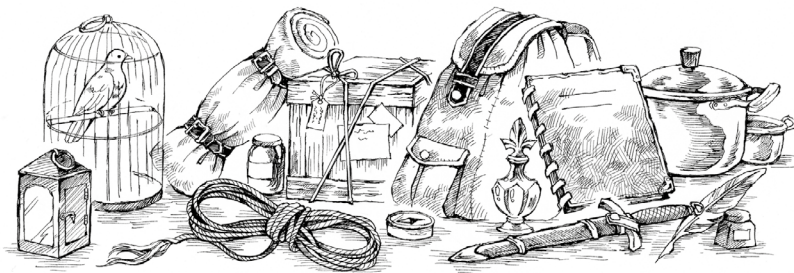
Kits de objetos

Los siguientes kits básicos contienen todo aquello que un personaje necesita para sobrevivir. Suele ser más fácil a la hora de gestionar el equipo comprar uno de estos kits y después añadir los objetos

adicionales que el jugador desee. Un kit de grupo contiene todos aquellos objetos necesarios para un grupo, así que los grupos principiantes deberían poner parte de su dinero en común para comprar uno.

Kits de objetos

Kit	Precio	Tamaño	Contenido
Kit básico	150	Total: 5	Mochila grande, saco de dormir, cubiertos, cantimplora, 3 raciones.
Kit de grupo	800	Total: 10 (en bestia de carga)	Bestia de carga, barril, baúl de madera, kit de reparaciones, 3 antorchas, yesca y pedernal, 2 jabones, kit de lavado, tienda.



Plantas medicinales

¿Qué son las plantas medicinales?

El mundo está lleno de ricos tesoros naturales, como las numerosas plantas dotadas de propiedades especiales. Entre ellas destacan especialmente las plantas medicinales, que proporcionan ciertos beneficios (¡o perjuicios!) a quienes las consumen. Estos efectos son específicos de cada tipo de planta aunque, en líneas generales, cuanto más inhóspito sea el entorno en el que crece una planta, más potente será ésta.

Cualquiera puede utilizar plantas medicinales, pero los miembros de la clase Sanador son auténticos expertos en ellas; pueden utilizar, gracias a su Habilidad Curar, cualquier planta medicinal para tratar las heridas de un personaje.

Características de las plantas medicinales

- 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).

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 Híme	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 cénit.
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.

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 Híme	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	5	Alta Montaña	Tallo Barrera	Mejora
	Bosques Primarios	Hierba Nevada Lunar	Mental				

Magia

¿Qué es la magia?

Los dragones de las estaciones dominan el poder místico de la creación. La magia es simplemente una pequeña fracción de ese poder, la que los seres humanos pueden utilizar.

La magia hace posible todo tipo de cosas fantásticas e increíbles. Un mago en apuros puede crear un foco de luz de la nada, o curar una herida en un instante.

La magia se divide en dos tipos: Magia de Encantamientos y Magia Estacional.

Cómo utilizar la magia

Para utilizar el poder de la magia se debe pronunciar un verso Dracónico e imitar el movimiento de los dragones. El mago debe canalizar su energía hacia el efecto deseado, concentrándose. Dicha concentración implica una disminución en las reservas de energía espiritual del individuo, por lo que para usar magia es necesario gastar PM.

Cuándo se puede usar la magia

Para poder usar magia es necesario:

- Tener total libertad de movimientos, aunque puedes sostener objetos con ambas manos.
- Poder hablar.
- Tener suficientes PM para pagar el coste del Conjuró.
- Si se usa un Conjuró con un alcance distinto a “toque” o “uno mismo”, poder ver al objetivo.

Magia de encantamientos

La magia que se puede aprender por medio del estudio y la práctica se denomina Magia de Encantamientos. Como este tipo de magia se codifica en forma de Conjuros que se pueden transcribir, su uso se ha extendido por todo el mundo. La mayoría de los que utilizan Magia de Encantamientos recurren a un grimorio, en el que anotan los Conjuros a los que tienen acceso. Si este grimorio se perdiera, el mago no podría utilizar los Conjuros en él anotados hasta que tenga acceso a un grimorio nuevo. A los Conjuros de este tipo de magia se les llama Encantamientos.

Magia estacional

Se cree que todas las personas tienen una especial afinidad con una de las cuatro estaciones. Los magos son capaces de aprovechar su afinidad con la estación que más se ajusta a su personalidad para crear efectos mágicos. A este tipo de magia se la denomina Magia Estacional.

Al contrario que la Magia de Encantamientos, la Magia Estacional se basa en los sentimientos y las emociones para invocar Conjuros, y este tipo de magia no se puede enseñar ni entregar a otra persona. Es un conocimiento intuitivo e inexplicable, que se adquiere súbitamente.

Además, a medida que los magos estacionales crecen en poder, son capaces de utilizar un mayor número de Conjuros, cada vez más poderosos, pero sin necesidad de haberlos estudiado.

Realizar magia

Pasos para realizar magia

1 Decide qué Conjuro de tus listas vas a utilizar.



2 Consulta el alcance del Conjuro y decide su objetivo.



3 Entona las palabras mágicas.



4 Gasta los PM necesarios para el Conjuro.



5 Realiza una tirada de Magia usando INT+ESP. Si se sacan dos unos, el Conjuro falla. Cualquier otro resultado (salvo que el objetivo sea un oponente) indica que el Conjuro se lanza con éxito.



6 La magia tiene efecto durante el tiempo especificado en el Conjuro (indicado en su descripción).

Lanzar un Conjuro a un oponente

Cuando se lanza un Conjuro que tenga como objetivo a un enemigo o monstruo, dicho Conjuro sólo tendrá efecto si en la tirada de Magia se obtiene un número igual o superior a la Salud del objetivo. Si no, el Conjuro falla.

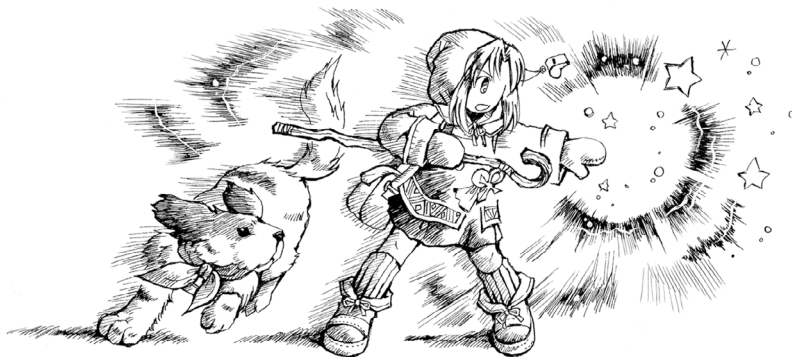
Si la tirada de Magia es un Crítico, el Conjuro tiene efecto automáticamente, incluso si la Salud del oponente es mayor que el resultado obtenido.

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. Si, por ejemplo, lanzas tanto Campana de Alerta como Mosquitero Relámpago, obtendrás un bonificador total de +3 a la tirada de Acampada.

Cancelar efectos mágicos

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



Cómo leer las listas de Conjuros

Tiempo de lanzamiento

Antes de lanzar un Conjuró es necesario determinar cuánto tiempo lleva este proceso. A este respecto existen dos tipos de Conjuros, cada uno con un tiempo de lanzamiento distinto.

Conjuros inmediatos

Estos Conjuros se pueden lanzar en un breve lapso de tiempo. Un personaje puede lanzar un Conjuró inmediato en medio de un combate, invirtiendo su acción del turno, y tiene efecto en cuanto es lanzado.

Conjuros rituales

Este tipo de Conjuros precisa de un largo ritual, de una hora de duración, para poder lanzarse. El mago invierte esa hora dibujando símbolos mágicos y recitando palabras de poder. Si, por la razón que fuese, se interrumpiera el ritual, el mago no gastaría sus PM, pero tendría que empezar otra vez el ritual desde el principio.

Coste en PM

Para lanzar Conjuros es necesario gastar PM. La mayoría de los Conjuros cuestan 2, 4 o 10 PM, aunque hay Conjuros especialmente poderosos que necesitan más PM.

Duración

Ésta es la duración del efecto del Conjuró. La mayoría de los Conjuros que se pueden usar en combate miden su duración en asaltos. Un asalto equivale a 10 segundos de tiempo dentro del juego.

Objetivo

Aquí se indica si el Conjuró afecta a sólo “un objetivo”, a “un área” o a “todas las

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

 Existen Conjuros con objetivos más específicos, como “una herramienta” u otra descripción similar.

Alcance

El alcance indica lo lejos que puede estar el mago de su objetivo cuando lanza un Conjuró. Existen cinco alcances.

Toque

El mago debe estar tocando a su objetivo cuando lanza el Conjuró. Guantes, otras prendas de ropa o la armadura no impedirán que el Conjuró se lance con éxito. Si el Conjuró es ritual, sólo será necesario tocar al objetivo al final del ritual.

Lanzador

El Conjuró sólo afecta al mago.

Área cercana

El Conjuró puede afectar a objetivos que se encuentren en la misma área que el mago, o en un área adyacente. Este alcance fuera de combate es de unos 10 metros.

Cualquier área

El Conjuró puede afectar a cualquier área que el mago desee. Este alcance fuera de combate es de unos 15 metros.

Vista

El Conjuró puede afectar a cualquier objetivo que el mago sea capaz de ver.



Magia de Encantamientos



Nivel bajo



★ Los personajes de Arquetipo Mágico reciben 2 Encantamientos cada nivel. ★

A partir de nivel 1

Tipo	Nombre	PM	Duración	Objetivo	Alcance
Conjuros inmediatos	Cristal de Luz Pura	2	12 horas	1 herramienta	Toque
	Cristaliza la parte de la herramienta que se haya tocado. La parte cristalizada emite una luz blanca similar en intensidad al brillo de una linterna. Puede apagarse golpeándola suavemente.				
	Campana de Alerta	4	12 horas	Área de 10 m ²	Toque
	Hace que aparezca una campana mágica, que hará sonar una alarma si un monstruo entra en los 10 metros cuadrados del área del Conjuro. La campana no se puede mover. Este Conjuro es ideal para jugadores novatos. Otorga un +1 a las tiradas de Acampada.				
	Brújula	4	12 horas	-	Toque
	Hace que se materialice una brújula mágica. Este Conjuro es ideal para jugadores novatos. Otorga un +1 a las tiradas de Orientación.				
	Mano Roja Mejorada	4	6 asaltos	1 persona	Área cercana
Conjuros rituales	La mano con la que el objetivo sostiene su arma comienza a brillar con un fulgor rojo. Este Conjuro mejora la fuerza y habilidad del objetivo, guiando su arma. +1 a las tiradas de Impactar.				
	Toque Curativo	4	Instantáneo	1 persona	Toque
	Cura una herida en un instante. El lanzador tira INT (un dado) y cura al objetivo tantos PG como el resultado obtenido.				
	Estrella Fugaz	4	Instantáneo	1 persona	Cualquier área
	Una explosión de calor surge de la palma de la mano del lanzador y se dirige hasta su objetivo. El lanzador tira ESP (un dado) y causa Daño igual al resultado obtenido.				
	Domador de Animales	10	12 horas	Hasta 7 animales	Cualquier área
	Durante toda la duración, el lanzador puede domar animales salvajes (no monstruos), convirtiéndolos en monturas o bestias de carga. El lanzador debe haber capturado o retenido de alguna forma a los animales previamente. El lanzador tira ESP (un dado): el resultado es el número de animales que puede domar.				
Conjuros rituales	Reflejo Redondeado	10	12 horas	1 persona	Toque
	Una barrera redondeada y pálida rodea al objetivo, protegiéndole. Éste aumenta su Defensa en 3 puntos (-3 al Daño recibido).				
	Sabor Sabebueno	10	1 hora	Raciones	Toque
El lanzador tira ESP (un dado): el resultado es el número de raciones que se convierten en raciones sabrosas. El lanzador elige el sabor exacto. Cualquier ración que no se consuma en una hora se pudre y se echa a perder.					



Magia de Encantamientos



Nivel
medio



A partir de nivel 4

Tipo	Nombre	PM	Duración	Objetivo	Alcance
Conjuros inmediatos	Dragónica, ¡ábrete!	2	Instantánea	1 persona	Cualquier área
	Invoca al compendio de monstruos: la Dragónica. Muestra al jugador la página del libro que contiene los datos del monstruo objetivo.				
	Ataque del Objeto Asesino	4	Instantánea	1 persona	Cualquier área
	Un Objeto del campo de batalla golpea al objetivo, causándole 1d6 de Daño. Este Conjuro surtirá efecto siempre que la tirada de Magia no sea una Pifia, incluso aunque el resultado sea inferior a la Salud del objetivo. El Objeto usado desaparece.				
	Anti Cero	4	6 asaltos	1 persona	Toque
	El corazón del objetivo queda envuelto en luz. Si el objetivo sufre Daño tal que sus PG bajan por debajo de 0, el objetivo se quedará en vez de eso con 1 PG. Este Conjuro funciona una única vez y no surte efecto si el objetivo tenía 1 PG cuando sufrió el Daño.				
Conjuros rituales	Escudo Magimático	4	10 minutos	1 persona	Toque
	Un escudo mágico que aparece y se mueve para proteger a su objetivo. El objetivo aumenta su Defensa en 1 punto (-1 al Daño recibido).				
	Toque Renovador	4	Instantánea	1 persona	Toque
	Recupera el equilibrio de cuerpo y mente del objetivo. Si el objetivo está sufriendo alguna Condición, puede realizar una tirada de Salud y utilizar el nuevo resultado si es mayor que el original.				
	Caballeros de la Limpieza	4	-	Ropas sucias	Toque
	Un montón (tan grande como se desee) de ropa sucia se marcha volando. Las ropas volverán al finalizar el ritual, perfectamente limpias y sin haber perdido su color o calidad: han sido lavadas por los misteriosos Caballeros de la Limpieza. Los objetos que no puedan limpiarse (a discreción del DJ) vuelven sin haber sufrido cambios.				
	Deseo Élfico	4	Toda una noche	1 trabajo	Lanzador
	Al acabar el ritual unos pequeños elfos aparecen mientras el lanzador está durmiendo y trabajan en un proyecto sencillo que éste haya decidido. Su habilidad es similar a la que podría tener un niño de seis años.				
	Movimientos Felinos	10	12 horas	5 m ² alrededor del lanzador	Lanzador
	Al caminar por un bosque, los árboles se mueven para apartarse del camino del lanzador. Así, el movimiento del grupo no se reduce a la mitad al viajar por un Bosque Primario.				
	Espantabestias	10	12 horas	Hasta 7 personas	Toque
	Este Conjuro invoca un muñeco de peluche mágico que permite al grupo escapar de un encuentro con un monstruo de tipo Bestia Fantasma o un animal monstruoso. El DJ puede decidir que el muñeco no tiene efecto. Al ser tan incómodo de transportar, la DES del lanzador se reduce en un grado mientras el Conjuro esté en efecto.				



Magia de Encantamientos



Nivel alto

A partir de nivel 7

Tipo	Nombre	PM	Duración	Objetivo	Alcance
Conjuros inmediatos	Libélula	4	10 minutos	1 persona	Toque
	En la espalda del objetivo aparecen unas alas de libélula, que le permiten volar a una velocidad de 30 km/h. Se puede desplazar por el aire con la misma libertad de movimientos que si estuviera en tierra. El objetivo no obtiene bonificaciones ni penalizaciones en combate.				
	Hayabusa	4	6 asaltos	1 persona	Toque
	El objetivo se vuelve veloz como un halcón. Sin embargo, cuando la magia se disipa, el objetivo queda exhausto. El objetivo puede atacar dos veces en cada turno mientras dure el Conjuro, pero cuando su duración acabe sufrirá la Condición [Herido:10].				
	Metacampo de Batalla	10	6 asaltos	Todas las áreas	Lanzador
	Una barrera que cubre todo el campo de batalla, atrapando a los combatientes. Los aliados tienen +1 a sus tiradas de Daño, y las tiradas de Daño contra ellos -1. Los Objetos del campo de batalla desaparecen, y nadie puede entrar o salir de él mientras dure el Conjuro.				
Conjuros rituales	Filos del Baño de Sangre	10	Instantánea	Todas las áreas	Lanzador
	Incontables espadas giratorias de naturaleza mágica atraviesan el aire. Todos los aliados y oponentes sufren INT+ESP de Daño. El lanzador es el único que no resulta afectado por el Conjuro.				
	Puente Arcoíris	4	12 horas	2 superficies	Toque
	Crea un puente hecho de arcoíris de hasta 50 metros de largo, que cualquiera puede utilizar. El puente puede ascender hasta 20 m. de altura, y debe tener puntos de apoyo en sus dos extremos.				
	Señal del Dragón	4	1 hora	Persona escogida	Vista
	Una señal brillante ilumina el cielo. La señal puede contener hasta 120 caracteres de texto y, si el lanzador así lo elige, ser visible únicamente para una persona concreta. La persona escogida puede "sentir" que el mensaje existe, pero no sabrá qué pone hasta que lo lea.				
	Cabaña en Cualquier Lugar	10	12 horas	1 superficie	Toque
	Crea una cabaña con capacidad para 7 personas. Si más de 7 personas entran en la cabaña, ésta desaparece. Los personajes que duerman en la cabaña ganarán un +2 a su tirada de Acampada				
	Banquete del Dragón	10	2 horas	Hasta 7 personas	Lanzador
	Crea un opíparo banquete sobre una gran mesa con sillas para hasta 7 personas. Cualquier personaje que coma de esta comida recuperará todos sus PG. Es necesario pasar 2 horas comiendo para acabárselo todo.				
	Réplica	10	12 horas	1 objeto	Toque
Mientras el Conjuro esté activo se creará una copia de un objeto. El objeto replicado es exactamente igual que el original. Si durante la duración del Conjuro el objeto original o la copia resultan destruidos, el otro será destruido también.					



Magia de Primavera

Las semillas comienzan a germinar, las flores se abren, extendiendo sus pétalos hacia el sol. La Magia de Primavera, igual que la suave luz del sol, tiene el poder de sanar y animar los corazones.

Nivel bajo



Se aprenden todos automáticamente a nivel 1.

Tipo	Nombre	PM	Duración	Objetivo	Alcance
Conjuros inmediatos	Levántate y Anda	2	Instantánea	1 área	Área cercana
	Todos aquellos que estén durmiendo en el área se despiertan y se ponen de pie inmediatamente. Si alguien está despierto pero tumbado también se pondrá de pie. Este Conjuro sólo afecta a seres vivos bípedos.				
	Manto de Flores	2	1 día	Área tocada	Toque
Conjuros rituales	El área tocada queda cubierta de montones de pequeñas flores. El lanzador decide el tipo de flor. Si las flores son apropiadas para el área y se las cuida, continuarán con su ciclo vital con normalidad tras la duración del Conjuro.				
	Curar Plus Plus	2	Instantánea	1 persona	Toque
	Se lanza siempre como parte de la misma acción que Toque Curativo (sólo se hace una tirada de Magia), haciendo que la curación sea más poderosa. Añade 1d6 al efecto de Toque Curativo.				
Conjuros rituales	Un Poco de Belleza	4	1 día	1 persona	Toque
	La forma y el color del pelo del objetivo cambian y se le aplica el maquillaje necesario para ajustarse a la imagen deseada por el lanzador. El peinado y el maquillaje permanecerán hasta la finalización del conjuro. Los rasgos faciales del objetivo no se modifican.				

Nivel medio



Se aprenden todos automáticamente a nivel 4.

Tipo	Nombre	PM	Duración	Objetivo	Alcance
Conjuros inmediatos	Detectar Corazones Enamorados	2	Instantánea	Corazón enamorado	Vista
	Este Conjuro revela al lanzador cualquier "corazón enamorado" que esté dentro de su campo de visión. El conocimiento llega de forma sutil al lanzador, y sólo se le revela a él. Sin embargo, el Conjuro no dice quién es la persona amada. Sólo afecta a seres capaces de amar.				
	Lanza Mística de Kaguya	4	Instantánea	1 persona	Cualquier área
	Unos rayos de luz del tamaño y forma de ramas de bambú atraviesan al enemigo. El lanzador tira ESP (un dado) y causa Daño igual al resultado obtenido. Si la luna está visible y es de noche, añade 1d6 al Daño.				
Conj. rituales	Dispersar la Fiebre de la Rosa	4	Hasta curación	1 área	Área cercana
	Una gran cantidad de polen alergénico se esparce por el aire, haciendo que los ojos lloren y las narices moqueen. Los objetivos sufren [Envenenado:6]. Este Conjuro surtirá efecto siempre que la tirada de Magia no sea una Pifia, incluso aunque el resultado sea inferior a la Salud de los objetivos.				
Conj. rituales	Suerte Suerte Suerte	10	12 horas	3 personas	Toque
	Comienzan a suceder cosas buenas con más frecuencia. Este Conjuro se puede lanzar sobre 3 personas a la vez. Durante la duración del mismo, cada objetivo puede repetir una de sus tiradas una única vez.				

Nivel alto



Se aprenden todos automáticamente a nivel 7.

Tipo	Nombre	PM	Duración	Objetivo	Alcance
Conjuros inmediatos	Curación Plus XL	2	Instantánea	1 persona	Cualquier área
	Se lanza siempre como parte de la misma acción que Toque Curativo (sólo se hace una tirada de Magia), haciendo que el alcance de Toque Curativo pase a ser "cualquier área". Puede usarse al mismo tiempo que Curación Plus Plus.				
	Brote	10	6 asaltos	1 persona	Toque
	Despierta el poder dormido de una persona. Convierte una Característica de 12 en una Característica de 20. Los objetivos que no tengan una Característica a 12 no se verán afectados.				
Conj. rituales	Beso de Resurrección	10	Instantánea	1 persona	Toque
	Sirve para resucitar a una persona que haya muerto en los últimos 6 asaltos (1 minuto). El objetivo resucita con la mitad de sus PG. El lanzador debe besar al objetivo.				
Conj. rituales	Amanecer Primavera	4	Instantánea	1 persona	Toque
	El momento más bello de la primavera es el amanecer, cuando la belleza de la naturaleza llena los corazones de las personas. El objetivo hace dos veces su tirada de Salud, quedándose con el mejor resultado. Este Conjuro debe utilizarse justo antes de que el objetivo vaya a realizar su tirada de Salud.				



Magia de Verano

El mundo se llena de vida, los animales rebosan vitalidad y una atmósfera de verdor lo cubre todo. La Magia de Verano tiene el poder de afectar al entorno, invocando las fuerzas de la naturaleza.

Nivel bajo



Se aprenden todos automáticamente a nivel 1.

Tipo	Nombre	PM	Duración	Objetivo	Alcance
Conjuros inmediatos	Manto de Brezos	4	6 asaltos	1 área	Cualquier área
	Del suelo surgen zarzas espinosas que se enredan en los objetivos en el área. Éstos sufren un -2 a su Iniciativa a partir del siguiente asalto.				
	Vitalidad de las Vacaciones	4	6 asaltos	1 persona	Toque
Conjuros rituales	La salud y alegría del objetivo aumentan, como si acabara de regresar de unas largas vacaciones. El objetivo recibe un +2 a su Salud.				
	Coro Min-Min de las Cigarras	4	6 asaltos	Cualquier área	Lanzador
Conjuros rituales	El ruidoso canto de las cigarras (que hacen un sonido parecido a "MIN MIN MIN MIN MIN") llena el área, rompiendo la concentración de quienes lo oyen. Mientras dure el Conjuro, cualquiera que intente lanzar un Conjuro deberá en primer lugar vencer al lanzador en una tirada enfrentada de ESP+ESP. Si el lanzador gana, el Conjuro falla automáticamente. Como el sonido es más fuerte junto al lanzador, éste no podrá lanzar conjuros mientras este Conjuro esté activo. Taparse los oídos no evita el efecto.				
	Bonita Hoja Koro-pok-kuru	2	12 horas	Hasta 7 personas	Toque
Conjuros rituales	Aparece una gran hoja, que puede usarse como paraguas. La hoja proporciona un +1 a las tiradas relacionadas con los climas Llovizna y Lluvia. No se puede utilizar al mismo tiempo que un paraguas.				

Nivel medio



Se aprenden todos automáticamente a nivel 4.

Tipo	Nombre	PM	Duración	Objetivo	Alcance
Conjuros inmediatos	Pasión Escarlata	4	Instantánea	1 persona	Toque
	El objetivo se inflama con una gran pasión y mueve su cuerpo con energía. El objetivo puede tirar de nuevo su Iniciativa y, si el resultado es mejor que el anterior, utilizar el nuevo a partir del siguiente asalto.				
	Astenia de Mayo	4	Hasta que se cure	1 persona	Área cercana
Conj. rituales	Este Conjuro desata sobre un objetivo la fuerza mágica conocida como "Gogatsubyo" o "Astenia de Mayo", que erosiona la voluntad del objetivo hasta que no puede hacer nada aparte de vegetar. El objetivo sufre [Cansado:6]. Este Conjuro surtirá efecto siempre que la tirada de Magia no sea una Pifia, incluso aunque el resultado sea inferior a la Salud del objetivo.				
	Mosquitero Relámpago	4	12 horas	5 m ²	Lanzador
Invoca un mosquitero mágico que acaba con cualquier bicho que se acerque a él. Otorga un +2 a las tiradas de Acampada en zonas con muchos insectos voladores.					
Conj. rituales	Llamar al Chubasco	10	10 minutos	5 m ²	Lanzador
	Este Conjuro invoca una lluvia muy intensa y extremadamente precisa, que vierte agua como si un barril lleno de este líquido se hubiera puesto boca abajo súbitamente. El agua es potable y llena todas las cantimploras y barriles en el área.				

Nivel alto



Se aprenden todos automáticamente a nivel 7.

Tipo	Nombre	PM	Duración	Objetivo	Alcance
Conjuros inmediatos	Ciclón	4	Instantáneo	1 persona + lanzador	Toque
	Invoca las fuerzas calamitosas de la tormenta en forma de ciclón. Causa DES+ESP de Daño tanto al objetivo como al lanzador.				
	Sé Valiente	4	Instantáneo	Todas las áreas	Cualquier área
Conjuros rituales	Invoca a un ser increíblemente terrorífico (a elección del lanzador) durante un instante. Todos los objetivos sufren [Conmocionado:10]. Este Conjuro surtirá efecto siempre que la tirada de Magia no sea una Pifia, incluso aunque el resultado sea inferior a la Salud de los objetivos. Cubrirse los ojos o la cara no evitará que el terror se filtre hasta sus corazones.				
	El Deseo de Tanabata	10	?	Papel	?
	Pide un deseo bajo la luz de la Vía Láctea, y quizá se cumpla. Es posible que hasta dos amantes destinados a permanecer separados puedan encontrarse durante una noche. Todos los jugadores escriben un deseo en un trozo de papel y se lo dan al DJ. El DJ escoge uno y hace que se cumpla durante la aventura. Si todos los jugadores escriben deseos poco interesantes, el DJ puede hacer que no se cumpla ninguno.				
Conjuros rituales	Medianoche de Verano	10	1 hora	Lanzador	Lanzador
	El momento más bello del verano es la medianoche, un tiempo de ilusión y calma. Este Conjuro sólo puede lanzarse de noche y, mientras esté activo, el lanzador abandona su cuerpo, convirtiéndose en una silueta brillante y transparente que puede atravesar muros y obstáculos creados por el hombre. Esta silueta no puede atravesar árboles, piedras u otros accidentes naturales ni hablar o interactuar con objetos físicos. Mientras sucede esto, el cuerpo del lanzador permanece dormido, y el lanzador regresará a él automáticamente cuando el Conjuro termine.				



Magia de Otoño

Las aves migran, los árboles pierden sus hojas y las cosechas dan su fruto al fin. La Magia de Otoño, como los agradables cantos de las chicharras, tiene el poder de cambiar los corazones de los hombres.

Nivel bajo



Se aprenden todos automáticamente a nivel 1.

Tipo	Nombre	PM	Duración	Objetivo	Alcance
Conjuros inmediatos	Hojas Caídas	2	Sin fin	Suelo	Toque
	Aparece un metro cúbico de hojas muertas.				
	Luna de la Cosecha	2	6 asaltos	Todas las áreas	Cualquier área
Conjuros rituales	Mar de Lágrimas	4	6 asaltos	1 persona	Cualquier área
	Los ojos del objetivo se llenan de lágrimas, por lo que recibe una penalización de -2 a sus tiradas de Impactar.				
Conjuros rituales	Botella de Mermelada Mágica	4	7 días	Comida	Toque
	Un objeto comestible se convierte en una mermelada de larga duración que mantiene todo el sabor del producto original pero se mantiene en buen estado una semana. Este Conjuro afectará a tantas raciones como el resultado de una tirada de ESP (un dado). No afecta a plantas medicinales.				

Nivel medio



Se aprenden todos automáticamente a nivel 4.

Tipo	Nombre	PM	Duración	Objetivo	Alcance
Conjuros inmediatos	Espantapájaros Agradecido	4	6 asaltos	1 persona	Área cercana
	Aparece un espantapájaros, que recibirá los golpes del enemigo. El objetivo tiene una probabilidad del 50% de golpear al espantapájaros en lugar de a su objetivo real con ataques, magia o habilidades especiales. Los ataques que afectan a un área entera no se ven afectados. Aunque el espantapájaros es prácticamente indestructible, si se le golpea con un ataque de fuego, se convertirá en un "Espantapájaros Ardiente".				
	Espíritu de Obon	4	Instantánea	1 persona	Cualquier área
	Obon es el festival de otoño, en el que los espíritus de los muertos vuelven al hogar. Si este Conjuro se lanza 2 veces (no tienen por qué ser en asaltos seguidos) sobre un No-Muerto, su alma trascenderá al Más Allá. Si esto sucede, el cadáver caerá al suelo, exánime. Algunos No-Muertos no pueden trascender o incluso pueden volver a reanimarse tras haber trascendido.				
	Cosmos de Chocolate	4	Hasta que se cure	1 persona	Área cercana
	El objetivo recuerda un momento en el que le partieron el corazón. El objetivo sufre [Conmocionado:6]. Este Conjuro surtirá efecto siempre que la tirada de Magia no sea una Pifia, incluso aunque el resultado sea inferior a la Salud del objetivo. El objetivo tiene que haber amado o estar enamorado en este momento, y la fuerza de su amor (a elección del DJ) puede hacer que la severidad de Conmocionado fuera aún mayor.				
	Lindo Vivac	4	12 horas	1 persona	Toque
Crea un saco de dormir con forma de capullo colgante, que se mantiene a una temperatura constante. Dormir en este saco otorga un +1 a la Salud del día siguiente. Sólo puede utilizarse en un lugar donde haya un techo o algún otro modo de colgar el saco de dormir.					

Nivel alto



Se aprenden todos automáticamente a nivel 7.

Tipo	Nombre	PM	Duración	Objetivo	Alcance
Conjuros inmediatos	Cielo de Otoño	4	1 asalto	1 persona	Cualquier área
	Destruye por completo la voluntad del objetivo, que contempla melancólicamente el cielo otoñal. No importa lo que tuviera pensado hacer o estuviera haciendo, el objetivo se detendrá por completo. Abandonará sus planes, perdido en sus pensamientos o asaltado por la dudas. Si se utiliza en combate, el objetivo pierde su siguiente acción.				
	Mentira	10	Instantánea	1 persona	Toque
Conjuros rituales	El lanzador pronuncia una palabra que marchita al objetivo. Si el objetivo tiene 2 PG o más, pasa a tener 1 PG. Sólo afecta a Bestias Fantasma, Plantas Fantasma, humanos y humanoides.				
	Crepúsculo del Otoño	10	Duración del vuelo	Hasta 7 personas	Toque
	La vista más bella que se puede contemplar en otoño es el crepúsculo, momento en el que se puede sentir con más fuerza la sutileza y elegancia de la naturaleza. Este Conjuro invoca a una bandada de aves migratorias que se encuentre a menos de 1 km. Los objetivos pueden acompañar a las aves, volando a su mismo destino. El efecto del Conjuro se disipa cuando los pájaros toman tierra. El DJ decide si hay pájaros cerca, así como el lugar al que van a volar.				
	Relajante Orquesta Rin-Rin	10	Duración del ritual	Cualquiera que pueda oírlo	Lanzador
	La agradable llamada de los insectos (que suena como "rin rin rin rin rin") crea un sonido relajante y placentero. Todos los que escuchen la orquesta insectil recuperan tantos PM como el resultado de una tirada de ESP (un dado).				



Magia de Invierno

La vida se apaga, un manto de blanca nieve rodea el mundo y el frío trae la melancolía. La Magia de Invierno, como la nieve que cae en los sueños más profundos, tiene el poder de aletargar y calmar.

Nivel bajo



Se aprenden todos automáticamente a nivel 1.

Conjuros inmediatos	Tipo	Nombre	PM	Duración	Objetivo	Alcance
		Cubo de Hielo	2	10 minutos	1 superficie	Toque
		Crea un bloque de hielo traslúcido de 50 cm. de longitud en cada lado. Este bloque puede usarse como Objeto en un combate. Una vez se funde, desaparece, no pudiéndose utilizar como agua.				
		Mascarada de Indiferencia	4	6 asaltos	1 persona	Toque
		El rostro del objetivo se queda helado, como si fuera una máscara. El objetivo no se verá afectado por ninguna Condición mental mientras el Conjuro esté activo. Al terminar la duración del Conjuro, las Condiciones que estuvieran afectando al objetivo antes del lanzamiento volverán a hacerlo.				
		Tormenta de Bolas de Nieve	4	Instantánea	1 área	Área cercana
		Un bombardeo de bolas de nieve cubre el área. Los objetivos sufren el resultado de una tirada de ESP (un dado) de Daño. Los compañeros del lanzador sólo sufren la mitad de daño.				
		Sueño de Invierno	4	Instantánea	1 área	Cualquier área
		Los objetivos se duermen, al sentir cómo la somnolencia del invierno les invade. En su siguiente turno, cada uno de los objetivos puede utilizar su acción para intentar despertar, haciendo una tirada de FUE+ESP con un número objetivo de 6. Si tiene éxito se despierta, pero su turno termina. Los objetivos dormidos que sufren 1 o más puntos de Daño se despiertan inmediatamente.				

Nivel medio



Se aprenden todos automáticamente a nivel 4.

Tipo	Nombre	PM	Duración	Objetivo	Alcance
Conjuros inmediatos	Descarga Pirika	2	6 asaltos	Persona que toca	Lanzador
	Una poderosa descarga de electricidad estática golpea a cualquiera que ataque al lanzador. Cualquiera que toque o sea atacado por el invocador, y viceversa, sufrirá ESP (un dado) de Daño. El lanzador también sufre este daño una vez, en el momento de lanzar el Conjuro.				
	Pillar un Viento Maligno	4	Hasta curación	1 persona	Toque
	Este Conjuro invoca una enfermedad que causa terrible dolor de cabeza, fiebre, toses y todo el resto de síntomas de un mal resfriado. El objetivo sufre [Enfermo:6]. Este Conjuro surtirá efecto siempre que la tirada de Magia no sea una Pifia, incluso aunque el resultado sea inferior a la Salud del objetivo. En el mundo de Ryutama, cuando alguien pilla un resfriado, se le dice "¡Ah! Se te ha colado un viento maligno".				
Conj. rituales	Espada Helada del Deseo	2	1 hora	1 persona	Área cercana
	Se crea un arma de hielo en la mano del objetivo. Puede ser cualquier tipo de arma. El arma tiene un +2 al Daño, que se suma a la tirada habitual de su tipo. Si quien blande la Espada Helada del Deseo es atacado y, como resultado del ataque, sus PG se reducen a 0 o menos, el atacante se quedará automáticamente con el arma.				
Conj. rituales	Kotatsu y Mikan Mágicos	2	12 horas	Superficie	Toque
	Una cálida mesa baja con mantitas, mandarinas y un brasero debajo aparece súbitamente. Los que la usen ganan +2 a las tiradas de Acampada en clima Frío. Sin embargo, cualquier personaje que Pifie la tirada de Salud del día siguiente sufrirá [Enfermo:4].				

Nivel alto



Se aprenden todos automáticamente a nivel 7.

Tipo	Nombre	PM	Duración	Objetivo	Alcance
Conjuros inmediatos	Reloj del Cero Absoluto	10	d4 asaltos	Todas las áreas	Lanzador
	El lanzador congela el tiempo a su alrededor, y podrá actuar durante 1d4 asaltos adicionales en los que sólo él podrá realizar acciones, que obligatoriamente tendrán que ser utilizadas para lanzar Conjuros.				
	Madrugada Invernal	4	6 asaltos	Área del Lanzador	Lanzador
	El momento más maravilloso del invierno es la madrugada, cuando la naturaleza está en reposo y las personas sienten una estimulante calma. El lanzador silencia el entorno que le rodea; mientras el Conjuro esté activo, dentro del área la magia no tendrá efecto y no se podrá escuchar ningún sonido.				
Conj. rituales	Tumba Glaciar	10	Hasta que se descongele	1 persona	Toque
	El objetivo queda congelado dentro de un glaciar, atrapado hasta que éste se funda. El glaciar no sufrirá daño de ataques físicos. En clima Soleado, el glaciar se fundirá en un día, mientras que en clima Frío puede que no se funda jamás.				
Conj. rituales	Fragata de las Siete Fortunas	10	12 horas	Varias	Lanzador
	Desde el Este llega un barco lleno de tesoros, con siete héroes legendarios que bendicen al lanzador y a sus compañeros. Mientras dure el Conjuro, cualquier personaje bendecido convierte sus Pifias en Críticos. Tira un d8 para ver qué clase resulta bendecida. Si el grupo no tiene ningún miembro de la clase bendecida, los héroes se marcharán decepcionados y no bendecirán a nadie.				
1: Mercader		2: Granjero	3: Trovador	4: Cazador	
5: Artesano		6: Sanador	7: Noble	8: Todas las Clases.	



DJ: Vale, ¡comencemos la sesión de hoy de Ryuutama! Mi personaje de hoy va a ser un Ryuujin azul llamado Aster. Su tercera forma es un secreto, pero va a estar cerca del grupo en todo momento, cuidando de los Viajeros.

A: Así que un Ryuujin azul. Eso significa que será una aventura con mucho drama, ¿no? ¿Cuál es la Bendición que va a utilizar para ayudar al grupo?

DJ: Será el “Relato de la Amabilidad”. Vale, voy a pedirlos a todos que hagáis una presentación rápida de los personajes que habéis creado. Empecemos por el jugador A.

A: Mi personaje se llama Leo. Es un chico de 18 años, un Mercader de Arquetipo Ofensivo. Tiene la piel pálida y el pelo oscuro. Es bajito, pero es ese tipo de buhoneros capaces de transportar un montón de objetos a su espalda mientras viaja. Está afinando sus habilidades como comerciante mientras viaja, y habla con acento sureño.

DJ: ¿Qué tipo de mercader es? ¿Qué tipo de mercancías vende?

A: Umm. Comida, por ejemplo.

DJ: De acuerdo. Venga, ahora el jugador B.

B: El nombre de mi personaje es Haruka. Es una chica de 16 años, una Granjera de Arquetipo Mágico que utiliza Magia de Primavera. Voy a escoger la habilidad de Música del Trovador como mi Oficio. Haruka tiene pelo castaño, cortado a media

melena y yo diría que tiene la piel bronceada. Su pueblo natal es famoso por su trigo. Dejó su hogar con un perro llamado Custer para buscar a su hermano, que se mudó hace tiempo. Sus roles en el grupo serán Guía y Cronista.

A: ¡Ah, sí! Olvidé decir que Leo va a ser el Líder y el Intendente.

DJ: Vale, empecemos a escribir este diario de viaje de dos personas... venga, vamos a empezar. Estamos a comienzos del otoño y Leo, Haruka y el perro Custer están viajando por un camino, en dirección al próximo pueblo, admirando la suave luz del día sobre las hojas castañas de los árboles cercanos. Llueve, pero no con mucha fuerza. Es poco después del mediodía.

A -> Leo: ¡Otoño! ¡Es época de champiñones! ¡Estaré atento a cualquier sitio donde puedan estar creciendo champiñones! ¡Puedo venderlos! (*risas*)

B -> Haruka: Señor Leo, por favor, no venda champiñones venenosos, ¿de acuerdo? (*risas*)

DJ: Y mientras los dos estáis viajando bajo la lluvia, hablando sobre champiñones... ¿cómo os sentís hoy? Por favor, haced vuestras tiradas de Salud.

Leo: ¡Oki doki! Umm, tengo que tirar mis dados de Fuerza y Espíritu, ¿no? (*tira-*) Pues he sacado un 4 y 3, total 7.

DJ: Bien, hoy Leo se encuentra muy bien de salud.

Sesión de ejemplo (1ª parte)

Haruka: (*tira-*) – ¡Ah, oh no! ¡He sacado dos 1!

DJ: Vale, parece que Haruka no ha dormido muy bien esta noche, y su cara está bastante pálida. Además, como has sacado dos unos, sufrirás una Condición con severidad 4, que va a hacer que una de tus Características disminuya. Tú eliges cual.

Haruka: ¿Disminuya?

DJ: Es decir... Supongamos que escoges la Condición [Cansado:4]. Entonces el Espíritu de Haruka disminuiría de d8 (un dado de 8 caras), hasta d6 (un dado de seis caras) mientras siga cansada. Vamos, que ése será el dado que utilizarás el resto del día cuando tires Espíritu.

Haruka: Ya veo. Ok, sufro esa Condición y mi Espíritu se queda en d6.

DJ: Además, ambos conseguís un punto de Pifia. Siempre que alguien del grupo saca un doble 1, todos recibís uno de estos automáticamente. Cuando los usáis suceden cosas buenas, así que no os olvidéis de apuntarlos en vuestras hojas de personaje.

Leo y Haruka: ¡Entendido!

DJ: Vamos a lo siguiente. Para ver si os encontráis algún problema mientras viajáis, haréis una tirada de Marcha. El Terreno Pradera tiene un nivel de dificultad de 6, y el clima Llovizna le da un modificador de +1, por lo que la Dificultad es de 7. Venga, los dos, ¡tirad Fuerza y Destreza!

Haruka: ¿Me dejas que aprenda una canción apropiada usando mi habilidad de Música?

DJ: ¿Praderas o Llovizna, qué tipo de canción prefieres?

Haruka: Mejor Llovizna. Voy a usar la canción ahora mismo (*tira-*). Un 9, eso es un éxito. Haruka canta la “Canción de las Gotas de Chuches”. ¡Mis amigos consiguen un +1!

Leo: ¿Gotas de chuches? A mí me parece de lluvia... (*tira-*) Saco un 6 en mi tirada de Marcha... ¡si no fuera por el +1 por tu Música no lo habría conseguido!

Haruka: ^_^

DJ: Los dos viajáis por las praderas sin ningún problema. Sin embargo, pronto os dais cuenta de que ¡la lluvia ha borrado la carretera! Haced una tirada de Orientación para ver si encontráis el camino hacia vuestro destino. ¿Quién es el Guía?

Haruka: ¡Ésa soy yo! Por si acaso, voy a usar mi Conjuro “Brújula”. La Magia... (*tira*) funciona porque he sacado un 8, ¡un éxito!

DJ: Ok, la magia de Haruka invoca una especie de flecha etérea ante vosotros, que señala la dirección que debéis seguir.

Haruka: Perfecto, ¡sigamos al Señor Flecha! (*risas*)

...continúa al final del Libro del Verano

El Libro del Verano



Donde se presentan las reglas que utilizan
tanto los jugadores como el Director de Juego.

<i>Tiradas</i>	80
<i>Salud</i>	84
<i>Viajar</i>	86
<i>Dragones de la tierra y el clima</i>	90
<i>Combate</i>	100
<i>Creación de poblaciones</i>	106
<i>Creación del mundo</i>	108

Tiradas

¿Qué es una tirada?

La mayoría de los juegos de rol incluyen algún elemento aleatorio (como los dados), cuyo fin es añadir incertidumbre a lo que sucede durante el juego. Ryuutama no es diferente en este sentido.

Cuando un personaje lleva a cabo una acción, recurrimos a sus Características para determinar si tiene éxito o si fracasa. Cuánto más alta sea la Característica, más probable será tener éxito. Sin embargo, no importa lo altas que sean estas Características; siempre existe una posibilidad de fallo, por pequeña que ésta sea.

En Ryuutama, el elemento aleatorio son los dados, así que los tiramos para saber si una acción tiene éxito o fracasa. A esta acción se le denomina “tirada”, y existen dos tipos de tiradas: simples y enfrentadas.

Los fundamentos de una tirada

1. Normalmente se tiran dos dados. En algunas ocasiones se tirará solamente un dado.
2. Los resultados de ambos dados se suman. Cuanta más alta sea dicha suma, mejor. A veces también se suma un número fijo a este resultado.
3. El tipo de dados a tirar se indica en este libro o lo decide el DJ, y prácticamente siempre se corresponden con una o dos de las Características del personaje.

Características usadas en una tirada

El valor de las Características de un personaje (FUE, DES, INT y ESP) determina los

tipos de dados que se usan en una tirada. El valor de la Característica indica el número de caras del dado a utilizar.

Pifias y Críticos

Pifia



Una Pifia tiene lugar cuando los dos dados obtienen un resultado de 1. Una Pifia representa un fallo catastrófico, y cualquier objeto que se haya utilizado durante la tirada ve automáticamente reducida su durabilidad en 1 punto. Si se ha usado más de un objeto, el DJ decide cuál se ve afectado, o bien se determina de forma aleatoria.

A cambio, la experiencia de fallar dejará su marca en el grupo. Cada miembro del grupo (no sólo el que Pifia) recibe un punto de Pifia, que podrá utilizar más adelante. Los puntos de Pifia sirven para usar Concentración (como se verá más adelante). Los puntos de Pifia no usados no se pierden al acabar la sesión.

Éxito Crítico



Un Éxito Crítico (al que llamaremos simplemente “Crítico”) tiene lugar siempre que suceda una de las siguientes dos cosas:

- Los dos dados obtengan un 6.
- Los dos dados obtengan el valor máximo posible para el tipo de dado.

Si, por ejemplo, se tiran un d6 y un d8, las tiradas de 6+6 y de 6+8 resultarían en un Crítico. Si se tiran un d4 y un d8, sólo un resultado de 4+8 daría lugar a un Crítico.



Tiradas simples

Las tiradas simples se utilizan para determinar si un personaje es capaz de llevar a cabo con éxito una acción. Se utilizan en situaciones en las que el éxito no está asegurado. Por ejemplo: saltar sobre un pozo o buscar objetos ocultos.

Las tiradas simples se resuelven del siguiente modo:

- 1 El DJ decide las Características que se deben utilizar y la dificultad, que determina el número objetivo de la tirada. El DJ puede decidir mantener en secreto este número.



- 2 El jugador tira los dados y le dice al DJ el resultado. Puede que se sumen (bonificadores) o resten (penalizadores) ciertos valores a la tirada, debido al uso de magia, objetos u otras habilidades. A estos valores se les llama en conjunto "modificadores".



- 3 El resultado de la tirada se compara con el número objetivo y el DJ describe si la acción se ha realizado con éxito o si ha fracasado.

Éxito

Resultado de la tirada + modificadores mayor o igual que el número objetivo.

🎲 ¡Los empates a favor del personaje!

Fallo

Resultado de la tirada + modificadores menor que el número objetivo.

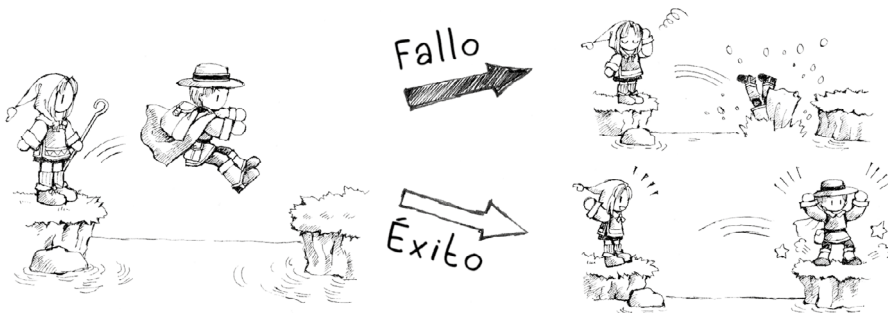
En algunos casos, el resultado de la tirada no determinará si la acción ha tenido éxito o no, sino que indicará lo bien (o mal) que el personaje lo ha hecho. Por ejemplo, a la hora de buscar una llave en una habitación polvorienta, un resultado de 5 quiere decir que el personaje ha invertido mucho tiempo, mientras que uno de 10 significa que el personaje encuentra la llave inmediatamente. Para estas situaciones, consulta la tabla que indica el nivel de competencia de la acción.

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





Tiradas enfrentadas

Las tiradas enfrentadas se utilizan para resolver un conflicto entre dos grupos de personajes que compiten entre sí. Por ejemplo, una carrera de 50 metros.

Aplica los modificadores adecuados a las tiradas correspondientes, y el que obtenga el resultado mayor será el ganador. En caso de empate, se repite la tirada hasta que se rompa el empate.

Las tiradas enfrentadas se resuelven así:

- 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.

EJEMPLO

Haruka se va a pelear con Rick, el tipo más fuerte del pueblo.

- 1 Las Características que se van a usar son FUE y ESP.
- 2 Rick tiene FUE:8 y ESP:4, mientras que Haruka tiene FUE:6 y ESP:8. Ambos tiran los dados y suman los resultados: Rick obtiene un 9 y Haruka un 8.
- 3 Al comparar los resultados de las tiradas vemos que Rick es el vencedor de la pelea, pues ha obtenido el resultado más alto.

Más sobre tiradas

Ejemplos de tiradas comunes

A la derecha se presenta una lista de situaciones que se podrían dar durante el juego, así como las Características que se deberían usar para resolverlas. Si se da una situación que no encaje por completo en ninguna de la lista, el Director de Juego elegirá las dos Características que le parezcan más apropiadas para ella, usando el sentido común.

¿Cuándo hacer tiradas?

No es necesario tirar para todas las acciones que lleven a cabo los personajes, sólo para aquellas cuyo resultado sea relevante para la aventura. El DJ debería dejar que los personajes tengan éxito sin necesidad de tirar en tareas triviales o poco importantes.

Nombre	Características	Situación
Ejercicio físico	FUE+DES	Tregar a árboles o rocas, nadar en el mar o en un río.
Beber	FUE+ESP	Resistir el alcohol, competiciones de bebida.
Sigilo	DES+DES	Esconderse, 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.

Modificadores por situación

Dependiendo de la situación, el DJ puede decidir que un personaje está en posición de ganar una bonificación de +1 o +2 a su tirada. Sin embargo, el DJ también puede decidir que el personaje está en una posición de desventaja y aplicarte una penalización similar.

Repetir tiradas

En la mayoría de los casos, una vez se falla una tirada, no es posible repetirla. Sin embargo, el DJ puede decidir permitir al

personaje volver a intentar la misma acción con un penalizador de -1 a la tirada.

Un consejo para los Directores de Juego: si un personaje tiene que tener éxito en una tirada para que la aventura pueda proseguir, entonces no es buena idea hacerle tirar. Simplemente decide que el personaje tiene éxito sin más o, como alternativa, deja que el personaje haga la tirada, pero en caso de fallo describe cómo la acción tiene éxito, pero añade una complicación que afectará a la historia, ya sea ahora o en el futuro.



Concentración



¿Qué es la Concentración?

Cuando un personaje se enfrenta a una tirada importante, cuyo fracaso tendría terribles implicaciones, dicho personaje puede decidir Concentrarse en la acción, aumentando con ello sus posibilidades de éxito.

Cuándo usar la Concentración

Un personaje puede Concentrarse justo antes de realizar la tirada. Debe declararse este hecho antes de tirar los dados.

Tiradas en las que no es posible Concentrarse

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

Efectos de la Concentración

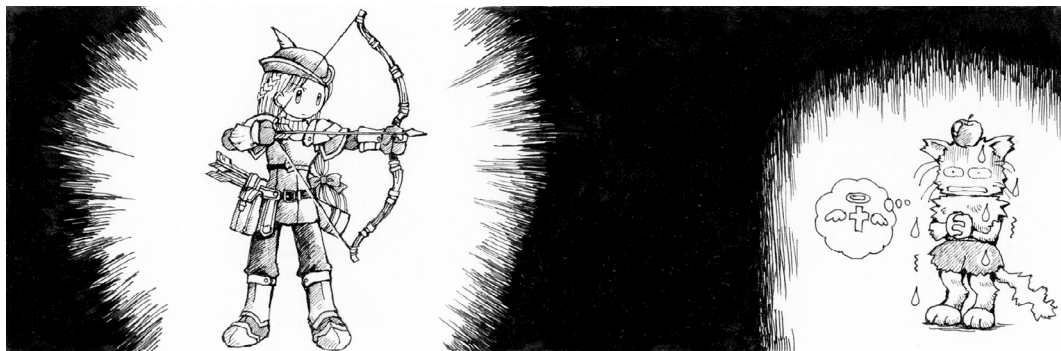
Para poder Concentrarse, un personaje debe elegir entre gastar:

- 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!



Salud



¿Qué es la Salud?

La Salud es una abstracción que indica el estado tanto físico como anímico de un personaje. Cuando la Salud es alta, éste se siente lleno de energía y confianza. Sin embargo, un personaje con Salud baja se verá afectado más fácilmente por la magia o por Condiciones.



Tirada de Salud

La puntuación de Salud de un personaje se establece al principio de cada día, con una tirada de FUE+ESP.

Penalización por sueño

Si un personaje viaja durante la noche (para llegar a su destino lo más rápido posible), la pasa en vela, o se ve privado de sueño por cualquier otra razón, no llevará a cabo su tirada de Salud. En lugar de ello, su puntuación de Salud para el nuevo día será la mitad de la del día anterior, redondeando hacia abajo. Si esto hace que su Salud baje a 2 o menos, el personaje caerá inconsciente. Un personaje cuya Salud cae a 0 de este modo, muere.



En plena forma

Cuando la Salud de un personaje es de 10 o más, éste se siente tan bien que una de sus Características aumenta temporalmente. El jugador escoge una y aumenta su dado en un grado. Ninguna Característica puede aumentar por encima de 12 de esta forma.



En baja forma

Cuando la tirada de Salud de un personaje es una Pifia, éste se siente en baja forma y sin ánimos. El personaje sufrirá una de las siguientes Condiciones: [Herido:4], [Envenenado:4], [Cansado:4] o [Mareado:4]. El jugador elige cual.



Aumento y disminución de dados

Cuando una Característica mejora, lo hace así: 4 → 6 → 8 → 10 → 12. Una Característica no puede aumentar por encima de 12, salvo que se especifique explícitamente lo contrario. Cuando una Característica empeora, lo hace así: 12 → 10 → 8 → 6 → 4. Una Característica nunca puede disminuir por debajo de 4.



Condiciones y recuperación

¿Qué son las Condiciones?

A veces los Viajeros se verán acosados por las heridas, las penalidades o la mala fortuna. A estos desastres los llamamos Condiciones, y su número asociado (llamado severidad) es una medida de su intensidad: expresa la facilidad con la que un personaje puede sucumbir a ella. Un personaje con Salud igual o inferior a este número padecerá los efectos de la Condición.

Con todo, un personaje que adquiera una Condición cuya severidad sea inferior a su Salud actual deberá apuntarla en su hoja de personaje. Incluso si ésta no le afecta ahora mismo, en el futuro su Salud podría ser más baja, y sí se vería afectado.

Un personaje que sufra dos o más Condiciones del mismo tipo sólo debe apuntar la de mayor valor. Si, por ejemplo un perso-

naje con [Herido:6] recibe un [Herido:4] de distinto origen, sólo tendrá que apuntar la Condición original, de severidad 6.

Cómo recuperarse de las Condiciones

Un personaje se curará de una Condición, borrándola de su hoja de personaje, si se da alguna de las siguientes situaciones:

- Su tirada de Salud de alguno de los días posteriores a adquirir la Condición es mayor o igual que el valor de la Condición.
- Se beneficia del efecto de una planta medicinal o Conjuro que cure Condiciones.
- 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.

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.



EJEMPLO

Leo se ha despertado con una Salud de 5. En un momento dado se distrae observando una mariposa y se cae por un barranco, sufriendo [Herido:4]. Se ha torcido el tobillo, pero puede seguir caminando... por ahora. Por desgracia, ha caído en la madriguera de unas serpientes. Antes de que se dé cuenta de lo que sucede, le muerden, causándole [Envenenado:6], y tiene que ser rescatado por sus amigos. Su Salud (5) es menor o igual que la severidad del veneno, pero mayor que la de la herida, por lo que apunta las dos Condiciones en su hoja de personaje, pero sólo sufre la reducción del dado de FUE. Por suerte para él (?), su FUE ya tenía un valor de 4, por lo que no puede disminuir más.

Al día siguiente, Leo amanece pálido y saca una mala tirada de Salud: ¡Sólo 3! ¡El pie se le está hinchando y le duele! Su DES:6 se reduce a DES: 4 por culpa de la Condición [Herido: 4], aumentando las probabilidades de que saque malas tiradas hasta que pueda curarse.

Afortunadamente para él, dos días después se encuentra mejor: su tirada de Salud es 4, por lo que se libra de la Condición [Herido:4]. Eso sí, aunque el tobillo ha dejado de dolerle, sigue afectado por el veneno de las serpientes. Al tercer día, la tirada de Salud de Leo es 7, así que por fin consigue curar la Condición [Envenenado:6], y deja de estar afectado por el veneno. ¡Han sido días duros!

Viajar



En qué consiste viajar

Los Viajeros suelen pasar más tiempo al aire libre que en pueblos o ciudades. Es importante tener en cuenta que viajar no es sólo desplazarse, sino que implica muchas cosas, como orientarse en un paso de montaña, recolectar comida y leña para el campamento, o buscar una cueva que pueda servir de refugio. Las tiradas de Viaje son un conjunto de tiradas que nos sirven para saber cómo pasan el día los personajes mientras se encuentran de viaje. Las tiradas de Viaje no se utilizan en poblaciones.

Las tres tiradas de Viajes detalladas a continuación se realizan en orden, una vez cada día, siempre que los personajes estén viajando. La dificultad de estas tiradas dependerá del Terreno y uno o más Climas, una combinación de factores que llamamos Topografía. Cuanto más duro sea el terreno y más inclemente el clima, mayor deberá ser el resultado de la tirada para viajar con éxito.

El DJ podría decidir que no es necesario hacer algunas de las tiradas de Viaje si los Viajeros están siguiendo caminos bien señalizados o atravesando una zona con la que están familiarizados.

Distancias y velocidades

Viaje	Distancia recorrida
1 día de viaje (8 horas a pie)	~30 km.
2 horas a pie	~7,5 km.
1 cuadrado en la hoja de mapa	~30 km.
En Terreno de nivel 3	Velocidad 1/2
En Terreno de nivel 4	Velocidad 1/3
En Terreno de nivel 5	Velocidad 1/5

El número objetivo de las tiradas de Viaje es igual a: dificultad del Terreno + modificadores por Climas.

Dificultad del Terreno

Terreno	Dificultad
Nivel 1 Praderas, Yermos	6
Nivel 2 Bosques, Colinas, Pedregales	8
Nivel 3 Bosques Primarios, Pantanos, Montañas	10
Nivel 4 Desiertos, Junglas	12
Nivel 5 Alta Montaña	14

Modificador por Clima

Clima	Modificador
Despejado Nublado	±0
Llovizna/Viento Neblina/Calor/Frío	+1
Lluvia/Nieve Niebla/Oscuridad	+3
Tormenta Ventisca	+5

Tiradas de Viaje

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 ayudarle 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 ayudarle 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.



Más sobre las tiradas de Viaje

Interpretar las tiradas de Viaje

Una de las cosas más importantes a tener en cuenta es que no debéis limitaros simplemente a hacer las tiradas de Viaje, una tras otra y día tras día, hasta llegar a vuestro destino. Los resultados de las tiradas deberían ser interpretados: cada éxito debería provocar una reacción en los personajes, y cada fallo debería ser el germen de un nuevo desafío, evento o escena.

El DJ tiene la responsabilidad de describir con precisión lo que sucede, o en su defecto permitir a los jugadores explicar cómo y por qué lograron tener éxito o qué sucedió cuando fallaron.

Aunque mecánicamente las tiradas de Viaje no sean más que eso: tiradas, su objetivo final es ayudar a la interpretación, dar textura al viaje y crear giros inesperados en la trama. No permitas que las tiradas de Viaje se conviertan en un proceso repetitivo y mecánico, durante el cual los jugadores permanecen en silencio. Consulta los ejemplos de partidas de este libro para tener una idea de cómo narrar los resultados de las tiradas de Viaje.

Ayudando a otro personaje

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.

El DJ puede permitir, si le parece apropiado, que los personajes se ayuden entre sí en otras tiradas. Con una excepción: en ningún caso se puede ayudar a otro personaje con su tirada de Salud.

Volver sobre tus pasos

Como los Viajeros recuerdan el estado de los caminos por los que ya han pasado, recorrer el mismo camino en sentido contrario suele ser más sencillo. 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 tendrá un penalizador de -4 a todas sus tiradas.

Conseguir comida y agua

La comida se puede obtener comprándola en un asentamiento u obteniéndola de monstruos derrotados. Las cantimploras y barriles se llenan de agua automáticamente al llegar a una población.

Mientras viaja, un grupo puede dedicar parte de su tiempo a encontrar comida y agua por el camino. Para hacer esto, 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 tanta agua y comida como 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 y 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.

Eventos durante el viaje

En el camino puede pasar de todo. A continuación hay una tabla con varias situaciones y sus Condiciones asociadas. El DJ puede recurrir a ellas para añadir emoción al viaje.

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

Descripción de los Terrenos

Praderas

Ondulantes llanuras de hierba, tranquilas y con arbustos o árboles pequeños. No suele haber peligros en ellas.

Yermos

Terrenos desolados y escarpados, lechos de lagos secos, y áreas rocosas entre las montañas donde la vida no ha llegado a enraizar (o si lo hizo fue tiempo ha).

Bosques

Áreas boscosas pero apacibles, llenas de árboles o bambú, y rebosantes de vida.

Colinas

Altas colinas y mesetas elevadas en las que, por lo general, pastan numerosos animales.

Pedregales

Terrenos en los que abundan las rocas o las pendientes empinadas, la humedad escasea, y sus escasas flora y fauna son muy resistentes.

Bosques Primarios

Bosques profundos y antiguos, que la mano del hombre no ha tocado aún y que parecen devorar la luz del sol. Nunca acabarás de acostumbrarte a ellos, y es fácil perderse.

Pantanos

Humedales y marismas. Difíciles de atravesar rápidamente. En ellos los objetos y el equipo suelen perderse o estropearse.

Montañas

Cordilleras y estribaciones. Peligrosas de atravesar sin la preparación adecuada.

Desiertos

Terrenos baldíos o arenosos, con escasa vida y sin fuentes de agua. Muy peligrosos.

Junglas

Zonas con una increíblemente rica biosfera. Se debe procurar no molestar a los animales y plantas autóctonos.

Alta Montaña

Las cumbres más inhóspitas de las montañas más altas, prácticamente desprovistas de vida. Este Terreno también puede representar cimas de volcanes activos.

Dragones de la Tierra y del Clima

El mundo está lleno de paisajes de gran hermosura; desde verdes praderas hasta áridos desiertos agrietados por el calor. Estos paisajes están dominados por las fuerzas de la naturaleza, ya sea en forma de una agradable lluvia o de una feroz tormenta de nieve. Tras esta exhuberancia se encuentran los dragones de la tierra y del clima: la presencia de un dragón de las praderas hace crecer la hierba, el territorio que rodea el cubil de un dragón de arena se torna árido, y las tormentas siguen a los dragones de la lluvia.

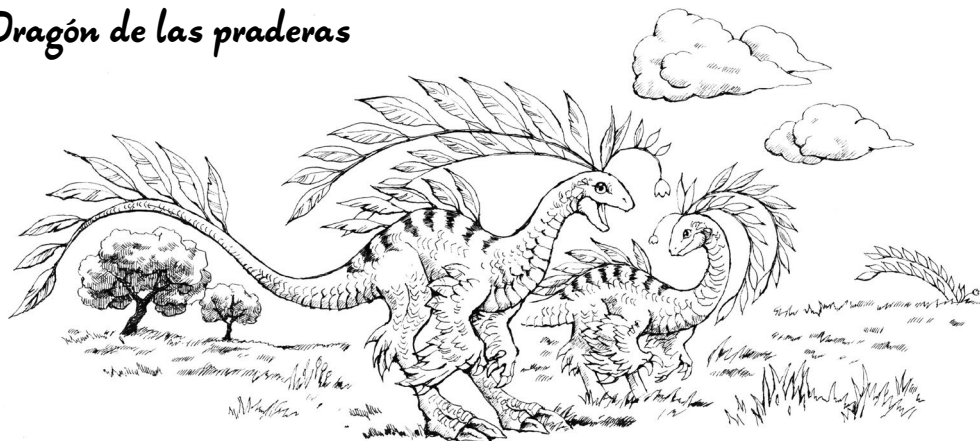
Sin embargo, la verdadera naturaleza de estas criaturas está rodeada de un halo de misterio. Algunos afirman que los dragones

son poco más inteligentes que animales, mientras otros opinan que son los seres más sabios de la creación. Ambas posturas son ciertas, pues aunque la mayoría de los dragones son como bestias salvajes, hay dragones centenarios con gran sabiduría y poder.

Aunque los dragones suelen ser beneficiosos para la humanidad, algunos, como los de los riscos o de arena, ponen en peligro las poblaciones cercanas a sus hogares. Además, las disputas por el territorio entre dragones pueden dar lugar a cambios bruscos en la orografía o el clima. Los dragones son merecedores de respeto y admiración, pero deben ser tratados con cautela.

Dragones de la tierra

Dragón de las praderas



Su especialidad es plantar semillas en las tierras arrasadas por el fuego.

En primer lugar, el dragón de las praderas emerge.

Planta semillas, la hierba crece y los yermos se transforman en praderas.

Después nacen nuevas plantas y la tierra se convierte en un bosque.



Para los granjeros este dragón es una molestia.

Dragón de los yermos



Dragón de los bosques



Los bosques, a diferencia de los bosques primarios, son un terreno agradable, relativamente pacífico y fácil de habitar. La antena craneal de este dragón tiene bolsas brillantes con la forma de flores. Cuando el dragón de los bosques está de buen humor, emite un suave brillo.

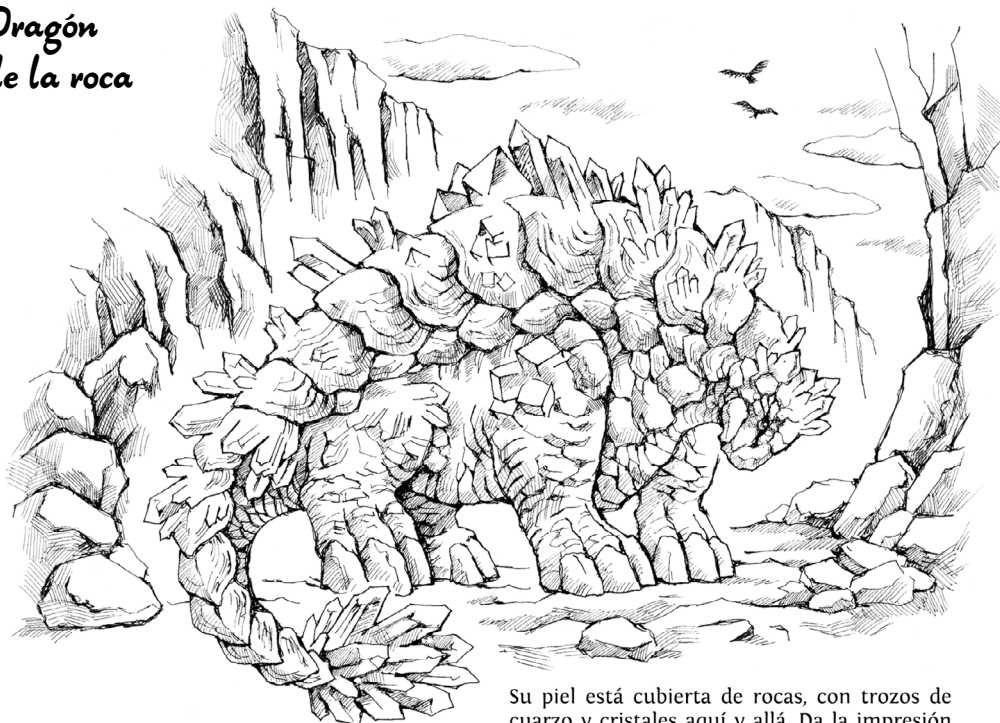
Dragón de las colinas



Su espalda está cubierta por una capa de hierba. Sus garras, cuernos y otras partes duras tienen una apariencia recia, blanca, como de piedra caliza.

Su cuerpo es relativamente grande. Tiene una presencia atemporal y tranquilizadora; más que nobleza o divinidad, lo que emana de él es una sensación de querer acurrucarte junto a él y echarle una siesta. Tiene la actitud tolerante y despreocupada de un amable anciano.

Dragón de la roca



Su piel está cubierta de rocas, con trozos de cuarzo y cristales aquí y allá. Da la impresión de que puede hacerse una bola y alejarse rodando.

Dragón oscuro



Tiene un segundo par de ojos en las clavículas.

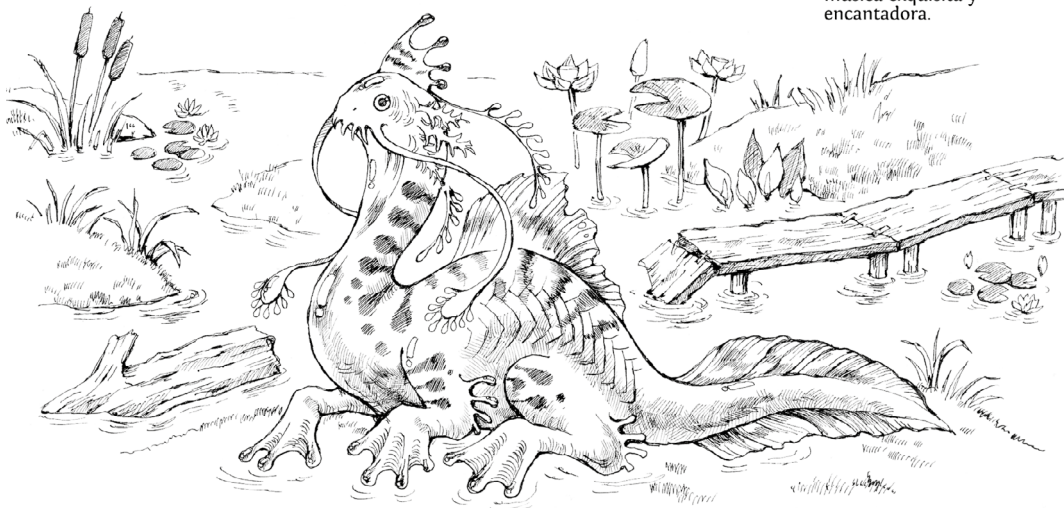
Los bosques primarios son profundos y misteriosos, como los de los cuentos de hadas o el espeso bosque que rodea al Monte Fuji. Este bosque rechaza a los seres humanos, a pesar de que muchos monstruos lo consideran su hogar. Hay zarcillos espinosos en los puntos en que las alas se unen al cuerpo.

Dragón del fango



Su lengua actúa como un látigo, con el que capturar a los insectos de las marismas.

En su cuello hay una fina membrana similar a una bolsa. Cuando está contento, llena esta membrana de aire y lo deja escapar con un croar melodioso. Es una música exquisita y encantadora.



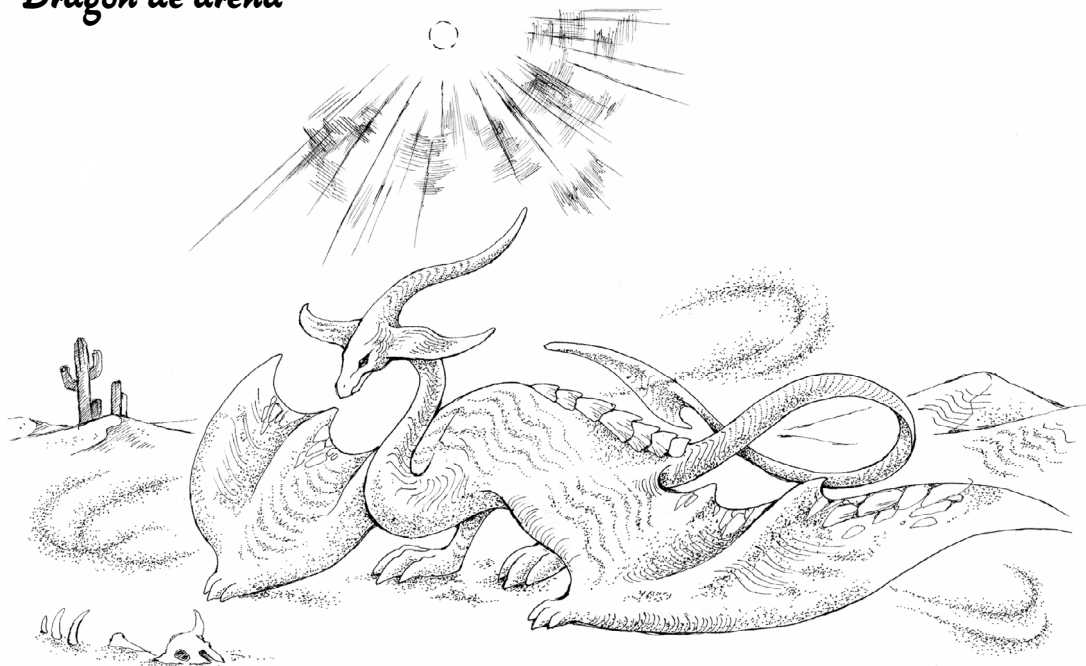
El cuerpo del dragón está cubierto por una fina capa de fango. De secarse, el dragón podría morir.

Dragón de los riscos



En su caparazón crecen muchas plantas, e incluso hay pequeñas piscinas de agua y rocas. Es como si llevara el ecosistema entero de una montaña a la espalda.

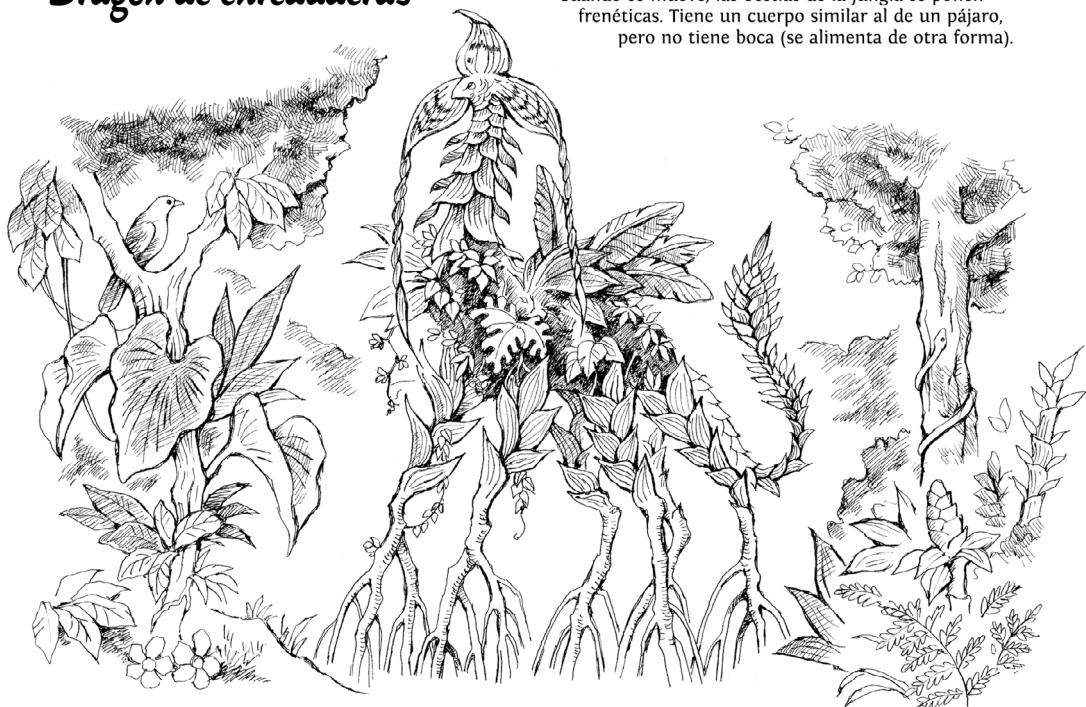
Dragón de arena



Alrededor del dragón siempre ruge una tormenta de arena. Su aliento crea espejismos. Tiene grandes alas que se expanden en varias capas, pero que no están particularmente bien preparadas para volar. Pueden cubrir la zona que rodea al dragón, dando lugar a una visión terrible, que recuerda al verdadero poder del desierto.

Dragón de enredaderas

Sus pies se hunden en el suelo y rara vez se desplaza. Cuando se mueve, las bestias de la jungla se ponen frenéticas. Tiene un cuerpo similar al de un pájaro, pero no tiene boca (se alimenta de otra forma).



De su cuerpo brotan muchas plantas. Parece una masa heterogénea de materia vegetal.

Dragón de las cumbres

Dependiendo de la región, se han avistado tanto dragones alpinos como volcánicos. Estos últimos respiran magma y cenizas.



Dragones del clima

Dragón del sol



- Los dragones del sol tienen una personalidad radiante y cálida. De hecho, todos los dragones del clima tienen personalidades que reflejan el clima que representan.
- Les gustan los "teruteru bozu", un tipo de talismanes solares.
- Una tradición para hacer que el clima se vuelva más cálido es colgar varios teruteru bozu. La gente piensa: "A los dragones del sol les encantan los teruteru bozu, por lo que si los colgamos de nuestra casa los dragones vendrán a vernos".

Cuando los dragones del sol no están contentos (en días nublados o lluviosos), ocultan sus colas y aletas.

Cuando están contentos, las despliegan.



Vista frontal

Los Climagos, que predicen el tiempo, usan símbolos que representan a los dragones cuando elaboran sus informes diarios.



Símbolo de clima cálido.



Dragón de las nubes



Muchos días nublados son culpa de dragones de las nubes, que se reúnen como un rebaño de ovejas. Cuando se juntan, atraen a las nubes y el cielo se encapota.



Símbolo de clima nublado.

Dragón de la lluvia



Sus cuerpos son semitransparentes, y están cubiertos por una especie de limo gelatinoso.

Los dragones de la lluvia son completamente opuestos a los del sol: introvertidos, un poco tímidos y de personalidad delicada.

- Suelen llevar champiñones con la forma de un paraguas, pero no porque no les guste mojarse, sino porque les encantan los champiñones. Incluso cuando vuelan siguen llevándolos encima.
- Son tímidos, por lo que ocultan la mitad de sus cuerpos bajo sus paraguas cuando están asustados, se encuentran con algo poco familiar o llegan a un lugar que no conocen.



Les gusta vigilar y esperar, así.

Esta postura se ha convertido en el símbolo del clima lluvioso.



Símbolo de la lluvia

Si te fijas bien te darás cuenta de que tras el disfraz hay un dragón. Eso sí, aunque les descubras seguirán escondidos. Son tan monos...





Dragón del viento

- Su personalidad es salvaje, audaz y libre.
- Les encanta volar, por lo que la mayor parte del tiempo lo pasan en el aire.
- Son capaces de flotar, por lo que nunca les verás aterrizar y ponerse a andar.
- Cuando se desplazan, no piensan "¿A dónde quiero volar hoy?", sino más bien "Es tan divertido dejarse llevar por el viento...".
- Los dragones del viento y los de las nubes se llevan sorprendentemente bien los unos con los otros.

Sus colas son rizadas y ondulantes, y siempre están moviéndose libremente.

Los Climagos se fijaron en estas colas para crear el símbolo que indica un clima ventoso.



Símbolo del viento.



Dragón de la niebla

- Su personalidad es misteriosa y extraña.
- No hacen ningún tipo de ruido, lo que contribuye a darles esa fama de incomprensibles.
- Sus cuerpos son blancos, medio transparentes y se agitan como las páginas de un libro. Su textura es como de fideos cocidos.



Alas de un dragón de la niebla.

Una bruma tan densa como el humo parece rodear en todo momento el cuerpo de los dragones de la niebla.

Símbolo de la niebla.



Dragón de la nieve



- Tienen una personalidad fría, calmada y distante. Se llevan bien con el dragón de invierno.
- Su comida favorita son los caramelos duros, también llamados "dulces de hielo".
- Sus cuerpos tienen la apariencia de cristal irregular y puntiagudo, como vidrio trabajado por un artesano.
- La forma inusual de sus alas varía de dragón en dragón. Se dice que no hay dos dragones de la nieve completamente iguales.

Sus alas son un par de cristales simétricos de seis puntas.

Sus alas se despliegan y ocultan así.

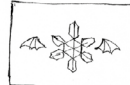


Cuando están plegadas, tienen este aspecto.



Cuando ambas alas están desplegadas, desde atrás parece como si el dragón estuviera cargando con un copo de nieve de cristal.

Símbolo de la nieve.



Dragón del trueno



Sus cuernos tienen forma de rayos (¡cuidado!).

- Los dragones del trueno son juguetones, temerarios, problemáticos, de voluntad firme, temperamentales y excitables.
- De todos los dragones del clima son los más destructivos, pero eso no quiere decir que sean hostiles o malignos: simplemente son un poco imprudentes y no piensan demasiado en las consecuencias de sus actos.
- Les gusta montar jaleo, pero al mismo tiempo se cansan y aburren fácilmente. Se dice que por eso las tormentas nunca duran demasiado tiempo.

En días tormentosos les gusta jugar, apuntando sus cuernos hacia la tierra y lanzándose en picado.

Símbolo de la tormenta.

Como a los cuervos, a los dragones del trueno les atraen las cosas brillantes. Algunos aparecen en cuanto divisan metales



Cuando un dragón del trueno se excita aparecen chispas eléctricas alrededor de su cuerpo, como fuegos artificiales.

Visiones comunes en varios Terrenos

Nivel 1

- **Praderas:** matorrales, árboles solitarios, campos de flores, madrigueras, arroyos.
- **Yermos:** restos de animales, árboles marchitos, hierba quemada, rocas, arena, cantos rodados, cabañas abandonadas, árboles caídos, acantilados, escombros.

Nivel 2

- **Bosques:** espesura, arboledas, semillas o bellotas, hojas caídas, árboles caídos, la luz del sol filtrándose a través de los árboles, flores, rastros de animales.
- **Colinas:** colinas, matorrales, campos de flores, pastos, cercas, árboles, establos de ovejas o vacas, excrementos de animales.
- **Pedregales:** cornisas, caminos rocosos, rocas caídas, cantos rodados, rocas, peñascos, bancos de grava, rápidos de un río, simas.

Nivel 3

- **Bosques Primarios:** rocas cubiertas de musgo, árboles de ramas densas, semillas o bellotas, espesura, árboles caídos, hojas caídas, hongos, niebla, rastros de animales.
- **Pantanos:** marismas, lodos, agujeros, lodazales, matorrales, trozos de madera flotando, pétalos de loto, ranas, serpientes, agua burbujeante, pequeños senderos, puentes.
- **Montañas:** valles, colinas, pendientes pronunciadas, puentes colgantes, rastros de animales, postes indicadores, arboledas, géiseres, aguas termales, gases tóxicos, cascadas, refugios de emergencia.

Nivel 4

- **Desiertos:** arena, arenas movedizas, dunas, cantos rodados, rocas, huesos, cactus, tormentas de arena, espejismos, oasis, ruinas medio enterradas en la arena, pirámides, ruinas antiguas.
- **Junglas:** lianas, frondas, flores de colores brillantes, plantas gigantes, niebla, barro, árboles caídos, gritos de animales, huesos, hongos, rastros de animales, insectos gigantes, ruinas antiguas, objetos misteriosos de otras civilizaciones.

Nivel 5

- **Alta Montaña:** nieve, hielo, plantas alpinas, cantos rodados, avalanchas de nieve, acantilados, desprendimiento de rocas, escombros, boca de un volcán, vapores, géiseres, magma, cornisas, refugios de emergencia.

Todos los Terrenos

- Huellas de animales, animales salvajes, insectos, Estatuas Dragón.

Visiones comunes en varios Climas

Climas ±0

- **Despejado:** sol radiante, nubecillas blancas, agradable brisa, la luz del sol filtrándose a través de los árboles, bandadas de pájaros, dragón del sol desplegando su cola y aletas.
- **Nublado:** un solitario rayo de sol filtrado entre las nubes, ráfagas de viento, dragones de las nubes jugueteando, cúmulos, nimbos, cirros.

Climas +1

- **Llovizna:** dragones de la lluvia tratando de esconderse tras un champiñón, olor a vegetación mojada, gotas finas de lluvia, arco iris.
- **Viento:** hojas y objetos arrastrados por el viento, dragón del viento danzando alegre, pájaro volando en contra del viento.
- **Neblina:** sonidos extraños, niebla baja, animales huidizos, dragón de la niebla alejándose en silencio.
- **Calor:** calima, espejismos, plantas mustias, animales protegidos en una sombra.
- **Frío:** vaho de la respiración propia, extremidades heladas, animales aclimatados al frío, plantas congeladas.

Climas +3

- **Lluvia:** dragones del viento y de las nubes jugando, charcos crecientes, riachuelos, animales buscando refugio.
- **Nieve:** avalancha, dragón de la nieve persiguiendo copos de nieve, huellas en la nieve, muñeco de nieve.
- **Niebla:** sonidos extraños, sombras confusas, movimientos de animales no vistos, ecos del pasado, dragón de la niebla observando en silencio.
- **Oscuridad:** sonidos extraños, sensación de terror, sombras amenazantes, ojos que brillan en la negrura.

Climas +5

- **Tormenta:** rayos iluminando el cielo, truenos ensordecedores, árbol hendido por el rayo, manada de animales huyendo, dragón del trueno chisporroteando, dragón del trueno lanzándose en picado, centella.
- **Ventisca:** árboles caídos, rocas caídas, tormentas de nieve, avalanchas de nieve, una vaca volando, manada de animales huyendo, objetos arrastrados por el viento, dragones del viento y de la nieve moviéndose a gran velocidad.

Todos los Climas

- Olor agradable, olor extraño, insectos revoloteando, depredador acechando, manada de animales pastando, visiones en el horizonte.

Combate

A veces, monstruos o PNJs hostiles atacan a los Viajeros, o el grupo podría decidir que andan escasos de comida o materiales y que lo mejor sería emprender una cacería de monstruos. En situaciones como éstas se utilizan las reglas de combate.

El sistema 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.

🌀 Cada asalto dura unos 10 segundos.

Comienzo del combate

Un combate empieza cuando unos monstruos deciden enfrentarse al grupo, cuando una negociación fracasa, cuando el grupo embosca a sus enemigos, o en cualquier otra situación en las que se recurra a la violencia.

Final del combate

Un combate termina cuando uno de los bandos huye, sus heridas impiden a sus miembros continuar luchando, o se alcanza un acuerdo entre las partes para acabar con las hostilidades.

¿Qué es la Iniciativa?

La Iniciativa es una abstracción que representa tanto el momento del turno en el que actúa un personaje como su habilidad para esquivar ataques. Cuanto más alta sea la Iniciativa, mejor.

Todos los Viajeros que participen en un combate deben hacer una tirada de Iniciativa de DES+INT al comienzo del mismo. 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.

Campo de batalla y Objetos

El campo de batalla

La hoja de campo de batalla se utiliza para visualizar cómodamente las posiciones relativas de los combatientes. El campo de batalla está dividido en 3 áreas.

Retaguardia Enemiga

Un personaje debe utilizar un Arco o magia de largo alcance para poder atacar a un enemigo que esté en esta área.

Frente

En el Frente están tanto los enemigos como los Viajeros y sus aliados, enzarzados en combate cuerpo a cuerpo. Un combatiente en esta área puede utilizar cualquier tipo de arma (salvo Arcos) para atacar a un enemigo en el Frente. Los Conjuros u otros efectos que afecten a un área y se lancen sobre el Frente afectarán tanto a enemigos como a aliados.

Retaguardia (Enemiga/Aliada)

Las Retaguardias están separada del Frente, lejos del combate cuerpo a cuerpo. Si el Frente queda vacío de enemigos de un bando, todos los combatientes en la Retaguardia de dicho bando se mueven automáticamente al Frente.

Retaguardia Aliada

Un oponente debe disponer de un Arco, magia de largo alcance o algún otro tipo de ataque a distancia para poder atacar a un personaje que esté en esta área.

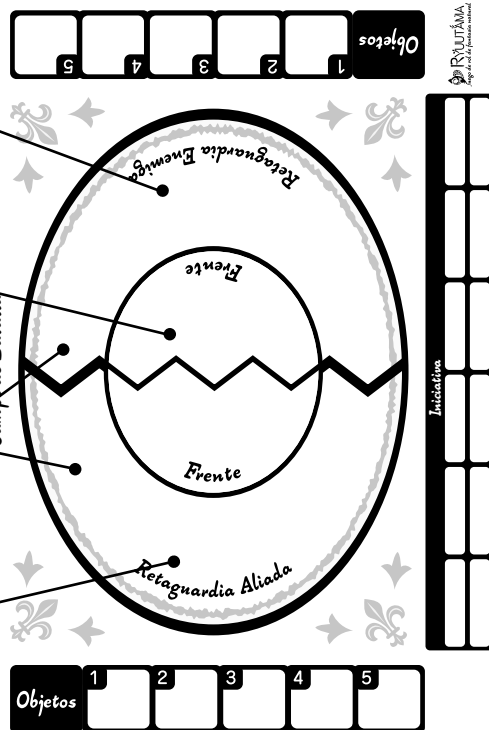
Objetos

Los Objetos son elementos físicos que se encuentran en el campo de batalla y que los personajes pueden utilizar durante el combate. Estos Objetos son siempre cosas apropiadas al entorno.

Si, por ejemplo, el combate tuviera lugar en un pueblo, algunos Objetos apropiados podrían ser “carros”, “puestos de fruta”, “fuentes”, “muros de piedra”, etc.

Los combatientes pueden usar estos Objetos de forma creativa para conseguir cierta ventaja. Para utilizar un Objeto, el jugador (o el DJ) debe indicar el modo en que lo usa. Por ejemplo “¡Me escondo detrás del muro y disparo una flecha!”.

Al principio de un combate, cada jugador debe decidir si quiere situar a su personaje en el Frente o en la Retaguardia. Lo mejor es que los personajes fuertes y con armas de cuerpo a cuerpo luchan en el Frente, y que los arqueros y magos se queden en la Retaguardia.



Si un jugador describe cómo su personaje usa un Objeto durante un ataque, su tirada de Impactar tendrá un +1. El Objeto utilizado se elimina de la lista y no se podrá volver a usar durante este combate.

Cómo elegir los Objetos

Antes de empezar un combate normal deberíais inventar 5 Objetos. Los combates contra enemigos especialmente importantes (los “jefes”) deberíais tener 10 Objetos. Los jugadores y el DJ debéis decidir entre todos los Objetos apropiados para el combate en cuestión. Una buena forma de hacer esto es dejar que cada jugador escoja un Objeto.

Acciones de combate

En cada turno, cada combatiente puede llevar a cabo una de las siguientes acciones.

Moverse

El combatiente se mueve a la otra área del campo batalla: del Frente a la Retaguardia (Aliada o Enemiga, la suya), o de la Retaguardia al Frente.

Atacar

El combatiente ataca, ya sea usando un arma, sus manos desnudas o un arma natural como garras. El combatiente hace una tirada de Impactar para ver si el ataque golpea a su objetivo. Si tiene éxito, realiza una tirada de Daño para ver cuánto ha afectado el golpe a su enemigo.

Las armas o ataques usados determinan los dados de las tiradas para Impactar y para Daño. Consulta la sección de creación de personajes para obtener más información sobre cada tipo de arma, y el Libro del Invierno para las tiradas de Impactar y Daño de cada monstruo. En resumen, el combatiente hará las siguiente tiradas:

1 Tirada para Impactar

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

2 Tirada de Daño

Sólo se realiza si la tirada para Impactar tuvo éxito. El resultado de la tirada de Daño es la cantidad de Daño que recibe el objetivo. No es posible Concentrarse en una tirada de Daño.

Golpe crítico

Si la tirada para Impactar es un Crítico, dobla el número de dados de la tirada de Daño. Si, por ejemplo, el Daño a tirar fuera 1d6, en lugar de eso se tirarían 2d6.

Defensa

Si un personaje lleva puesta una armadura u otra protección, reducirá el Daño sufrido de cada ataque en una cantidad igual a la Defensa que su equipo le proporciona. Sin embargo, la Defensa sólo sirve contra los ataques que no sean de origen mágico (como Conjuros). Algunos monstruos tienen su propio valor de Defensa.

Esquiva

Los escudos poseen un valor de Esquiva. Los enemigos que ataquen a un personaje equipado con un escudo tendrán como número objetivo de su tirada para Impactar la Iniciativa del personaje o el valor de Esquiva de su escudo, el que sea mayor.

Defenderse

El combatiente se concentra en mantener una posición defensiva. 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. Entre estos Conjuros se encuentran tanto ataques como efectos beneficiosos.

Consulta las reglas de magia para obtener más información.

Valorar la situación

El personaje se detiene un momento y analiza 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. También puede utilizarse esta acción para librarse de los efectos de la acción de combate “Finta”.

Usar un objeto

El personaje usa un objeto en su posesión, siempre que el DJ decida que algo así es factible en un intervalo de tiempo de 10 segundos. Un personaje puede utilizar esta acción para cambiar de arma o entregarle un objeto a otro personaje en su misma área.

Usar una Habilidad

Los personajes pueden usar ciertas Habilidades de clase durante un combate. Estas Habilidades son Música (del Trovador) y Curar (del Sanador). El DJ podría permitir el uso de otras Habilidades en combate.

Finta

Los personajes de nivel 2 o más pueden tratar de engañar a un enemigo, confundiéndolo o distrayéndolo. 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. La víctima de este ataque puede librarse de esta penalización de -1 usando la acción de combate “Valorar la situación”.

Buscar

Los personajes de nivel 2 o más pueden examinar el campo de batalla en busca de Objetos útiles. Un personaje que use esta acción encontrará un Objeto, y lo añadirá a la lista de Objetos disponibles. No se puede recuperar un Objeto que ya haya sido usado en este mismo combate con esta acción.

Otras acciones

El combatiente realiza una acción que no precise de más de 10 segundos y no entre en ninguna de las otras categorías. El DJ decide qué acciones son posibles y cuáles no.



Otras reglas de combate

Heridas y recuperación

Un personaje pierde PG cuando es atacado por un enemigo o falla tiradas de Marcha. A continuación se muestra una lista de formas mediante las que se pueden recuperar PG y PM perdidos. No importa cuántos PG o PM se recuperen, un personaje nunca puede tener más PG o PM que sus PG y PM máximos.

Habilidad Curar del Sanador (pág. 41)	Se recuperan tantos PG como el resultado de la tirada.
Contratar los servicios de un curandero (pág. 54)	Se ganan 2d8 PG.
Acampar (pág. 87)	Se doblan los PG actuales y se recuperan todos los PM.
Pasar la noche en una posada (pág. 54)	Se doblan los PG actuales y se recuperan todos los PM.
Usar ciertos objetos o Conjuros	Varía

Inconsciencia y muerte

Cuando los PG o los PM de un personaje bajan a 0, éste cae inconsciente. Un personaje inconsciente está indefenso, y no puede realizar ninguna acción hasta que sus PG y sus PM estén por encima de 0. Si esto ocurre en medio de un combate, podrá volver a participar en la lucha con la Iniciativa que tuviera antes de caer inconsciente.

Cuando los PG de un personaje alcanzan un valor negativo igual a su Salud, dicho personaje muere. Por ejemplo, un personaje con una Salud de 7 muere cuando sus PG llegan a -7.

Los personajes inconscientes siguen teniendo que realizar tiradas de Acampada, aunque en estos casos un éxito 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. Se puede transportar a los personajes muertos o inconscientes como si fueran objetos de tamaño 5. Como es lógico, no necesitan hacer tiradas de Marcha.

Ataque sorpresa

Puede darse el caso de que un grupo, al empezar un combate, coja a otro desprevenido, pudiendo hacer un 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

Habrà ocasiones en las que los jugadores ya no querrán seguir combatiendo, ya sea porque sus enemigos son demasiado fuertes, porque piensan que seguir recurriendo a la violencia no tiene sentido, o por cualquier otra razón. 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.

Hablar durante un combate

Los jugadores pueden hablar durante un combate, ya sea para intercambiar información, hacer planes o interpretar a su personaje, siempre y cuando la conversación pueda tener lugar dentro de los 10 segundos disponibles para una acción.

Aunque los jugadores pueden hacer planes en medio del combate, deben ser respetuosos y hacer todo lo posible para no monopolizar los 10 segundos de charla.

Algunos DJ permiten a los jugadores hablar todo lo que les apetezca durante un combate. Esta opción también es válida.

Tamaño de las áreas

El DJ puede decidir el tamaño que prefiera para cada área del campo de batalla, aunque lo más normal es que cada área mida unos 5 m².

Luchar en distintos entornos

Luchar en lugares estrechos

Puentes de cuerda, vestíbulos, caminos de montaña, etc. El DJ puede decidir que sólo caben a la vez en el Frente uno o dos personajes.

Luchar en lugares pequeños

Alrededor de un hoguera, en una taberna abarrotada, etc. El DJ puede decidir que ambos grupos deben luchar sólo en el Frente, sin Retaguardias.

Luchar en zonas separadas

A ambos lados de un abismo, en tejados, etc. El DJ puede decidir que ambos grupos deben luchar sólo en sus Retaguardias, sin Frente.

Daño no letal

Un personaje puede elegir causar Daño no letal si quiere procurar no matar a su oponente. El jugador debe declarar este hecho antes de hacer la tirada para Impactar, que tendrá un penalizador de -2. La tirada de Daño se realiza con normalidad, pero no importa el Daño causado por el ataque, el objetivo no puede pasar a tener menos de -2 PG.

Conocimiento de monstruos

Al enfrentarse a un monstruo por primera vez, un personaje puede hacer una tirada para ver si sabe algo de la criatura. En su turno, el personaje gasta su acción para hacer una tirada de INT+INT; el número objetivo será la Topografía (Terreno + Climas), a menos que el DJ decida utilizar otro número objetivo que le parezca más apropiado.

Con un éxito, el personaje sabrá el nivel del monstruo y, *grosso modo*, sus habilidades principales o más notables y sus Características. El Director de Juego le dirá al jugador algo parecido a: “su Salud es bastante alta, pero tiene una FUE baja”.

Para obtener información detallada, así como las estadísticas exactas del monstruo, es necesario usar el Conjuro “Dragónica, ¡ábrete!”.



Creación de Poblaciones



Poblaciones

Aunque los Viajeros pasan mucho tiempo al aire libre, uno no puede estar viajando continuamente, sino que tiene que parar para reponer fuerzas. Aquellos asentamientos en los que los personajes se detienen para descansar y dar un respiro a sus piernas reciben el nombre genérico de “poblaciones”. Una población puede ser el destino de un viaje, pero también una parada intermedia en una travesía más larga.

Las poblaciones son lugares donde comprar equipo, reponer provisiones, experimentar nuevas sensaciones, probar la deliciosa comida local, y conocer gente nueva. En Ryuutama, todos los jugadores (no sólo el DJ) colaboran para crear juntos las poblaciones. Tomando ideas de todos, podréis crear pueblos animados, excitantes, extraños o bellos. Incluso una población en la que os gustaría vivir. Lo mejor del sistema de creación de poblaciones de Ryuutama es que todos podéis crear al menos un elemento de la población que vais a visitar.



Crear una población

Coged una hoja de población (como la de la derecha) en blanco, que contiene espacios para las características de la población.

Lo normal es que el DJ empiece, poniendo el nombre y número de habitantes, pues esta información suele ser importante para que la población encaje en sus planes para la aventura. Con todo, si el DJ lo prefiere, puede dejar que los jugadores decidan estos aspectos. A continuación, tanto el DJ como los jugadores deciden juntos el contenido del

resto de los espacios, y los rellenan. Quizá la mejor opción sea ir por turnos, dejando que cada jugador escoja un espacio y escriba los detalles de esa característica. Al terminar, éste jugador pasará el papel al siguiente. Si, tras rellenar todos un espacio, quedan huecos por escribir, entonces dad otra vuelta a la mesa, dejad que el DJ rellene los huecos restantes, o decidid por consenso.



¿Cuándo crear una población?

Al final de la sesión

Crear la población de la siguiente sesión: Para un tipo de juego más organizado, crear la población al final de la sesión es lo ideal, así el DJ tendrá más tiempo para pensar en cómo encajarla en la campaña.

Al principio de la sesión

Crear la población de la sesión que vais a jugar: El DJ anotará los detalles necesarios para la aventura planeada (puede que no sólo el nombre y número de habitantes), y dejará los otros huecos para que los rellene el grupo. El DJ tendrá menos tiempo para prepararse, pero improvisar puede ser divertido y da resultados inesperados.

Cuando los personajes lleguen a la población

Crear la población cuando se va a usar: La opción más arriesgada, pues exige al DJ capacidad de improvisación y confianza en sí mismo. Igual que en la opción anterior, pero en medio de la sesión. Otorga mucha libertad, pero también exige más al DJ. Dará lugar a momentos sorprendentes y desafíos interpretativos.



Hoja de Población

Nombre	Escribe aquí el nombre de la población.
Número de habitantes	Escoge una de estas cuatro opciones: Aldea (50-500 habitantes), Pueblo (500-5.000 habitantes), Ciudad (5.000-20.000 habitantes) o Gran Ciudad (20.000 o más habitantes).
Gobernante o representante	Anota aquí el sistema de gobierno. Existen, a grandes rasgos, dos tipos: Aristocracia: gobernada por un rey o una familia noble. Democracia, gobernada por algún grupo político o consejo de ancianos. Además, anota aquí el nombre y la personalidad del representante del grupo gobernante.
Entorno	Describe aquí el terreno o el entorno natural en el que se ha construido la población. Por ejemplo, "un pueblo situado en un bosque pequeño", "una ciudad en un valle ventoso", etc.
Edificios representativos	Apunta aquí el nombre de un edificio importante y algunas características (colores, descripción) que sean representativas del mismo. Por ejemplo, "un castillo blanco en lo alto de un acantilado", "un molino de viento enorme en el centro del pueblo", etc.
Productos típicos	Escribe aquí una lista de los productos típicos de la población (ovejas, ladrillos, metal, madera, trigo, etc.) o las especialidades por las que es famosa (juguetes de madera, mandarinas, una alta población de cocineros experimentados, etc.)
Vistas, sonidos y olores	Describe aquí las experiencias sensoriales que pueden tener los Viajeros en este pueblo. Por ejemplo: "muros pintados de blanco y tejados naranjas, el olor del pan recién horneado y el murmullo de un arroyo cercano".
Amenazas	Aquí debes anotar un problema que esté amenazando en este momento a los habitantes de la población. Algunos ejemplos pueden ser un monstruo en particular, un grupo de bandidos o una sequía. En lo que a los monstruos respecta, puede ser interesante inventar alguno que no aparezca en la lista de monstruos de este libro.

Creación del Mundo



El mundo de Ryuutama

El mundo de Ryuutama es un lugar de dragones y fantasía. Un mundo de naturaleza, estaciones y extraños monstruos. La civilización humana existe, y tanto tecnológica como culturalmente está a un nivel similar al de una versión idealizada de la Edad Media o el Renacimiento europeos. También tiene cierto toque Japonés, en forma de una miríada de pequeños pueblos antiguos y ciertos aspectos culturales y sociales.

Entre las aldeas y los pueblos se pueden encontrar campos de cultivo, Viajeros caminando de un lugar a otro y mercaderes a lomos de caballos o en carros. En los pueblos, los artesanos viven y trabajan en sus barrios o los atestados mercados. Dentro de castillos cuidadosamente contruidos viven adorables príncipes y princesas, familias nobles de rancio abolengo y honorables caballeros con armas ricamente decoradas.



¿Por qué crear el mundo?

A nivel de ambientación, este libro sólo da breves pinceladas, detallando únicamente los viajes y los Viajeros, los terrenos y los climas, los dragones y los Ryuujin, los objetos y magia disponibles, y los monstruos. El resto de los detalles se han dejado sin definir a propósito.

Los jugadores (incluyendo el DJ) deberán definir el resto de características del mundo juntos, de forma similar a cómo sucede con el sistema de creación de poblaciones. Así, jugaréis a un Ryuutama único; un mundo que existe en exclusiva para vuestro grupo y al que vosotros daréis vida.

Aunque, si lo preferís, también podéis jugar a Ryuutama sin definir en mucho detalle la ambientación y prescindiendo de estas reglas de creación del mundo; dejando los huecos sin rellenar intencionadamente.



Crear el mundo

Coged una copia en blanco de la hoja de mundo (como la de la derecha). Decidid entre todos cómo rellenarla. Es recomendable hacerlo en orden.



¿Cuándo crear el mundo?

En mitad de la campaña

Una buena opción si los jugadores no están familiarizados con el juego. Juega un par de aventuras usando un mundo de fantasía vagamente definido. Una vez os hayáis acostumbrado a jugar a Ryuutama y comprendido su estilo de juego, reuníos y creed el mundo. Podéis apoyaros en las experiencias que hayáis tenido hasta este momento en las aventuras. Como todos habréis jugado un par de sesiones, será más fácil definir el mundo que hay a su alrededor. Aunque parezca extraño, esta estrategia da muy buenos resultados.

Antes de que empiece la campaña

Esta opción es más apropiada si todos están familiarizados con el estilo de juego de Ryuutama. Antes de empezar la campaña, reuníos para idear entre todos el mundo. Así, el DJ podrá crear aventuras y los demás jugar en un mundo único, que habéis contribuido a crear entre todos.



Hoja de Mundo

Nombre	Escribe aquí el nombre del mundo.
Forma	En este espacio anota la forma física del mundo. Puedes dejar este apartado sin rellenar o escribir simplemente "normal". Ejemplos: un disco plano sobre la concha de una tortuga; un mundo con la forma de una torre de muchos pisos; un mundo de aire y continentes flotantes, donde los dragones llevan a las personas de una tierra a otra; etc.
Historia	Describe aquí un brevísimo resumen de los sucesos más importantes que han sucedido en este mundo. Ejemplo: hace cien años un rey demonio sumió al mundo en la oscuridad, pero un héroe nos salvó a todos; hace varios cientos de años había una gran sociedad basada en la magia, pero terminó derrumbándose; etc.
Países representativos	Apunta aquí el nombre y una breve descripción de uno o dos países que representan a este mundo. Ejemplo: un imperio que basa su poder en una red de trenes mágicos y vehículos aéreos; un país lleno de caballeros que están luchando constantemente contra monstruos; etc.
Amenaza mundial	Escribe aquí algo o alguien que esté amenazando las vidas o los modos de vida de todos los seres vivos de este mundo. No pasa nada si no hay ninguna amenaza mundial. Ejemplo: los dragones del mundo han contraído una enfermedad desconocida; se ha alzado un señor demoníaco: una gran Nada se está extendiendo por la tierra; etc.
Enigma	Apunta aquí un enigma misterioso o un secreto, del que la gente de este mundo ha oído hablar, pero que aún no entiende o cuyo significado no ha sido descubierto. ¡Pero no apuntes la solución al enigma! Deja que la verdad tras el misterio sea algo que el DJ revelará en el futuro. Ejemplo: nadie sabe lo que hay al otro lado de la gran muralla en el límite del mundo; se dice que hay 88 tesoros secretos escondidos por el mundo; etc.



Leo: ¿Cuánto falta para que lleguemos al próximo pueblo?

DJ: Umm, probablemente lleguéis mañana.

Leo: Bueno, ya que Haruka no se encuentra muy bien hoy, propongo que acampemos aquí esta noche.

Haruka: Vaya, Leo es muy buena persona.

Leo: Es por el “Relato de la Amabilidad” (risas). Tiro por Destreza e Inteligencia para la tirada de Acampada (*tira*). ¡Un 9! ¡Éxito!

Haruka: ¡Y por eso Leo y yo hemos forjado una amistad tan profunda! (*risas*)

DJ: Parece que el Ryuujin está cuidando de vosotros y os mira con ternura... (*risas*) En esta ocasión no se acerca ningún monstruo o enemigo, así que pasáis la noche sin ningún problema. A la mañana siguiente, la lluvia ha desaparecido y el clima ha mejorado mucho.

Leo y Haruka: (*tiran*) ¡Los dos hemos sacado un 8 para nuestra Salud!

DJ: Perfecto. Vale, viajáis sin problema y llegáis al Pueblo de la Hoja Rubí. Conforme entráis, os dais cuenta de que flota en el aire un olor a algo dulce y tostado.

Haruka: Esto huele bien.

Leo: Este pueblo es famoso por sus Milhojas de Arce. Espera, ¿no fuiste tú el que decidió durante la creación de poblaciones que este lugar era conocido por sus dulces?

Haruka: Jejeje. Mira, ¡Custer dice que quiere comer! Esas Milhojas de Arce parecen taaaan ricas. Tienen como una corteza crujiente con forma de hoja, pero por dentro están rellenas de un sirope de arce duuuuulce, y...

DJ: Bueno, mientras habláis entre vosotros, Haruka y Leo cogen a Custer y se acercan a una tienda donde venden Milhojas de Arce. Por favor, tirad vuestra Fuerza y Espíritu.

Haruka: (*tira*) ¡He sacado un 7!

Leo: Yo he sacado un 11.

DJ: Vale, mientras Haruka se queda embobada con las Milhojas, ¡algo se abalanza directamente contra ella!

Haruka: ¿¡Cómo!? ¿Qué es?

DJ: Tiene una olla en la cabeza, colmillos, ojos crueles, garras, y se parece a un gato.

Leo y Haruka: ¿Un Nekogoblin?

DJ: ¡Exacto! Y dice: “¡Fuera de mi camino, golumiau!” Al mismo tiempo, pero detrás de él, escucháis unas voces que gritan: “¡Al ladrón!”

Leo: ¿Un ladrón, dices? ¡No los soporto!

DJ: Bueno, ¡pues entonces vamos a empezar un combate contra el Nekogoblin!

Leo y Haruka: ¡De acuerdo!

DJ: Lo primero, pensad en 5 Objetos que se puedan encontrar en este lugar, y escribidlos. Por ejemplo, el empedrado.

Sesión de ejemplo (2ª parte)

Haruka: ¿Puedo poner a mi perro Custer?

DJ: Vale. ¿Se te ocurre algo, Leo?

Leo: ¿Qué tal... una pancarta o cartel que anuncie los Milhojas de Arce? ¿Qué te parece?

DJ: Claro, suena apropiado para este pueblo.

Haruka: ¡Hojas caídas! Y... ¡plantas en tiestos!

DJ: Entendido. Con esos dos ya tenemos 5 Objetos. Ahora tirad la Iniciativa y decidid en qué área queréis estar: Frente o Retaguardia.

Leo: Tenemos que tirar por Destreza e Inteligencia para saber nuestra Iniciativa, ¿verdad? *(tira)* He sacado un 8.

Haruka: Yo he sacado un 9. Voy a empezar en el Frente.

Leo: Sólo tengo una daga, así que me pongo contigo en el Frente.

DJ: De acuerdo, ¡pues empieza el combate! La Iniciativa del Nekogoblin es 6, así que empieza Haruka. Adelante.

Haruka: Voy a empezar usando un Objeto: “Custer ladra al Nekogoblin, ¡asustándole!”. Después, ¡ataco con mi espada corta! Mi tirada de Impactar es Destreza e Inteligencia +1 y después otro +1 por usar un Objeto... *(tira)* ¡6!

DJ: Impactas. Tira tu Daño.

Haruka: *(tira)* 6-1... 5 en total.

DJ: Oooh, ¡eso duele!

Leo: Venga, ¡me toca! Tengo una daga, y voy a usar un Objeto: “¡Empujo un tiesto bajo los pies del Nekogoblin, haciendo que se tropiece!” *(tira)* Es un 7, ¡así que golpeo!

DJ: Desde luego que sí. ¿Daño?

Leo: *(tira)* ¡4 puntos de Daño! ¿Le hemos vencido?

DJ: Sí, le vencéis ¡sin que haya podido actuar! El Nekogoblin grita, “Lo siento, ¡gobumiau!” y saca de la olla que lleva en la cabeza el objeto que había robado. Lo tira al suelo y se marcha.

Leo: Vaya, ¡no era un tipo muy valiente!

Haruka: ¿Qué es lo que ha tirado?

DJ: Una muñeca que ahora se ha manchado de barro, y lo que parece ser un monedero. La dama a la que le habían robado el monedero se acerca a vosotros, lo coge y después de daros las gracias, se marcha.

Haruka: ¿Está por aquí el dueño de la muñeca?

DJ: Cuando Haruka coge la muñeca y mira a su alrededor, ve a una niña pequeña llorando en un rincón de la calle.

Haruka: Vale, voy a coger la muñeca y se la voy a llevar a la niña pequeña. Le diré algo en plan: “¿Esto es tuyo, verdad? ¿Estás bien?”

...continúa al final del Libro del Otoño

El Libro del Otoño



Donde se presentan las reglas e información pertinente
al Ryuujin, el personaje del Director de Juego.

<i>Creación del personaje del DJ</i>	114
<i>Subida de nivel del Ryuujin</i>	128
<i>Creación de aventuras</i>	130
<i>Aventuras de ejemplo</i>	135

Creación del Personaje del Director de Juego

Escoge una raza

Primero, escoge la raza del Ryuujin. Existen cuatro razas, y cada una se distingue por su color y su apariencia. Como la creación de las aventuras es competencia del Ryuujin, la elección de su raza determinará la naturaleza de las historias que se escribirán en el diario.

El DJ debería escoger la raza del Ryuujin de acuerdo al tipo de historia que quiere crear.

Midori-ryuu, Dragón Esmeralda

Viajes tradicionales, llenos de aventura y exploración. Es la raza recomendada para los DJ principiantes o que jueguen a Ryuu-tama por primera vez.

Ao-ryuu, Dragón Celeste

Amor, amistad y drama humano. Es una raza pensada para los DJ que quieren crear historias sobre las relaciones que se establecen entre los personajes.

Kurenai-ryuu, Dragón Carmesí

Batallas y conflictos. Esta raza está pensada para los DJ que quieren centrarse en el combate o la cacería de monstruos.

Kuro-ryuu, Dragón Negro

Conspiraciones, traiciones y tragedias. Ésta es una raza para quienes desean historias oscuras. Puede ser difícil de utilizar, así que es preferible que la utilicen los DJ experimentados.

Escoge su forma alternativa

Todos los Ryuujin tienen tres formas: un humano con cuernos, un gran dragón y una transformación adicional. Esta tercera forma es diferente para cada Ryuujin, y suele tratarse de un aspecto no amenazante, que puedan usar para acercarse a los Viajeros.

Esta forma no tiene que tener relación con el color o raza del Ryuujin. Por ejemplo, un Ryuujin puede transformarse en una serpiente blanca, otro en un viejo humano de aspecto sabio, y un tercero en un bello pájaro. Cuando crees al Ryuujin, escoge una tercera forma para él, y escríbela en la hoja del Ryuujin.

Anota el nivel

El nivel empieza siendo 1, pero un Ryuujin puede llegar a tener nivel 5. Los Ryuujin de mayor nivel son capaces de invocar más Bendiciones o asumir una forma humana y viajar con los personajes.

Anota los PV (Puntos de Vida)

Los Puntos de Vida (PV) representan la salud y el vigor del Ryuujin. Le permiten usar Bendiciones y Revelaciones. Más adelante se explica cómo. Todos los Ryuujin recién creados comienzan con 3 PV.

Al final de cada aventura, los PV de un Ryuujin se recuperan hasta su valor máximo.

El Ryuujin muere si sus PV bajan a 0. Sus cuerpo brilla fugazmente y después desaparece. Cuando un Ryuujin muere desaparece para siempre; nunca podrá regresar.

Si el Ryuujin muere en mitad de una aventura, ésta debe terminar inmediatamente, o el DJ debe crear un nuevo Ryuujin de nivel 1, que ocupará el lugar del anterior.

Escoge un Artefacto

Los Artefactos son poderosas herramientas, que dotan al Ryuujin de misteriosas facultades. Hay muchos Artefactos; algunos ejemplos son una poderosa espada, un anillo o un cáliz. A través de la manipulación de estos Artefactos, el Ryuujin puede modificar el orden natural del mundo o influir de otra forma en la historia. Cada Artefacto produce un efecto que dura toda la aventura.

Cada raza puede escoger entre tres Artefactos. Debes elegir uno durante la creación del personaje y apuntarlo en la hoja del Ryuujin. Puedes darle un nombre al Artefacto, para personalizarlo un poco. Al final de cada aventura puedes cambiar el Artefacto por otro de la misma raza. Sin embargo, no puedes cambiar de Artefacto en mitad de una aventura, sólo cuando ha terminado.

Anota el resto de información

Escoge un nombre

Escoge un nombre para el Ryuujin.

Escoge una apariencia

Describe la apariencia, forma y aura del Ryuujin. Los Ryuujin no envejecen, pero puedes escoger una apariencia característica de cualquier edad que desees.

Escoge una personalidad

Cada Ryuujin tiene una personalidad distinta, que ejerce una gran influencia sobre el viaje. Es perfectamente válido no definir del todo la personalidad del Ryuujin al principio (e incluso no hacerlo nunca).

Escoge un objetivo

Cada Ryuujin tiene un propósito, que afecta al tipo de historias en las que participan los Viajeros. Por ejemplo, un Ryuujin podría querer crear “una historia llena de risas”, o “una historia en la que los Viajeros persigan sus sueños”.

Escoge un hogar

Cada Ryuujin vive en un lugar misterioso. Describe su tamaño, apariencia y otros detalles. Por ejemplo: “un palacio en lo alto de una montaña”, o “un pequeño refugio detrás de una gran cascada”.

Anota el nombre de tus Viajeros

Estos son los personajes que van a realizar su viaje. Escribe los nombres de todos los personajes cuyo viaje el Ryuujin vaya a supervisar.

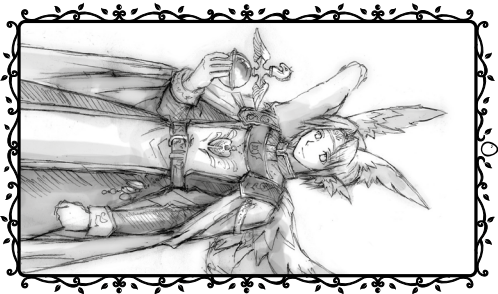
Anota el nombre del mundo

Escribe el nombre del mundo o tierra en el que va a tener lugar el Viaje. Si el Ryuujin supervisa Viajeros en más de un mundo o tierra, escríbelos todos.

Diario de aventuras

Escribe el título, los días que se necesitaron, y los nombres de los PJs participantes de cada aventura. Este diario se traduce en Puntos de Experiencia (PE) para el Ryuujin.





RYUTÄMA

uego de rol de fantasía natural

Rejo del Excmo

Director	C. C.	Creado	
----------	-------	--------	--

Nombre	Aster		
Color	Celeste	Nivel	2
Tercera forma	Perro blanco		

Artefactos	Mascota
Nombres	Kasta

PV Máximos:	3	PV Actuales:	2
-------------	---	--------------	---

Bendiciones	Espacios disponibles:
Relato de la Amabilidad	

Revelaciones	
Guía del Dragón	

Apariencia y personalidad

Su forma humanoide parece un niño pequeño. Puede transformarse en un perro grande de color blanco. Come demasiado. Es campechano y tranquilo.

Objetivo

Crear una historia sobre los platos típicos de cada estación.

Hogar

Castillo de piedra rodeado de cerezos.

Viajeros bajo su protección

Ave del paraíso: Haruka Herborista en prácticas: Leo
Pantera voladora: Akurai Coleccionista compulsivo: Jan

Mundos bajo su protección

Catalina

Diario de aventuras

Nombre	Fecha	Nombre	Fecha
Los primeros problemas	6/9	En otoño las hojas caen	4/10
Firmas de Viajeros Haruka, Leo, Akurai, Jan		Firmas de Viajeros Haruka, Leo	
Firmas de Viajeros		Firmas de Viajeros	
Firmas de Viajeros		Firmas de Viajeros	
Firmas de Viajeros		Firmas de Viajeros	
Firmas de Viajeros		Firmas de Viajeros	
Firmas de Viajeros		Firmas de Viajeros	
Firmas de Viajeros		Firmas de Viajeros	

Interpretar a un Ryuujin

Interpretar a un Ryuujin puede resultar difícil. Es un papel que no aparece en otros juegos de rol, por lo que quizá te cueste acostumbrarte a él. Paradójicamente, suele ser más difícil de asumir para Directores de Juego experimentados, que ya tienen hábito de jugar de otra forma.

Aquí tienes algunos consejos para ayudarte a interpretar el rol de un Ryuujin.



Al principio, simplemente usa tus poderes

El Ryuujin no tiene por qué aparecer en todas las aventuras. Es más, el no hacerlo rodeará al Ryuujin de un aura de misterio, que hará que los jugadores se pregunten qué estará haciendo en lugar de vigilarles. Al fin y al cabo, los Ryuujin suelen actuar en secreto, por lo que si su presencia se hace muy obvia, eso significa que no están haciendo un buen trabajo.

A partir del nivel 2, el Ryuujin gana Bendiciones y Revelaciones. Utiliza estos poderes para dar más dramatismo en el momento oportuno y para ayudar a los Viajeros, dándoles la oportunidad de lucirse. Las Bendiciones y las Revelaciones son una parte muy importante del juego, así que quizá quieras planificar con antelación cuándo vas a usar algunos de estos poderes o pensar en buenas oportunidades para hacerlo.

Eso sí, debes tener cuidado cuando utilices Revelaciones, para no destruir el espíritu del juego. Debes ayudar a los Viajeros cuando creas que es necesario, pero nunca olvides que ellos son los protagonistas, y si les salvas tú de todos los peligros, su viaje no tendrá sentido. Son ellos quienes emprenden el camino, no tú. Es un equilibrio complicado de mantener, pero merece la pena.



Cuando te acostumbres, empieza a actuar

Una vez te hayas acostumbrado a usar sus habilidades, siéntete libre de hacer apa-

recer al Ryuujin en la aventura de cuando en cuando. Puedes interpretar al Ryuujin de muchas formas distintas, aquí tienes un par de ellas:

Narrador

Puede que el Ryuujin no se muestre, pero que aun así el DJ narre el comienzo de la aventura desde su perspectiva, como si éste fuera un narrador imparcial. Al hacer esto es fácil establecer el estilo de la partida. Además, la narración también ayuda a los jugadores a recordar lo que sucedió anteriormente, determinar cuál es su objetivo, y cómo empezar a actuar.

Guía transformado

En ocasiones los Viajeros se perderán, o no sabrán qué hacer a continuación. En estos casos, el Ryuujin puede mostrarse (siempre en su tercera forma, nunca como dragón o humanoide alado) y darles alguna pista, directa o indirectamente. Ten cuidado de no manipular demasiado a los personajes o tomar un rol demasiado activo en el viaje.

El Ryuujin Celeste tiene un poder que le permite viajar con el grupo, pero si lo usas asegúrate de que no te conviertes en el foco de atención. Quizá la mejor forma de hacerlo sea asumiendo una forma sutil, como la de un pequeño animal.

Director

Esta estrategia es simple: el Ryuujin se muestra ante los personajes y les encomienda una misión, que puede ser tan simple como “sucede algo extraño en cierta región y quiero que vayáis a investigar”. Pero ten cuidado, es muy fácil caer en la tentación de usar este estilo de juego incorrectamente, convirtiendo al Ryuujin en un simple “jefe” y tornando su relación en una estrictamente profesional. Los viajes son una metáfora de la libertad, y ésta no debe perderse. No recurras mucho a esta estrategia.



MIDORI RYUU

DRAGÓN ESMERALDA



Palabras Clave

Partir hacia tierras lejanas, largos viajes, aventura, misión, esperanza, libertad, equilibrio.

Artefactos

Enciclopedia

Un libro de referencia, que contiene información básica sobre el mundo. Puedes jugar a Ryuutama utilizando sus reglas tal cual están escritas. Este Artefacto es ideal para principiantes.

Sextante

Un instrumento que te ayuda a saber dónde estás y te guía hasta tu siguiente misión. Indica que el DJ ha creado un par de reglas originales, que se usarán en esta sesión.

Antorcha

Una fuente de luz que ilumina el camino que vas a recorrer, guiándote en tu búsqueda de crecimiento personal. Los PJs reciben el doble de Puntos de Experiencia habituales por esta sesión.

Bendiciones

Relato del Viaje

Los PJs que interpreten cómo sus personajes persiguen el objetivo de la aventura pueden ignorar los modificadores por Clima al calcular el número objetivo de la Topografía (es decir, que sólo cuenta la dificultad del Terreno). Una vez activada, esta Bendición dura hasta el final de la sesión, pero sólo 2 PJs pueden beneficiarse de sus efectos al mismo tiempo.

Relato de la Nostalgia

Los PJs que interpreten cómo sus personajes sienten nostalgia por su hogar pueden ignorar los efectos de las Condiciones mentales negativas. Una vez activada, esta Bendición dura hasta el final de la sesión, pero sólo 2 PJs pueden beneficiarse de sus efectos al mismo tiempo.

Relato del Diario

Al final de la sesión, hasta 2 PJs que escriban sobre la aventura en su diario reciben 300 veces su nivel en monedas de oro.



AO RYUU

DRAGÓN CELESTE



Palabras Clave

Sentimientos, amor, juventud, relatos conmovedores, curación, comunicación, dramas humanos, amistad, niños, romanticismo, familia, hermanos, maestros y aprendices, animales.

Artefactos

Cristal

Un cristal que revela el destino de los Viajeros.

Los PG de los PJs pueden bajar hasta -20. Sólo morirán si sus PG descienden hasta -21.

Anillo

Un anillo que guía a los Viajeros y une sus destinos.

Indica que todos los PJs son parientes o que mantienen una relación de maestro y discípulo.

Mascota

Una mascota que cuida de los Viajeros.

El Ryuujin puede viajar con el grupo de Viajeros asumiendo su tercera forma.

Bendiciones

Relato de la Amabilidad

Los PJs que ayuden a otros sin esperar nada a cambio aumentan su ESP en un grado hasta el final de la sesión. Una vez activada, esta Bendición dura hasta el final de la sesión, pero sólo 2 PJs pueden beneficiarse de sus efectos al mismo tiempo.

Relato del Amor

Los PJs que estén enamorados ganan un +1 a su Defensa. Una vez activada, esta Bendición dura hasta el final de la sesión, pero sólo 2 PJs pueden beneficiarse de sus efectos al mismo tiempo.

Relato del Corazón

Dale a cada jugador cinco fichas o contadores. Si alguien interpreta a su personaje de un modo conmovedor, el resto de jugadores pueden darle una de estas fichas. Cada una de estas fichas puede cambiarse en cualquier momento por un Punto de Pifia y usarse de forma inmediata.



KURENAI RYUU

DRAGÓN CARMESÍ



Palabras Clave

Combate, batalla, guerra, héroes, competición, lucha, entrenamiento intensivo, reveses de la Fortuna, desafío, crecimiento, rival digno, cacería de monstruos, exploración de mazmorras, sajar y rajar, trampa mortal.

Artefactos

Mandoble

Una espada que puede atravesar a cualquier enemigo, en cualquier batalla o situación. Durante la fase de preparación de un combate, podéis crear el doble de Objetos de lo habitual (normalmente 10 en lugar de 5).

Lanza Larga

Una lanza en torno a la que los Viajeros pueden reagruparse y luchar juntos. Indica que todos los PJs son miembros de un ejército, y están viajando para cumplir una misión.

Arco Largo

Un arco cuya lluvia de flechas hace apartarse a los enemigos. Durante los combates, las tiradas para Impactar no tendrán como número objetivo la Iniciativa del oponente. Cada vez que un combatiente sea atacado, éste hará una tirada de DES+INT, cuyo resultado será el número objetivo de la tirada para Impactar.

Bendiciones

Relato del Héroe

Permite evitar la muerte. Cuando un PJ vaya a morir, en lugar de hacerlo, tanto éste PJ como todos los miembros del grupo recuperan todos sus PG, hasta volver a su máximo. Esta Bendición sólo se puede usar una vez por aventura.

Relato del Desafío

Los PJs que tengan un rival o enemigo jurado aumentan su FUE en un grado. Una vez activada, esta Bendición dura hasta el final de la sesión. Todos los PJs pueden beneficiarse de sus efectos al mismo tiempo.

Relato del Renacimiento

Los PJs cuyos PG caigan a un número negativo, pero luego se curen y vuelvan a tener PG por encima de 0, pueden elegir una Característica y aumentarla en un grado hasta el final de la sesión. Una vez activada, esta Bendición dura hasta el final de la sesión. Todos los PJs pueden beneficiarse de sus efectos al mismo tiempo.



KURO RYUU

DRAGÓN NEGRO



Palabras Clave

Intriga, traición, resolver misterios, asesinato, tragedia, locura, ruina, estética, deducción, suspense, miedo, confusión, depravación, submundo criminal, apuesta.

Artefactos

Cáliz

Una copa llena de veneno, que pudre el corazón de los Viajeros. Indica que todos los PJs tienen un pasado oscuro.

Daga

Un arma que se cobra vidas de hombres y mujeres, jóvenes y ancianos por igual. Una vez por aventura, un PNJ que el Ryuujin elija muere. No hace falta realizar ninguna tirada.

Espejo

Un espejo que refleja el terror del corazón de los Viajeros. Cada vez que los PJs sientan miedo, deben hacer una tirada de ESP+ESP con un número objetivo de 6. Si fallan sufrirán la Condición [Conmocionado: 4].

Bendiciones

Relato de la Venganza

Los PJs que actúen con crueldad para llevar a cabo una venganza ganan un +1 a todas sus tiradas hasta el final de la sesión. Una vez activada, esta Bendición dura hasta el final de la sesión, pero sólo 2 PJs pueden beneficiarse de sus efectos al mismo tiempo.

Relato del Apoyo

Los PJs que cooperen con otro PJ ganan un +1 a su Salud hasta el final de la sesión. Una vez activada, esta Bendición dura hasta el final de la sesión, pero sólo 2 PJs pueden beneficiarse de sus efectos al mismo tiempo.

Relato de la Masacre

Cada vez que un PJ mate a un ser vivo de más de 1 metro de largo o de alto recupera 2 PM. Una vez activada, esta Bendición dura hasta el final de la sesión.

Bendiciones

¿Qué es una Bendición?

Una Bendición es un don que el Ryuujin otorga a los Viajeros o a quienes se relacionan con ellos. Las Bendiciones pueden cambiar el discurrir del tiempo o incluso el propio destino. Son prácticamente milagros.

Un Ryuujin puede usar sus Bendiciones para salvar a los Viajeros, aumentar el interés de la aventura, hacer avanzar la trama o arreglar algún desaguisado.

Cómo usar las Bendiciones

Añadir Bendiciones a espacios

El Ryuujin tiene tantos espacios para Bendiciones como su nivel menos 1. Por ejemplo, un Ryuujin de nivel 3 tendrá 2 espacios para Bendiciones.

Antes de que empiece la sesión, el DJ puede asignar una Bendición a cada Espacio.

Pueden escoger de entre la lista de Bendiciones comunes que aparece más abajo, o de entre las Bendiciones específicas de la raza del Ryuujin. El DJ debe informar a los jugadores del nombre y efectos de cada Bendición escogida. No puede apuntarse la misma Bendición en más de un espacio.

Cada Bendición puede usarse 1 vez por sesión, cuando el DJ quiera.

Gastar PV para usar Bendiciones

Los Ryuujin pueden usar Bendiciones que no estén apuntadas en sus espacios, pero para ello deben gastar 1 PV (o en casos especiales 2 PV). Eso sí, la Bendición tiene que ser una de las que el Ryuujin podría utilizar normalmente: Bendiciones comunes o de su raza.

El Ryuujin puede usar la misma Bendición varias veces (algo que normalmente no está permitido) si lo hace gastando PV.

Bendiciones Comunes

Que controlan el tiempo ※ No pueden asignarse a espacios. Pueden usarse gastando 2 PV.	
Nombre	Efecto
Pasado	El tiempo retrocede. Ejemplo: en mitad de un combate, uno de los PJs Pifia una tirada y muere, haciendo que el grupo acabe derrotado. El Ryuujin puede retroceder en el tiempo hasta el principio del combate.
Futuro	El tiempo avanza rápidamente. Ejemplo: estás quedándote sin tiempo para terminar la sesión. Puedes hacer que el tiempo se acelere y avanzar directamente al clímax o el final del escenario.
Que controlan el destino ※ Debes indicar que las usas antes de tirar los dados.	
Nombre	Efecto
Fortuna	Una tirada obtiene un resultado de Crítico.
Desgracia	Una tirada obtiene un resultado de Pifia.
Que controlan PNJs	
Nombre	Efecto
Enemigo de Élite	Los PG de un monstruo aumentan en 3 veces su nivel y se vuelve inmune a todas las Condiciones. Si ya tenía Condiciones, quedan curadas.
Nido de Cuervos	Un grupo de monstruos del mismo tipo se unen en una muchedumbre y se les considera un único oponente. Sus PG y PM son la suma de los de cada individuo, y las tiradas de Impactar y Daño tienen +1 por cada 3 individuos. El resto de valores del monstruo no cambian.
Ataque Sorpresa	Los Viajeros son víctimas de un ataque sorpresa, sin necesidad de hacer ninguna tirada.
Volvemos a Encontrarnos	Un PNJ que se suponía muerto vuelve a la vida y aparece ante los Viajeros.
Huida	Un PNJ huye con éxito de los Viajeros, sin necesidad de hacer ninguna tirada.

Revelaciones

¿Qué es una Revelación?

El Ryuujin tiene tres formas, una de las cuales es la de un dragón de unos 10 metros de longitud. Llamamos Revelación (o Despertar) al hecho de que el Ryuujin se muestre en su forma de dragón para ayudar a los Viajeros. Se trata del mayor de los poderes de los Ryuujin.

Los Viajeros que el Ryuujin protege pueden sufrir todo tipo de percalos: quedarse sin comida, perder las fuerzas o incluso morir. En momentos así, algunos Ryuujin deciden aparecerse ante ellos e intervenir personalmente, tratando de salvarlos.

Sin embargo, esto exige un tremendo esfuerzo al Ryuujin, y tiene un coste terrible sobre su fuerza vital. Si un Ryuujin abusa de este don, perderá sus energías, así que es importante pensárselo bien antes de usar una Revelación.

Escoger poderes de Revelación

El Ryuujin posee tantas Revelaciones como su nivel menos 1. Por ejemplo, un Ryuujin de nivel 4 tendrá 3 Revelaciones. Escoge una Revelación que te guste de la lista que aparece más abajo y escríbela en la hoja del Ryuujin.

Las Revelaciones que el Ryuujin posee pueden activarse en cualquier momento, siempre que se cumplan las condiciones indicadas en su descripción.

Gasto de PV

Usar una Revelación exige el gasto de cierta cantidad de PV. Cuanto más poderosa sea, más PV cuesta.

No se pueden gastar más PV de los que el Ryuujin tiene, y ten en cuenta que si sus PV bajan a 0 el Ryuujin desaparecerá.

Revelaciones

	Nombre	PV	Efecto
Viaje	Guía del Dragón	2	Utilízala cuando los Viajeros se pierdan. El Ryuujin convierte una tirada de Orientación fallida en un éxito.
	Cubil del Dragón	2	El Ryuujin convierte una tirada de Acampada fallida en un éxito.
	Regalo del Dragón	2	El Ryuujin da al grupo suficiente comida y agua para 3 días de viaje.
Combate	Rugido del Dragón	1	El Ryuujin ruge, elevando el espíritu de los Viajeros. Todos los Objetos del campo de batalla ya usados pueden ser utilizados de nuevo.
	Protección del Dragón	2	El Ryuujin absorbe los golpes que iban dirigidos a los Viajeros. Las cicatrices de estas heridas nunca desaparecerán. Cuando uno o más de los PJs está a punto de sufrir daño, el Ryuujin se interpone y recibe todo el daño en su lugar. Los PJs quedan indemnes.
	Furia del Dragón	3	El Ryuujin lanza un ataque devastador. Un enemigo recibe 2d6 de Daño que ignora su Defensa, sin necesidad de tirar para Impactar. Sin embargo, el Ryuujin nunca acaba con el enemigo, por lo que si este ataque hiciera bajar sus PG a 0 o menos, éstos se reducen a 1 PG en su lugar.

Subida de Nivel del Ryuujin

Los Ryuujin crecen y maduran a medida que alimentan a los dragones de las estaciones con los diarios de las aventuras que los Viajeros viven.

Cómo subir de nivel

El nivel de un Ryuujin se calcula a partir del número de sesiones que el DJ ha dirigido con dicho Ryuujin. Después de llegar a un cierto número, el Ryuujin subirá de nivel.

Tras cada sesión debes anotar en el diario de aventuras de la hoja del Ryuujin la fecha y título de la aventura. Haz también que los jugadores firmen, para que sirva de prueba del número de sesiones que se han jugado. Así, incluso si en cada sesión los jugadores son diferentes, ésta contará para el nivel del Ryuujin.

Subiendo de nivel

Al subir de nivel, el Ryuujin obtiene los siguientes dones:

1. **Aumento de Bendiciones:** El Ryuujin aumenta su poder para afectar a los Viajeros y a aquellos que se encuentran en el camino. El número de espacios para Bendiciones aumenta en 1 cada vez que el Ryuujin suba de nivel.
2. **Aumento de Revelaciones:** El Ryuujin puede mostrarse con su auténtica forma, ganando nuevos y misteriosos poderes con los que ayudar a los Viajeros. Escoge 1 Revelación cada vez que el Ryuujin suba de nivel.
3. **Habilidades adicionales por nivel, según la siguiente tabla.**

Subida de nivel del Ryuujin

Sesiones	Nivel	Nueva Habilidad
1 o +	2	Primer espacio para Bendiciones y Revelación.
3 o +	3	PV aumentan a 5, Bendiciones de otra raza.
7 o +	4	Segundo Artefacto, presentación ante los Viajeros
12 o +	5	PV aumentan a 10, el dragón estacional abandona el nido.

Aumento de los PV

En los niveles 3 y 5 los PV máximos del Ryuujin aumentan. A medida que el Ryuujin gana experiencia, su fuerza vital crece, ya que conforme su vida se prolonga, también lo hace su habilidad para realizar Bendiciones y manifestarse en forma de Revelaciones.

Bendiciones de otra raza

Al escribir sobre las coloridas aventuras de los Viajeros, el Ryuujin contempla nuevos horizontes. A partir del nivel 3 el Ryuujin puede poner en uno de sus espacios para Bendiciones una Bendición de otra raza.

Segundo Artefacto

El Artefacto es el medio que el Ryuujin utiliza para transmitir los diarios de viaje al

dragón estacional, y se considera un regalo muy valioso. Al llegar a nivel 4 el Ryuujin recibe un segundo Artefacto. Escógelos de entre los disponibles para cualquier raza. Una vez escogido este nuevo Artefacto, no puede cambiarse o regalarse.

Presentación ante los Viajeros

A nivel 4 el Ryuujin gana un nuevo poder: puede cambiar su forma y participar en la aventura junto a los Viajeros. Cuando hace esto, los recuerdos del Ryuujin se tornan distantes y borrosos. Sin embargo, sigue pudiendo utilizar Revelaciones, gastando PV si fuera necesario.

Existen dos métodos mediante los cuales un Ryuujin puede convertirse en viajero: "poseer a una persona que ya existía" y "Viajero con amnesia".

Con el primer método, el Ryuujin posee a un PNJ, que pasará por fases en las que manifestará su personalidad original, y fases en las que mostrará su naturaleza como Ryuujin.

Con el segundo método, el DJ crea un nuevo Viajero de la forma habitual y se une al grupo. Cuando esto sucede, otro jugador deberá asumir el rol de DJ durante la aventura en la que el DJ juega con un Viajero. Esto permite a jugadores avanzados el turnarse en el papel de DJ. El nivel del Viajero del Ryuujin es 1 menos que el nivel medio del resto del grupo.

El dragón estacional abandona el nido

El dragón estacional que el Ryuujin ha estado cuidando comienza a madurar; un

signo de que está a punto de echar a volar libre. Al final de la siguiente aventura el dragón estacional abandona el nido para comenzar su propio viaje en una nueva tierra o mundo, no sin antes dejar atrás un nuevo huevo de dragón.

Al llegar a nivel 5, el Ryuujin recibe el nombre de Madre (o Padre) Dragón, y estará siempre presente en las aventuras futuras de su DJ, incluso si dicho DJ juega con otro Ryuujin: la Madre Dragón puede participar en la aventura usando una única Bendición o Revelación. Además, la Madre Dragón puede utilizar las siguientes Bendiciones Rituales:

Bendiciones Rituales

Nombre	Efecto
Ritual del Sueño	Si un jugador se duerme en mitad de una sesión, su PJ pierde el monedero; pierde 100 x d6 x su nivel monedas de oro. Si no tiene suficiente dinero, habrá adquirido una deuda con algo o alguien.
Ritual del Tabú	El DJ y los jugadores tienen prohibido usar palabras o expresiones modernas. Cada vez que alguien viole esta norma, pierde 1 PG (Viajeros) o 1 PV (Ryuujin).
Ritual del Poder de las Palabras	Una vez por sesión, algo que haya dicho un jugador se hace realidad dentro del juego. Hay que tener cuidado con lo que se dice, aunque sea en broma...
Ritual de los Objetos a la Deriva	Si un jugador Pifa una tirada, un cubo de hojalata cae del cielo y golpea en la cabeza a su PJ. Este cubo es imposible de detener o esquivar, causa 1 punto de Daño, y se puede usar como Objeto en combate.
Ritual de la Improvisación	El DJ improvisa toda la sesión de principio a fin. Los jugadores deben aceptar lo que ocurre y ayudar en lo posible.
Ritual de los Puños	El DJ que dirigirá la siguiente aventura (o incluso la actual) se decide jugando a piedra, papel o tijera.



Creación de Aventuras

Crear aventuras siendo un DJ novato

Dirigir una aventura supone más trabajo que simplemente jugarla: los DJs deben tener cierto dominio de las reglas, decidir cómo se usan, hacer que la sesión avance e interpretar a todos los PNJ. Son muchas responsabilidades, por lo que se trata de un tipo de diversión que no gustará a todo el mundo. Quizá la tarea que más tiempo exija a un DJ es crear aventuras; a partir de una “semilla”, o idea inicial, el DJ debe decidir cómo se va a desarrollar la historia. Aunque existen técnicas (como ya verás más adelante) para reducir la dificultad de este proceso, escribir una aventura siempre exigirá cierto esfuerzo. Como puede ser un poco difícil saber cómo escribir aventuras y cuánto detalle es necesario definir, especialmente al principio, a continuación tienes unos cuantos consejos para iniciarte en esto de hacer aventuras.

Por cierto, una vez estés familiarizado con cómo escribir aventuras, probablemente no necesitarás seguir estas guías o utilizar las hojas de creación de aventuras; te bastará con una hoja en blanco en la que escribir unas cuantas notas. Tanto esta sección como las hojas de creación de aventuras están pensadas para Directores de Juego novatos; para ayudarles a organizar más fácilmente sus primeras aventuras. Cuando te veas con más experiencia, siéntete libre de prescindir de ellas, y recurre a tus propias técnicas y herramientas para crear tus aventuras de Ryuutama.

Antes de escribir una aventura

Lee este libro

El DJ es responsable de conocer las reglas. Para que una sesión pueda discurrir sin problemas, el Director de Juego debería leerse todo el libro, especialmente aquellas secciones que van a ser importantes para la aventura.

No se espera un conocimiento enciclopédico de las reglas, pero sí que el DJ sepa al menos dónde se encuentran dentro del libro, para poder hacer referencia a ellas.

Juega alguna aventura de ejemplo

Las aventuras de ejemplo incluidas en este reglamento son una buena muestra del estilo característico de Ryuutama.

Es más, la primera aventura no utiliza muchas reglas y puede jugarse en poco tiempo. Si, a pesar de todo, decides no jugarlas, al menos léelas para ver su estructura.

Preparación de aventuras

Piensa en semillas de aventura

Tras leer este libro y las aventuras de ejemplo, lo más seguro es que ya tengas unas cuantas ideas brillantes para aventuras en mente.

No tengas miedo de adaptar ideas de películas, manga o historias que te gusten. ¿Qué tipo de escenas te gustaría recrear? Éste debería ser siempre el primer paso a la hora de crear una aventura.

Escribe situaciones interesantes

Piensa en qué te gustaría experimentar como jugador: “¿Qué tipo de aventuras te divierten? ¿En qué situaciones te gustaría estar?”. Puedes hacer esta misma pregunta a tus jugadores, no te cortes. Si encontráis los temas o situaciones que a ti te gustaría dirigir y a los jugadores experimentar, seguro que todos os lo pasáis bien.

Desarrollar la idea inicial

Bien, ahora que ya tienes la semilla llega la parte más compleja: pensar cómo va a crecer la aventura a partir de ella. Hemos preparado tres hojas distintas para ayudarte en esta tarea.

Hoja de objetivo

Esta hoja te ayudará a definir el propósito de la aventura. ¿Cuál es el objetivo final de los Viajeros? Hay tres tipos de hojas de objetivo: de viaje (viajar de un lado a otro), de búsqueda (encontrar a algo o alguien) y de combate (derrotar a un enemigo). Elige el tipo de aventura que quieres crear, toma la hoja de dicho tipo y rellena los espacios en blanco. Una vez hecho esto, habrás definido los aspectos más importantes de la aventura.

Hoja de aventura

Esta hoja te ayudará a estructurar la aventura, dividiéndola en 3 actos. Ampliamente utilizada tanto en películas como en libros, la estructura en tres actos es un método fácil de utilizar y comprender, con el que es fácil que la aventura avance a buen ritmo. Cuando rellenes esta hoja, no tienes por qué escribir cada parte en orden, sino que puedes desarrollar cada bloque según se te vaya ocurriendo. De hecho, suele ser buena idea escribir primero la presentación y el desenlace y después ir rellenando los huecos restantes.

Hoja de escena

Cada aventura está formada por pequeñas viñetas a las que llamamos escenas.

Esta hoja te ayudará a desarrollar lo que va a suceder en cada escena. Tienes espacios para aquellos elementos importantes en Ryyutama.

Rellenar las hojas de la aventura

Fíjate en las aventuras de ejemplo para ver cómo se utilizan los tres tipos de hojas. Ten en cuenta que no es necesario que las rellenes en orden. Por ejemplo, puedes dejar a medias la hoja de objetivo si no se te ocurre nada concreto, y ponerte con las hoja de aventura y algunas escenas.

Equilibrio del Juego

Es importante mantener un cierto equilibrio en la aventura en lo que a monstruos y Terrenos se refiere, para no avasallar a los personajes de bajo nivel. Consulta las siguientes tablas para tener una guía de qué elementos son desafíos apropiados. Asumen un grupo de 4 PJs.

Dificultad de Monstruos

Dificultad	Nivel de los monstruos
Secuaz	Nivel medio del grupo o menos
Débil	Nivel medio del grupo +1 o +2
Jefe Final	Nivel medio del grupo +3 o +4
Súper Díficil	Nivel medio del grupo +5 o más

Entre 1 y 6 enemigos es un número adecuado.

Dificultad de Terreno/Clima

Nivel PJs	Número objetivo mayor en la aventura
1	8 Praderas + Llovizna, Pedregales, etc.
2-4	10 Yermos + Nieve, Bosques Primarios, etc.
5-7	13 Montañas + Niebla, Desiertos + Viento, etc.
8-10	19 Alta Montaña + Ventisca, etc.

Recompensas para PJs

Nivel PJs	Recompensa por PJ de la aventura
1	500-700 PE
2-4	700-2000 PE
5-7	2000-5000 PE
8-	5000- PE

Cómo rellenar la hoja de objetivo

Aventura de Viaje

Destino	Aventura:	Creada:
● Nombre:	{ El nombre de la tierra, población, edificio o lugar emblemático destino de la aventura. }	
● Aspecto:	{ ¿Cómo es la zona en la que se encuentra el destino? ¿Qué impresión deja en los Viajeros? Piensa tanto la descripción del destino en sí como la de sus alrededores. }	
● Características:	{ ¿Qué historia se esconde tras el lugar? ¿Es importante? ¿Qué gente habita aquí? ¿Qué lo hace un sitio diferente a los demás, especial? Cualquier característica distintiva que se te ocurra. }	
● Razones para viajar:	{ Intenta pensar en las motivaciones de los PJs para alcanzar este destino. ¿Qué ganan haciéndolo? ¿Buscan encontrar algo o a alguien? ¿Algún evento les ha obligado a emprender la marcha? Puedes recurrir a los objetivos originales de los Viajeros. }	
● Origen y caminos a recorrer:	{ Apunta dónde se hallan los PJs al comienzo de la aventura. Indica también todos aquellos lugares de importancia que se encontrará en el camino. Es recomendable que tarden 2 o 3 días en llegar al objetivo. Si tardan más tiempo harán muchas tiradas de Viaje, haciendo que el camino sea más peligroso. }	
	● Días de viaje:	
● Encuentro más difícil:	{ El más difícil de entre todos los problemas que se encontrarán durante el viaje. Suele tratarse de un monstruo, un desastre natural o un obstáculo obra del ser humano. }	

Cómo rellenar la hoja de aventura

1 Escenas

Las escenas que con más seguridad los PJs experimentarán. Al jugarlas avanzará la aventura.

2 Escenas secundarias

Se utilizan para dar fuerza y color a las principales. Como las escenas secundarias pueden complicar las principales, quizá sea mejor no hacer muchas hasta que tengas experiencia como DJ. También puedes usar este espacio para apuntar la información de los PNJs.

3 Presentación

Anota la ubicación inicial de los PJs. ¿Están en medio de un viaje o en una población? Apunta todo lo que consideres importante a este respecto.

4 Actos 1, 2, y 3

Éstas son las escenas que formarán la mayor parte de la aventura. El acto 1 normalmente presenta el problema que los PJs tienen que resolver o indica el tono de la aventura. El acto 2 desarrolla estos aspectos, y en él los PJs avanzarán hacia la resolución del problema. En el acto 3 los PJs tendrán la oportunidad de solucionar o evitar el problema presentado.

5 Puntos de Inflexión

Momentos en los que la situación cambia súbitamente, dirigiendo al grupo a la siguiente escena. Ejemplos de esto son: recibir una oferta de trabajo, ser testigos de algún suceso, llegar a un punto, encontrar una pista o enfrentarse con un obstáculo.

6 Clímax

El encuentro más difícil de la aventura, que pone en peligro las vidas de los PJs o algo que sea importante para ellos. Ejemplos de esto son: combates con jefes, las finales de una competición, alcanzar una ubicación remota, persuadir a alguien de importancia o experimentar desastres y trampas.

7 Desenlace

La escena que acaba la aventura. Es preferible que los finales sean cortos y concisos. ¡Y si es un final feliz mejor! La mejor forma de acabar una aventura es señalar el siguiente destino del grupo.

Hoja de Aventura

Nombre: En las praderas

Ryuujin:

Tipo:

(Viaje)

Búsqueda · Combate

Est.: Primavera

Duración: Unas 2 horas

	Escena 1	Escena secundaria 2
Presentación	El grupo recorre un camino que atraviesa un campo de hierba. El siguiente pueblo está a sólo un día de viaje.	
Acto 1	El grupo viaja a través de una Pradera. Tirada de Marcha (6).	
Punto de inflexión	Justo antes de la puesta de sol (tras la tirada de Marcha), el grupo se encuentra con un joven que avanza hacia ellos por el camino; es un Climago. Les dice que mañana lloverá una tirada de Acampada (6).	Joshua, Climago de 19 años, varón. Usa gafas azules. Su vista no es muy aguda. Está viajando para convertirse en adulto.
Acto 2	Al día siguiente empieza a llover desde prácticamente el amanecer. Si viajan, deben hacer frente a la lluvia. Si buscan refugio tirarán INT+ESP (7) para que un PJ tenga éxito es suficiente.	
Punto de inflexión	Encuentran a Kotarou, un konekogoblin que busca algo bajo un gran árbol. Se le ofrecen ayuda, éste les pedirá que encuentren un pendiente con forma de pescado que le hizo su hermana.	Kotarou el Konekogoblin. Varón de 6 años. Pelaje marrón. Vive en la pradera.
Acto 3	Buscar el objeto: DES+INT (8). El primer PJ que tenga éxito encuentra el pendiente. Los PJs que fallen la tirada pierden 2 PG, al terminar agotados por el esfuerzo. La tirada se puede repetir cuantas veces se quiera. En agradecimiento por encontrar el pendiente, Kotarou regala al grupo un paraguas enorme, que sirve de protección contra la lluvia para 2 personas a la vez.	
Climax	Comienza a amainar y el grupo puede continuar sin más problemas, pero el camino es difícil de seguir por los grandes charcos formados. Deben hacer una tirada de Marcha (7) y una de Orientación (7).	
Desenlace	El grupo llega a las puertas de Ifa. Un hermoso atardecer ilumina el camino que acaban de recorrer.	

Cómo rellenar la hoja de escena

Aventura:

Ryuujin:

No. Nombre de la escena:

★ Hora en el mundo de Ryuutama. Igual que la del mundo real. Puedes poner una concreta (11 AM) o un momento del día (tarde).

Hora	★	Clima	El clima a esa hora.	Terreno / Ubicación	Donde se encontrarán los PJs.
● Propósito:	Lo que los PJs o los jugadores buscan en esta escena.			Topografía	Consulta las reglas de viaje.
● Cinco sentidos: Apunta aquí lo que los PJs verán, escucharán, tocarán, olerán o comerán durante la escena. Pensar en los cinco sentidos es una buena forma de meter a los jugadores en la partida. Intenta pensar en un entorno fantástico, que fuera imposible en el mundo real.					
● Descripción: Escribe aquí lo que les pasará a los PJs en esta escena. Si tienen que hacer tiradas apunta las características a usar y el número objetivo. Anota también las tiradas de Viaje. Las escenas avanzan siguiendo el orden de sus números, salvo que se indique lo contrario.					

No. Nombre de la escena:

Hora		Clima		Terreno / Ubicación	
● Propósito:				Topografía	
● Cinco sentidos:					
● Descripción:					

Aventuras de Ejemplo

En las praderas

Aventura para Viajeros de nivel 1

Reglas utilizadas

Tiradas (simples), Salud, Condiciones, tiradas de Viaje.

Hoja de Objetivo

Aventura de Viaje

Destino

Aventura: En las praderas

Creada:

- **Nombre:**
El pueblo de Ifa
- **Aspecto:** Un pueblo que se levanta en el centro de una enorme pradera. Se encuentra a medio camino de 4 grandes ciudades. Las calles están llenas de vendedores y carromatos. En el centro del pueblo hay un mercado muy animado.
- **Características:** Como se encuentra a medio camino de muchas ciudades, aquí se pueden encontrar gran cantidad de bienes procedentes de muchos países diferentes. En este momento, los objetos monos se pueden comprar mucho más baratos (si ningún jugador desea comprar objetos monos, puedes decidir que el descuento se aplica a otras cualidades).
- **Razones para viajar:**
 - Se pueden comprar objetos monos a bajo precio.
 - Los personajes llevan semanas viajando y están deseosos de darse un baño en un pueblo grande, tras no encontrar más que aldeas en su camino.
 - Alguien podría tener información que algún PJ busca.
- **Origen y caminos a recorrer:**
(In media res) Desde la entrada de las Praderas Alfombradas hasta las puertas de Ifa.
● Días de viaje: 2
- **Encuentro más difícil:**
2 días con Lluvia fuerte, que cala hasta los huesos.

Nombre: En las praderas

Ryuujin:

Tipo:

Viaje Búsqueda · Combate

Est.: Primavera

Duración: Unas 2 horas

	Escena	Escena secundaria / PNJ
Presentación	El grupo recorre un camino que atraviesa un campo de hierba. El siguiente pueblo está a sólo un día de viaje.	
Acto 1	El grupo viaja a través de una Pradera. Tirada de Marcha (6).	
Punto de inflexión	Justo antes de la puesta de sol (tras la tirada de Marcha), el grupo se encuentra con un joven que avanza hacia ellos por el camino; es un Climago. Les dice que mañana lloverá mucho. Tirada de Acampada (6).	Joshua, Climago de 19 años, varón. Usa gafas azules. Su vista no es muy aguda. Está viajando para convertirse en adulto.
Acto 2	Al día siguiente empieza a llover desde prácticamente el amanecer. Si viajan, deben hacerlo bajo la lluvia. Si buscan refugio tirarán INT+ESP (7). Con que un PJ tenga éxito es suficiente.	
Punto de inflexión	Encuentran a Kotarou, un Konekogoblin que busca algo bajo un gran árbol. Si le ofrecen ayuda, éste les pedirá que encuentren un pendiente con forma de pescado que le hizo su hermana.	Kotarou el Konekogoblin. Varón de 6 años. Pelaje marrón. Vive en la pradera.
Acto 3	Buscar el objeto: DES+INT (8). El primer PJ que tenga éxito encuentra el pendiente. Los PJs que fallen la tirada pierden 2 PG, al terminar agotados por el esfuerzo. La tirada se puede repetir cuantas veces se quiera. En agradecimiento por encontrar el pendiente, Kotarou regala al grupo un paraguas enorme, que sirve de protección contra la lluvia para 2 personas a la vez.	
Clímax	Comienza a amainar y el grupo puede continuar sin más problemas, pero el camino es difícil de seguir por los grandes charcos formados. Deben hacer una tirada de Marcha (7) y una de Orientación (7).	
Desenlace	El grupo llega a las puertas de Ifa. Un hermoso atardecer ilumina el camino que acaban de recorrer.	

No. 1 Nombre de la escena: Partiendo

Hora	Mañana	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Praderas
● Propósito: Acostumbrarse a las tiradas de Salud y de Marcha.				Topografía	6
● Cinco sentidos: Es un día hermoso y brillante, y os encontráis caminando por unas verdes praderas. Aquí y allí, pequeños árboles adornan el paisaje. Es un gran día para viajar.					
● Descripción: Por la mañana, los PJs hacen la tirada de Salud. El grupo viaja hacia su destino. Tirada de Marcha (6).					

No. 2 Nombre de la escena: Un encuentro en el camino

Hora	Antes del ocaso	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Praderas
● Propósito: Avisar a los PJs del tiempo que hará el próximo día.				Topografía	6
● Cinco sentidos: El paisaje no cambia durante todo el día. Justo antes del anochecer, la sombra de una persona aparece en el horizonte. La pequeña sombra va haciéndose más y más grande hasta que se distingue a un hombre joven con una túnica y gafas azules.					
● Descripción: El grupo se encuentra con Joshua. Éste les avisa: "Parece que va a llover mañana. Por favor, tened cuidado". Si los personajes quieren, Joshua se quedará charlando con ellos un rato. Como es tarde, podría incluso pedir permiso al grupo para acampar con ellos. Se habrá ido para cuando los personajes despierten al día siguiente. Es un Climago (predice el clima) con mala vista, que está viajando como parte de su rito de mayoría de edad. Mira constantemente al cielo para averiguar el tiempo que va a hacer, incluso mientras habla con la gente. Tras el encuentro, los PJs hacen la tirada de Acampada (6).					

No. 3 Nombre de la escena: Lloviendo a cántaros

Hora	Mañana temprano	Clima	Lluvia	Terreno / Ubicación	Praderas
● Propósito: Que el grupo busque refugio.				Topografía	9
● Cinco sentidos: El grupo se despierta con el sonido de la lluvia torrencial cayendo sobre sus tiendas. El interior de la tienda comienza a empaparse antes de que puedan reaccionar. A este ritmo acabarán todos con un buen resfriado.					
● Descripción: El grupo hace sus tiradas de Salud. Está cayendo una Lluvia fuerte, así que viajar en estas condiciones es peligroso. El grupo debería buscar refugio hasta que amaine. Una posibilidad es acercarse a algún árbol que se encuentre cerca. Si algún PJ tiene éxito en una tirada de INT+ESP (5), el grupo encontrará refugio bajo un árbol muy grande. Si los personajes no buscan refugio o no lo encuentran, pillarán un resfriado. Todos sufren [Enfermo: 6] y se avanza directamente a la escena 6.					

No. 4 Nombre de la escena: ¡Gobumiau!

Hora	Mañana	Clima	Lluvia	Terreno / Ubicación	Praderas
● Propósito: Conocer al Konekogoblin y escuchar sus súplicas de ayuda.				Topografía	9
● Cinco sentidos: El árbol mide 10 m. de alto. Gracias a sus anchas hojas verdes, es un buen sitio para guarecerse de la lluvia. Al llegar, el grupo se da cuenta de que hay alguien más bajo sus hojas: un humanoide con pelaje marrón y el tamaño de un niño, que está buscando algo.					
● Descripción: Cuando el grupo se cobija en el árbol, se encuentran con un Konekogoblin llamado Kotarou, que está buscando algo. Se sorprende mucho al darse cuenta de que no está solo y hace amago de escapar o esconderse. Si el grupo habla con él, Kotarou les dice entre lágrimas: "Se me ha caído un pendiente que me hizo mi hermana, ¡gobumiau!". Después, les pregunta: "¿Me ayudáis a encontrarlo, gobumiau?" Si le ayudan, ve a la escena 5. Si no, lo busca él mismo: ve a la escena 6.					

No. 5 Nombre de la escena: Búsqueda

Hora	Antes de mediodía	Clima	Lluvia	Terreno / Ubicación	Praderas
● Propósito: Ayudar a Kotarou a encontrar el pendiente perdido.				Topografía	6
● Cinco sentidos: Tras pasar un tiempo buscando entre la hierba, bajo el sonido de la lluvia, los brazos de los PJs comienzan a cansarse. Sobre sus cabezas, una multitud de pájaros que, como ellos, se han refugiado aquí de la lluvia, gorjean excitados.					
● Descripción: Kotarou ha perdido un pendiente. Para encontrarlo, al menos un PJ debe tener éxito en una tirada de DES+INT (8). Los PJs que fallen la tirada sufren 2 PG por el agotamiento. Si encuentran el pendiente, Kotarou grita excitado: "¡Gracias, gobumiau! ¡Esto significa mucho para mí, gobumiau!" Les da a los PJs un Katsuobushi (raciones sabrosas) y un paraguas grande, que puede cubrir a dos personas a la vez. La lluvia comienza a caer con menos fuerza.					

No. 6 Nombre de la escena: Hora de marcharse

Hora	Mediodía	Clima	Llovizna	Terreno / Ubicación	Praderas
● Propósito: Volver a ponerse en camino.				Topografía	7
● Cinco sentidos: El sonido de la lluvia es cada vez más leve. Si el grupo se pone en camino, debería ser capaz de llegar al pueblo de Ifa justo antes del anochecer.					
● Descripción: El grupo reanuda la marcha hacia su destino. Aunque no es necesario hacer tiradas de Orientación si se está siguiendo un camino bien señalizado, la senda que siguen los Viajeros ha quedado oculta por los charcos creados por la lluvia. Por tanto, los PJs tendrán que hacer una tirada de Orientación. El grupo debe realizar una tirada de Marcha (7) y una tirada de Orientación (7). Si fallan esta última, se perderán y deberán pasar la noche en el campo, teniendo que hacer una tirada de Acampada (7) y al día siguiente otra tirada de Marcha (7).					

No. 7 Nombre de la escena: Linternas en el pueblo

Hora	Anochecer	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Praderas
● Propósito: Llegar al destino.				Topografía	6
● Cinco sentidos: Una luz rojiza llena la pradera a medida que se pone el sol. Las nubes van desapareciendo poco a poco. Parece que los dragones de la lluvia y de las nubes se han ido a casa por ahora. La tenue luz del anochecer permite ver puntos de luz en el interior del pueblo.					
● Descripción: El grupo llega a su destino.					

Los Nekogoblins y el caos en el mercado

🌀 *Aventura para Viajeros de niveles 1 o 2.*

Reglas utilizadas

Creación de poblaciones, tiradas (simples y enfrentadas), Salud, tiradas de Viaje, combate, Bendiciones.



Hoja de población

Nombre	Ifa, el pueblo de comerciantes.
Nº de habitantes	500 (Pueblo)
Gobernante	Un monarca absoluto.
Entorno	En medio de una pradera. Del pueblo parten carreteras en todas direcciones.
Edificios representativos	Un castillo feudal en el centro del pueblo.
Productos típicos	Objetos monos.
Vistas, sonidos y olores	El sonido del viento al recorrer la pradera. Los gritos de los vendedores para atraer a su clientela.
Amenazas	Ladrones Nekogoblin.

Hoja de Objetivo

Aventura de Combate

Enemigo

Aventura: Los Nekogoblins y el caos en el mercado

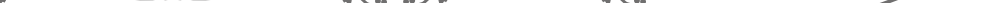
- **Nombre:**
Ladrones Nekogoblin
- **Aspecto:**
Líder de los ladrones: Hobnekogoblin una cabeza más alto que sus compañeros. Tiene un parche en el ojo izquierdo (anteojos anticuados y apestosos).
- **Habilidades especiales y forma de vida:**
Roban de los puestos del mercado y de Viajeros descuidados.
- **Ubicación:**
Guarida secreta en un almacén abandonado en las afueras del pueblo.

- **Razones para combatir:**
 - Roban a los PJs.
 - Los habitantes del pueblo piden a los PJs que se encarguen de los ladrones.

- **Origen y caminos a recorrer:**
Ifa, el pueblo de comerciantes.

- **Encuentro más difícil (que no sea el objetivo):**
Perseguir a un Nekogoblin por todo el pueblo, esquivando a puestos y comerciantes. En caso de no perseguir al Nekogoblin, encontrar la guarida de los ladrones.

Tipo:	Viaje · Búsqueda · Combate	Est.:	Duración: Unas 2 horas
-------	-----------------------------------	-------	------------------------



141

No. 1 Nombre de la escena: Llegada

Hora	Cualquiera con el mercado abierto	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Mercado de Ifa
● Propósito: Presentar a los jugadores el tema de la aventura.				Topografía	0
● Cinco sentidos: Ifa está en el centro de unos prados verdes. Podéis ver las calles del pueblo, serpenteando por entre las praderas. Una calle ancha lleva a un gran mercado en el centro de la población, lleno de gente conversando y comerciando animadamente.					
● Descripción: Se lleva a cabo la tirada de Salud de la mañana. En las puertas del pueblo, un guardia les dice a los PJs: "Tened cuidado, ha habido muchos robos en el pueblo últimamente."					

No. 2 Nombre de la escena: Un vistazo al pueblo

Hora	Cualquiera con el mercado abierto	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Mercado de Ifa
● Propósito: Dar a los jugadores una primera impresión del pueblo.				Topografía	0
● Cinco sentidos: El aire es fresco; una brisa primaveral sopla desde los prados y atraviesa el pueblo. A lo largo de una calle ancha se encuentra un mercado, con puestos a ambos lados de la avenida. Las voces de los mercaderes se oyen aquí y allí, ya que el mercado bulle de actividad. Hay objetos monos a la venta en muchos de los establecimientos.					
● Descripción: Los PJs deben descansar para poder seguir con su viaje, y para ello deben atravesar el pueblo hasta encontrar una posada en la que pasar la noche. Los objetos monos son muy populares en este pueblo, así que se pueden comprar a buen precio: x1 en lugar del x2 habitual. Los objetos sin cualidades no se venden más baratos. Si el grupo se dirige directamente a la posada sin pararse a comprar nada, avanza a la escena 4.					

No. 3 Nombre de la escena: Un Viajero con los bolsillos vacíos

Hora	Cualquiera con el mercado abierto	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Mercado de Ifa
● Propósito: Mostrar que hay un ladrón Nekogoblin en el pueblo.				Topografía	0
● Cinco sentidos: Conforme el mercado se llena de gente, los personajes tendrán que abrirse paso entre el gentío. Pueden oír risas, trozos de conversaciones e incluso discusiones. Mientras los PJs se mueven a través de la multitud, uno de ellos siente una mano en su mochila. Si se da la vuelta, podrá ver a una figura encapuchada, de tamaño humano y rasgos felinos, huyendo del grupo.					
● Descripción: Mientras el grupo avanza por el abarrotado mercado, uno de los personajes será víctima de un hurto. La víctima debe realizar una tirada enfrentada de DES+INT contra el ladrón Nekogoblin. Si pierde, su objeto favorito desaparecerá. Si gana, se dará cuenta a tiempo de que el Nekogoblin está actuando de forma sospechosa y podrá evitar el hurto. Independientemente del resultado, el ladrón se escabulle entre la multitud y huye. Si el grupo consiguiera atraparlo de algún modo, puedes gastar 1 PV para usar la Bendición Huida. Si avisan a los guardias, los PJs descubrirán que éstos no son de mucha ayuda, pues responden: "Estamos investigando el asunto. Por favor, no se preocupe, recuperaremos el objeto sustraído pronto."					

No. 4 Nombre de la escena: La súplica del posadero

Hora	Noche	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Posada de Ifa
● Propósito: Que el posadero les encargue la misión.				Topografía	0
● Cinco sentidos: En la primera planta de la posada, una bella camarera está muy ocupada sirviendo comida y bebida a una numerosa clientela. El lugar está lleno del sonido de bromas, risas y canciones de lugareños borrachos. Es un ambiente de diversión.					
● Descripción: El cartel de una posada llama la atención de los personajes: "Posada del Prado". Es un edificio de 2 plantas; la primera sirve de taberna y escaleras arriba hay habitaciones para alquilar. La taberna está llena de lugareños comiendo y bebiendo. La especialidad del cocinero es conejo asado con salsa de frambuesas. Si el grupo cena aquí el posadero, un hombre llamado Hassan, les da conversación: "Me gustaría que alguien capturara a los ladrones Nekogoblin". Como los guardias están muy ocupados con otros problemas, y además no entienden muy bien a los Nekogoblins, Hassan no tiene más remedio que ofrecerles el trabajo a unos Viajeros con experiencia, que hayan tratado con los Nekogoblins anteriormente. Está dispuesto a dar 700 monedas de oro a cada personaje como pago. Si el grupo no acepta el trabajo, pasa a la escena 8. En cualquier caso, ha llegado la hora de que los PJs duerman.					

No. 5 Nombre de la escena: Batalla en el mercado

Hora	Mañana	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Mercado de Ifa
● Propósito: Derrotar a la Mano Mágica, perseguir al Nekogoblin.				Topografía	0
● Cinco sentidos: Se puede escuchar a la gente gritando y llorando mientras escapan de algo. Los objetos caen al suelo y se rompen. Una mano tan grande como una persona se mueve por el mercado.					
● Descripción: Los PJs hacen su tirada de Salud. Mientras el grupo desayuna en la posada, oyen un gran estruendo proveniente del mercado. Si miran al exterior podrán ver gente huyendo aterrorizada. Los guardias no llegarán inmediatamente, porque están ocupados con la enorme cantidad de gente que está huyendo. Si el grupo va al lugar del que proviene el ruido, podrán ver varios carromatos volcados y una mano gigante destruyendo varios puestos. En la palma de la mano se puede ver un gran ojo inyectado en sangre. Hablar con la mano no tiene ningún efecto. Los PJs combaten contra 1 Mano Mágica (consulta el Libro del Invierno). Frente: 1 Mano Mágica Objetos: Carro roto, puesto, bienes rotos, bandera rasgada, 1 Objeto más. El Nekogoblin que robó a los PJs está escondido detrás de un mostrador roto. Junto al Nekogoblin hay un puñado de llaves; parece que ha liberado a la Mano Mágica de dentro de un cajón. Si se derrota a la Mano Mágica el Nekogoblin saldrá huyendo. Si los PJs persiguen al nekogoblin, ve a la escena 6.					

No. 6 Nombre de la escena: ¡Perseguir al Nekogoblin!

Hora	Mediodía	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Mercado de Ifa
● Propósito: Seguir al Nekogoblin hasta su guarida.				Topografía	8
● Cinco sentidos: La persecución lleva a los PJs a atravesar gran parte del pueblo de Ifa, ya que el Nekogoblin da rodeos para perder a los PJs. El nekogoblin corre con todas sus fuerzas, pero si los PJs preguntan a la gente de la calle, debería ser sencillo seguirle. El Nekogoblin corre por los tejados, a través de callejones e incluso entrando por las casas de los aldeanos. Como los gatos de verdad, vamos.					
● Descripción: Persecución del Nekogoblin. Como está asustado, el Nekogoblin deja un rastro de caos y destrucción bastante obvio, haciendo que sea fácil seguirle. Sin embargo, el camino que recorre - por tejados y sobre mostradores, a través de callejones y sobre muros estrechos - es bastante difícil para los PJs. Así que deben hacer una tirada de Marcha (8). Tras huir por todo el pueblo el Nekogoblin entrará en una casa abandonada en las afueras. El edificio lleva vacío varios años; las ventanas están tapiadas y se pueden ver agujeros en los muros. Hay mucha basura alrededor de la casa, haciendo imposible colarse dentro silenciosamente.					

No. 7 Nombre de la escena: Batalla con los ladrones Nekogoblin

Hora	Tarde	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Edificio abandonado en Ifa
● Propósito: Enfrentarse a los Nekogoblins.				Topografía	8
● Cinco sentidos: El sol del atardecer se filtra a través de los agujeros de los muros de esta casa abandonada. En el vecindario se oyen las risas de los niños y las regañinas de sus madres. El olor de la cena llena el aire.					
● Descripción: Cuando el grupo entra en la casa abandonada se encuentra con 3 Nekogoblins además de aquel al que estaban persiguiendo. Uno de ellos es más grande que los demás, y tiene un parche sobre su ojo izquierdo. Al ver entrar al grupo, gruñe: "Ah, ¡nos han encontrado! ¡Tendremos que irnos de aquí, pero no sin antes daros una paliza, gobumiau!" Los PJs combaten contra los Nekogoblins. Frente: 3 Nekogoblins Retaguardia: 1 Hobnekgoblin Objetos: Tiesto con planta, pinchos, muebles rotos, ratón, una espada hermosa robada, juguete, ropa sucia, 3 Objetos más. Si la situación se vuelve desesperada para los PJs, puedes usar la Bendición Desgracia para salvar al grupo. Si vencen al jefe, los Nekogoblins se rinden.					

No. 8 Nombre de la escena: Con el alba, un nuevo viaje

Hora	Mañana	Clima	Despejado	Terreno / Ubicación	Mercado de Ifa
● Propósito: Terminar la aventura.				Topografía	0
● Cinco sentidos: Una neblina matutina envuelve al pueblo, que poco a poco se va calentando a medida que el sol se alza. Los mercaderes comienzan a preparar sus tiendas, el mercado despierta y comienzan a llegar clientes. Hoy va a ser un día animado.					
● Descripción: Si los PJs llevaron a los Nekogoblins ante los guardias, Hassan el posadero les da las gracias con gran emoción y les entrega 700 monedas de oro a cada uno. Una vez han reunido sus pertenencias y se han preparado para partir, los Viajeros se ponen en camino hacia su siguiente destino. Quizá fuera buena idea preguntar a los mercaderes locales qué saben de la siguiente población (usad las reglas de creación de poblaciones).					





DJ: La niña balbucea entre sollozos, “ (*snif sniff*) Mi muñeca...”. Parece que el Nekogoblin la derribó y le hizo daño en las piernas, y ahora no puede moverse.

Leo: Qué lástima... ¿Qué vas a hacer para ayudarla?

Haruka: Voy a tratar de calmarla usando mi Conjuración Manto de Flores. La tirada de Magia... (*tira*) es un éxito.

DJ: Haruka pone su mano en el suelo y canta las palabras mágicas. Una multitud de flores amarillas surgen del suelo, radiantes... la niña pequeña deja de llorar.

Haruka: Bien. Vale, lo siguiente que hago es curar sus heridas, me imagino. Señor Leo, ¿tiene plantas medicinales?

Leo: Lo siento, no tengo. ¿No tienes el Conjuración Toque Curativo?

Haruka: Ahhh... lo siento, no lo tengo.

Leo: Entonces supongo que no hay nada que podamos hacer. Por cierto, DJ, ¿no hay ninguna herboristería por aquí?

DJ: Umm. No veis ninguna herboristería, pero probablemente haya algún médico en el pueblo.

Leo: Entonces está decidido. Venga niña, ven con nosotros, vamos a llevarte a ver al médico.

DJ: Tras caminar un par de cientos de metros, encontráis el cartel de una clínica

pero, por la razón que sea, no hay ningún paciente dentro.

Haruka: ¡Hola?! Voy a intentar entrar. ¿Hay alguien dentro?

DJ: Un hombre viejo y arisco, con el pelo blanco, se acerca desde el fondo. Dice “Aquí sólo tratamos a la realeza. Vamos, fuera todos”.

Leo: No me gusta mucho la gente así. De acuerdo, voy a tratar de usar mi habilidad Elocuencia de Mercader. Quizá podamos llegar a algún acuerdo.

DJ: De acuerdo, ¡voy a usar la Bendición Relato de la Amabilidad, ya que mi Ryuujin es de color celeste! Leo está tratando de ayudar a la niña pequeña sin pedir nada a cambio, ¡así que su Espíritu aumenta en un grado! Haz tu tirada de Negociación utilizando Inteligencia y Espíritu...

Leo: Oh, ¡estupendo! (*tira~*) He sacado un 7 y un 6, y sumándole el +1, ¡he sacado un 14!

DJ: Vale. Custer, que estaba sentado al lado de Haruka, se acerca al médico y empieza a gimotear, ¡Kyuuuuuun! El doctor dice: “Vaya, qué perro más bonito. Desde que era pequeño me encantan los perros grandes. ¿Sabéis una cosa? Este perro me trae muchos recuerdos, así que voy a agradecerlos curando a esta niña.” Y comienza a examinar a la pequeña.

Haruka: ¡Sí, que suerte!

Leo: Espera, me pregunto si la verdadera forma de Custer será...

Sesión de ejemplo (3ª parte)

DJ: Umm, ¿quién sabe...?

Haruka: ¿Cómo está la niña?

DJ: “Es sólo una herida superficial, no va a tener secuelas permanentes”, dice, y os entrega unas medicinas. “Aplicadle esto durante tres días y que no haga esfuerzos, y se curará.”

Leo: Bueno, ¡es algo! Llevemos a la niña hasta su casa.

DJ: Bien, según entráis en un callejón estrecho, veis el cartel de un almacén de materiales. Ésta es la casa de la niña.

Haruka: ¡Disculpe! Hemos traído a su hija a casa. Bla bla bla.

DJ: De acuerdo. Sus padres salen y se inclinan varias veces ante Leo y Haruka, diciendo: “Muchas gracias por ayudar a nuestra hija. Si lo desean, pueden llevarse cualquiera de las mercancías de nuestro almacén como muestra de agradecimiento.”

Leo: ¡Perfecto! Seguro que... ¡podría encontrarle uso a este bote para plantas!

Haruka: No me lo puedo creer, después de beneficiarte del Relato de la Amabilidad... *(risas)*

Leo: ¡Oye, oye! ¡Que voy a pagar las 100 monedas de oro!

Haruka: Guau, Señor Leo, ¡es usted una persona admirable! *(risas)* Vale, ¡yo me voy a llevar un peluche con forma de Milhojas de Arce!

Leo: Un... ¿peluche con forma de Milhojas de Arce? ¿Pero qué...? *(risas)*

Haruka: Si le aplico la cualidad “mono” a un muñeco de peluche de 100 monedas de oro, entonces tengo que pagar 200 monedas de oro, ¿no?... Lo compro y se lo doy a la niña pequeña. ¿No es una idea maravillosa?

Leo: Es una elección... desconcertante. Sólo digo eso. *(risas)*

DJ: Vale, la madre y el padre de la niña les dicen a Leo y Haruka: “Por favor, llevaos esto como muestra de gratitud, y coméoslo mientras disfrutáis al ver las hojas otoñales cayendo de los árboles.” Os dan una gran bolsa llena de Milhojas de Arce.

Haruka: Vaya, ¡huele deliciosamente! ¡Muchas gracias!

Leo: Venga, vamos al famoso mirador de este pueblo, a ver cómo caen las hojas otoñales, ¿de acuerdo?

Haruka: ¡De acuerdo!

DJ: Vale, Leo y Haruka se sientan en un hermoso mirador, donde beben té y se comen los Milhojas de Arce. Y aquí termina la sesión de hoy.

Leo y Haruka: Ha sido muy divertido, ¡muchas gracias!

Fin

El Libro del Invierno



Donde se encuentra la información relativa a los monstruos:
aquellos que moran en el mundo de Ryuutama.

Monstruos

150

Huevos, Bestias Fantasma, Plantas Fantasma,
Nekogoblins, Piedremonios, No Muertos,
Gobrarachas, Demonios, Criaturas Mágicas,
PNJ, Animales, Dragones Salvajes

Monstruos

En el mundo existen seres vagando por las tierras salvajes que no son hombres ni bestias. Seres misteriosos y mágicos, con una fuerza increíble o fantásticos poderes, llamados "monstruos". Se dividen en siete categorías: Bestias Fantasma, Plantas Fantasma, Piedremonios, No Muertos, Demonios, Criaturas Mágicas y Seres Inteligentes.



Cómo leer la información de los monstruos

Nombre

Nombre de la especie o tipo de criatura.

Nivel, PG, PM

Nivel del monstruo y sus PG y PM.

Hábitat

Dónde es habitual encontrar al monstruo. A veces un monstruo vaga lejos de su hábitat, o es expulsado de él.

N. D.

Número del monstruo en la enciclopedia mágica de monstruos: la Dragónica. Los monstruos han sido extensamente estudiados por los sabios, y se les han asignado números. Aunque algunos monstruos aún no han sido suficientemente estudiados, y por tanto no tienen número.

Inic.

Iniciativa del monstruo. Los monstruos no tiran para determinar su Iniciativa, sino que siempre tienen un número fijo.

Defensa

Defensa del monstruo, debida a un caparazón u otras protecciones. El Daño sufrido por el monstruo se reduce en este valor.

Salud

Salud del monstruo. Los monstruos no tiran dados para determinar su Salud, sino que tienen siempre un valor fijo.

Estación

Estación en la que el monstruo es más activo; primavera (☼), verano (☀), otoño (🍂) o invierno (❄). Durante dicha estación, el monstruo gana +1 a su Iniciativa y Salud. Cualquier comida del botín del monstruo se considera "sabrosa".

Botín

Los materiales que un personaje de clase Cazador consigue con su Habilidad de Matarife. Se indica también su precio de venta. Los materiales tienen tamaño de 3. Algunos monstruos proporcionan comida como parte de sus materiales cuando son derrotados.

FUE/DES/INT/ESP

Las Características del monstruo. Si alguna es 2, sus tiradas se resuelven tirando 1d6: 1-3 representa un 1, 4-6 representa un 2.

Impactar/Daño

Los dados que tira el monstruo para sus tiradas de Impactar y Daño. La mayoría de los monstruos utilizan FUE+DES para Impactar y FUE para el Daño, aunque existen monstruos que usan INT+ESP para Impactar y ESP para Daño, u otras combinaciones.

Descripción

Breve descripción del monstruo.

Habilidades Especiales

Las habilidades especiales del monstruo. Los monstruos son inmunes a las habilidades especiales de su propia especie.

Huevos

Estos monstruos son huevos de los que parecen haber brotado brazos y piernas. Son muy apreciados por su delicioso sabor. Sin embargo, nadie parece saber qué o quién ha puesto estos huevos, ni qué es lo que saldrá de ellos (si es que eclosionan).

<i>Huevo Andante</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				1	Todos		Cáscara (1.000 Oro) Comida x 4	002
♥ PG	4	✱ PM	4	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	9	SALUD	6	2 / 8 / 2 / 2		d8+d8 / d6		0

DESCRIPCIÓN Un misterioso huevo con brazos y piernas humanos, al que se puede ver caminando por el mundo. Mide 30 cm. de alto. Muchas personas han tratado de resolver el misterio del lugar del que proceden o de aquello en lo que se convertirán, pero hasta ahora nadie lo ha conseguido.

HABILIDAD ESPECIAL BENDICIÓN DEL VIAJERO

Se dice que si se derrota a un Huevo Andante reduciendo sus PG exactamente a 0, se consigue una bendición. Todos los miembros del grupo reciben 100 PE.

<i>Huevo Corredor</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				3	Yermos, Bosques, Pedregales		Cáscara (2.000 Oro) Comida x 4	003
♥ PG	4	✱ PM	8	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	10	SALUD	7	2 / 10 / 2 / 4		d10+d10 / d6		0

DESCRIPCIÓN Un misterioso huevo con brazos y piernas humanos, al que se puede ver corriendo por el mundo. Mide 50 cm. de alto. Sus fuertes piernas les permiten correr tan rápido que se dice que nadie puede atraparlos. Derrotar a un Huevo Corredor da aún más suerte que derrotar a un Huevo Andante.

HABILIDAD ESPECIAL BENDICIÓN DEL VIAJERO

Se dice que si se derrota a un Huevo Corredor reduciendo sus PG exactamente a 0, se consigue una bendición. Todos los miembros del grupo reciben 200 PE.

<i>Huevo Jinete</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	Praderas, Desiertos		Cáscara (3.000 Oro) Comida x 4	006
♥ PG	8	✱ PM	8	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	12	SALUD	8	4 / 12 / 4 / 4		d12+d12 / d6		0

DESCRIPCIÓN Un misterioso huevo con brazos y piernas humanos, al que se puede ver cabalgando por el mundo. Mide 70 cm. de alto. Sus pálidas y delgadas extremidades les permiten montar en seres como cisnes negros o incluso Unicornios.

HABILIDAD ESPECIAL BENDICIÓN DEL VIAJERO

Se dice que si se derrota a un Huevo Jinete reduciendo sus PG exactamente a 0, se consigue una bendición. Todos los miembros del grupo reciben 300 PE.

Bestias Fantasma

Esta clase de criaturas recibe el nombre de Bestias Fantasma porque, aunque poseen una forma muy similar a la de un animal, hay algo sobrenatural en ellas. Con todo, son perfectamente tangibles, y no etéreos, como la palabra "fantasma" podría sugerir. Estas increíbles bestias habitan en la naturaleza, junto a las criaturas salvajes y los insectos, pero poseen habilidades especiales, una elevada inteligencia u otros rasgos misteriosos. Tienen características físicas extremadamente altas.

<i>Bestias de Jauría</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				1	Praderas, Yermos, Bosques	✚	Colmillo (50 Oro)	011
♥ PG	9	✨ PM	4	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	5	SALUD	3	4 / 4 / 2 / 2			d4+d4 / d4	0
DESCRIPCIÓN Bestias del tamaño y forma de un pequeño chacal. En solitario son bastante débiles, pero casi siempre se les encuentra en grandes grupos. Se dice que una horda de varias decenas de miles de Bestias de Jauría ha llegado a destruir ciudades enteras.								
HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA								

<i>Hormiga Gigante</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				2	Praderas, Yermos, Pedregales	✚	Caparazón (75 Oro)	045
♥ PG	14	✦ PM	4	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	6	SALUD	4	6 / 6 / 2 / 2			d6+d6 / d6	1
DESCRIPCIÓN Estas hormigas miden entre 50 cm y 3 m. Tienen grandes e increíblemente potentes pinzas del tamaño de la mitad de su cuerpo, capaces de partir a un hombre por la mitad.								
HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA								

Cocatriz				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				2	Praderas, Bosques, Bosques Primarios		Comida x 2	068
 PG	14	 PM	8	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	5	SALUD	5	6 / 4 / 2 / 4			d6+d4 / d6	0
DESCRIPCIÓN Estas bestias parecen pollos salvajes, pero tienen el poder de convertir a las personas en piedra usando su pico. Sólo se alimentan de una rara planta llamada Gallinuda. Así que si la ves, ponte en guardia.								
HABILIDAD ESPECIAL PICO PETRIFICADOR Cuando el ataque de una cocatriz golpea a un personaje, éste adquiere [Herido: 6], al convertirse una parte de su cuerpo en piedra.								

<i>Kamaitachi</i> (Comadreja Hoz)				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				2	Praderas, Yermos, Pedregales	❄️	Hoz (Hoja Ligera)	018
♥️ PG	10	❄️ PM	8	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	6	SALUD	4	4 / 6 / 2 / 4		d4+d6 / d4		0

DESCRIPCIÓN Se dice que los Kamaitachi están formados por 3 comadrejas con garras similares a hoces, que se han unido para hostigar a los Viajeros. Persiguen, cortan y después curan a aquellos con los que se cruzan, dejando a los Viajeros confundidos y desconcertados. Aunque, si se enfadan, los Kamaitachi se limitarán a atacar.

HABILIDAD ESPECIAL KAMAITACHI

Los Kamaitachi pueden atacar la Retaguardia desde el Frente.

<i>Gran Correcaminos</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				3	Praderas, Yermos, Desiertos	❄️	Pluma (150 Oro) Comida x 2	029
♥️ PG	15	❄️ PM	8	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	5	6 / 8 / 2 / 4		d6+d8 / d6		0

DESCRIPCIÓN Mide 2 m. y es el pájaro corredor más rápido del mundo. Puede mantener una velocidad de 60km/h. durante más de una hora. Son muy frecuentes en primavera.

HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA

<i>Abeja Moteada</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				3	Yermos, Bosques, Bosques Primarios	☀️	Aguijón (Bastón para caminar resistente)	069
♥️ PG	15	❄️ PM	4	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	4	6 / 8 / 2 / 2		d6+d8 / d6		1

DESCRIPCIÓN Estas abejas pueden alcanzar el tamaño de un hombre y viven en colmenas construidas con materiales rocosos. Su miel es muy valiosa y algunos cazadores se especializan en su recolección. Esta actividad es tremendamente peligrosa, pero una cosecha de esta miel es suficiente para mantener a una familia durante todo un año.

HABILIDAD ESPECIAL AGUIJÓN VENENOSO

Si un personaje recibe Daño por el ataque de una Abeja Moteada, también sufrirá 1d6 de Daño adicional que no se verá reducido por la Defensa de la víctima.

<i>Pegaso</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				3	Praderas, Bosques, Pedregales, Montañas	❄️	Alas (1.500 Oro)	028
♥️ PG	15	❄️ PM	8	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	5	6 / 8 / 2 / 4		d6+d8 / d6		0

DESCRIPCIÓN Caballos con alas que les permiten volar con libertad. Los Pegasos comparten el mal humor de sus primos los caballos y tienen un tamaño similar. Son un poco exquisitos para la comida, siendo capaces de volar largas distancias para poder pastar en los mejores prados. Cuando emigran, durante el otoño y el invierno, los Pegasos parecen estrellas fugaces que surcan el cielo.

HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA

Falso Huevo

				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				3	Praderas, Yermos, Bosques, Desiertos		Escudo Ligero mono	038
PG	23	PM	4	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	5	SALUD	6	10 / 4 / 2 / 2		d4+d10 / d10		0

DESCRIPCIÓN Un cangrejo que puede hacerse pasar por un gran huevo. No se mueve mucho, sino que caza a sus presas poniendo sus grandes pinzas sobre su cuerpo, creando así la forma de un huevo liso. Si encuentras lo que aparentemente es un huevo inmóvil, actúa con extrema precaución.

HABILIDAD ESPECIAL FORMA DE HUEVO

Si no vas con cuidado, un Falso Huevo te pillará desprevenido con su ataque. Antes del combate, cada personaje debe realizar una tirada de INT+INT. Los personajes que fallen tendrán un -2 a su tirada de Iniciativa al principio del combate.

Anaconda

				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				3	Praderas, Bosques, Bosques Primarios, Pantanos		Piel de serpiente (300 Oro); Comida x 3	052
PG	19	PM	4	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	5	8 / 8 / 2 / 2		d8+d8 / d8		0

DESCRIPCIÓN Una enorme serpiente de entre 2 y 10 m. de longitud. Le gusta atacar de noche, por lo que hay que prestar atención cuando se acampa en sus lugares favoritos.

HABILIDAD ESPECIAL ENROLLARSE

Cuando una anaconda tiene éxito al tirar para Impactar a un personaje, la serpiente se enrolla automáticamente alrededor de su objetivo. En el siguiente turno del personaje, éste tendrá que vencer a la anaconda en una tirada enfrentada de FUE+FUE o perderá su acción. Cada turno que una anaconda permanezca enrollada alrededor de un personaje, éste sufrirá automáticamente 1d6 de Daño al ser aplastado.

Unicornio

				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				3	Bosques Profundos, Montañas, Junglas		Cuerno (8.000 Oro)	015
PG	15	PM	8	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	5	6 / 6 / 4 / 4		d6+d6 / d6		0

DESCRIPCIÓN Un caballo con un cuerno en la frente. Su porte es majestuoso y señorial.

HABILIDAD ESPECIAL CUERNO CURATIVO

Se dice que el cuerno de un Unicornio puede curar cualquier enfermedad. Pero, al hacer esto, el Unicornio invierte una increíble cantidad de energía, por lo que utilizar esta habilidad demasiado a menudo puede poner en peligro su vida.

Grifo

				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				4	Praderas, Yermos, Montañas		Alas (300 Oro) Comida x 2	024
PG	20	PM	4	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	8	SALUD	5	8 / 10 / 2 / 2		d8+d10 / d8		0

DESCRIPCIÓN Una bestia con la cabeza y las alas de un halcón y el cuerpo de un león.

HABILIDAD ESPECIAL ATAQUE DOBLE

Este monstruo puede atacar 2 veces en cada turno.

<i>Perro Leal</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				4	Todos	♣	Pelaje (250 Oro)	040
♥ PG	12	✱ PM	12	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	8	SALUD	5	4 / 6 / 6 / 6			d4+d6 / d4	0

DESCRIPCIÓN Uno de cada mil perros nace con una empatía especial. Aunque su apariencia es similar a la de otros perros, son increíblemente listos. Se dice que estos animales pueden entender, e incluso hablar, el idioma de los hombres. Además poseen una habilidad especial para proteger a sus dueños del peligro. ¿Estás seguro de que tu fiel compañero no es uno de estos perros leales?

HABILIDAD ESPECIAL VÍNCULO

Una vez por combate, cuando el dueño de un perro leal sufre daño, el perro leal puede reducir este daño a 0.

<i>Topo Voraz</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				4	Praderas, Pedregales, Pantanos	❄	Pelaje (300 Oro)	066
♥ PG	20	✱ PM	8	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	6	8 / 8 / 2 / 4			d8+d8 / d8	0

DESCRIPCIÓN Un enorme topo (4 m.) que vive bajo tierra. Estas criaturas negras y plateadas deben comer su peso en comida cada día, y mueren si pasan más de medio día sin comer.

HABILIDAD ESPECIAL EXCAVAR

Cuando un topo voraz ataca desde el interior de la tierra, su objetivo sufre un -1 a su Iniciativa a efectos de la tirada para Impactar.

<i>Pezespada</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				4	Ríos, Pantanos	🔥	Espada (Hoja) apesetosa y tosca; Comida x 2	030
♥ PG	24	✱ PM	4	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	6	10 / 8 / 2 / 2			d8+d10 / d10	1

DESCRIPCIÓN Un gran pez con forma de espada. Siguen creciendo casi toda su vida, hasta alcanzar los 7-8 m.

HABILIDAD ESPECIAL CORTAR EN DOS

Los ataques de los Pezespada ignoran la Defensa (hacen siempre el Daño completo).

<i>Sabueso Infernal</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	Yermos, Bosques, Montañas	❄	Pelaje (600 Oro)	021
♥ PG	25	✱ PM	8	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	8	SALUD	7	10 / 10 / 2 / 4			d10+d10 / d10	1

DESCRIPCIÓN Un gran perro negro de 3m. de largo y 500 kg. de peso. Tiene ojos rojos brillantes y garras afiladas. Son violentos y muy territoriales, marcando sus dominios con un hedor sulfúrico. El olor a huevos podridos es una señal clara de que hay Sabuesos Infernales a menos de 10 km.

HABILIDAD ESPECIAL ATAQUE DOBLE

Este monstruo puede atacar 2 veces en cada turno.

Gato Demoníaco				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	Bosques, Bosques Primarios, Montañas, Junglas		Comida x 1	014
PG	21	PM	8	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR	DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	9	SALUD	6	8 / 12 / 2 / 4		d8+d10 / d8		3

DESCRIPCIÓN Un gran gato gris (3 m.) con dos colas. Odian a los seres humanos, pues se dice que hace mucho tiempo un dios les ordenó proteger cierto artefacto, pero un hombre lo robó. Desde aquel día se convirtieron para siempre en enemigos del hombre.

HABILIDAD ESPECIAL BAILE TUMULTUOSO

Debido a sus dos colas, sus garras y sus dientes, los Gatos Demoníacos tiran el Daño dos veces, quedándose con el mejor resultado. Además, pueden usar dos Objetos en el mismo ataque.

Kabuto Maximillion				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	Bosques, Bosques Primarios, Montañas		Caparazón (2.000 Oro)	050
PG	29	PM	12	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR	DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	6	SALUD	9	12 / 6 / 2 / 6		d6+d12 / d12		3

DESCRIPCIÓN Un enorme escarabajo con una dura concha. Sus bellos caparazones son muy valiosos.

HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA

Nido Saltarín				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	Praderas, Yermos, Colinas		Comida x 6	037
PG	25	PM	12	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR	DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	8	10 / 8 / 2 / 6		d8+d10 / d10		1

DESCRIPCIÓN Aunque tiene la apariencia de una gran bola rodante de materia vegetal, estas esferas de varios metros de diámetro están formadas por un enorme número de pequeñas ratas. Ya que las ratas no pueden ver, atacan a cualquier fuente de sonido.

HABILIDAD ESPECIAL ATAQUE RODANTE

Los Nidos Saltarines siempre atacan a dos oponentes a la vez: un personaje que esté en el Frente y otro que esté en la Retaguardia.

Quimera				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				6	Yermos, Bosques Primarios, Montañas, Junglas		Cuerno (900 Oro)	043
PG	22	PM	16	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR	DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	8	SALUD	8	8 / 6 / 6 / 8		d6+d8 / d8		1

DESCRIPCIÓN Una extraña criatura con tres cabezas: de león, carnero y serpiente. Son bestias crueles, a las que les gusta cazar incluso cuando tienen el estómago lleno. Aunque se creía que eran obra de un hechicero, los estudios más recientes han demostrado que son una especie animal, de origen natural.

HABILIDAD ESPECIAL ALIENTO DE FUEGO

La cabeza de león puede lanzar una llama de fuego azul, que tira d10+d10 para Impactar, d10 para Daño, y afecta a un área entera.

<i>Dama Lechera</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				6	Mares	☼	Leche	055
♥ PG	18	✱ PM	16	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	9	SALUD	7	6 / 6 / 8 / 8		d6+d6 / d6		0

DESCRIPCIÓN Una vaca que vive en los bajíos del mar. Dado que no existen machos de su especie, a veces las Damas Lecheras adoptan forma de mujer para visitar las aldeas de los hombres, con la esperanza de engendrar un niño. Se dice que su leche puede curar diversas enfermedades.

HABILIDAD ESPECIAL DESEO VACUNO

La Dama Lechera puede adoptar forma de mujer una vez al día.

<i>Basilisco</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				7	Yermos, Pedregales, Montañas, Desiertos	☼	Ojo (1.200 Oro)	035
♥ PG	31	✱ PM	16	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	8	SALUD	10	12 / 8 / 4 / 8		d8+d12 / d12		1

DESCRIPCIÓN Un lagarto grande (hasta 20 m. de largo) y lento, cubierto de escamas marrones moteadas de verde. Son depredadores lentos y metódicos, capaces de convertir a sus presas en piedra con una mirada. Los cazadores que se ganan la vida obteniendo ojos de Basilisco reciben el nombre de “Basilisternos”, y recurren a velos y túnicas para evitar la mirada del ser.

HABILIDAD ESPECIAL MIRADA PETRIFICANTE

Los personajes que no lleven viseras o alguna otra protección para los ojos y tengan una Salud de 6 o menos se convierten en piedra.

<i>Tortuga Jardín</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				10	Bosques Primarios, Montañas, Junglas, Alta Montaña	☼	Abono (8.000 Oro)	059
♥ PG	50	✱ PM	20	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	15	20 / 6 / 4 / 10		d6+d20 / d20		5

DESCRIPCIÓN Una enorme tortuga, de hasta 20 m. de largo, a la que le gusta tumbarse al solecito. Su caparazón está cubierto de plantas, de las que la propia tortuga se alimenta. Conforme va envejeciendo, el caparazón de la tortuga se hace más grande y su flora más diversa, hasta tal punto que acaba siendo un ecosistema completo.

HABILIDAD ESPECIAL TESORO VEGETAL

Encima del caparazón de la Tortuga Jardín se puede encontrar una dosis de todas y cada una de las plantas medicinales existentes.

<i>Bestia Fantasma</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				12	Mares, Desiertos, Alta Montaña, Otros Terrenos de nivel alto	☼	Huesos (18.000 Oro)	013
♥ PG	52	✱ PM	8	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	14	SALUD	12	20 / 20 / 4 / 4		d20+d20 / d20		3

DESCRIPCIÓN Es el mayor carnívoro del mundo, pues mide varias decenas de metros, aunque se desconoce su tamaño exacto, ya que los testigos de sus apariciones no acaban de ponerse de acuerdo en una descripción exacta. Aunque no caza humanos, es muy sensible a desequilibrios en el orden natural, y cuando decide atacar un asentamiento la única opción es la huida.

HABILIDAD ESPECIAL ATAQUE DOBLE

Los ataques de esta bestia son tan poderosos que incluso las montañas se parten y los dragones huyen. La Bestia Fantasma ataca a todas las áreas a la vez. Además, sus Pifias se consideran Críticos.

Plantas Fantasma

Hay criaturas en el reino vegetal que son inclasificables, con características retorcidas que las distinguen de las plantas normales. Poseen habilidades inusuales e inteligencia. Aunque se mueven lentamente, son implacables y difíciles de derrotar.

<i>Palmera de Napalm</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				2	Yermos, Montañas, Desiertos		Frutanapalm (100 Oro)	082
♥ PG	16	✱ PM	10	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	3	SALUD	7	6 / 4 / 2 / 4			d6+d4 / d6	0
DESCRIPCIÓN Una enorme palmera que crece en zonas áridas. Sus hojas se utilizan para fabricar artículos para el hogar. Las Palmeras de Napalm utilizan para protegerse unas semillas del tamaño de un huevo, que explotan al contacto.								
HABILIDAD ESPECIAL LANZADOR DE SEMILLAS Este monstruo puede atacar a todo el Frente o toda la Retaguardia tirando d6+d6 para Impactar y d6 para Daño.								

Micónido				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				2	Bosques, Bosques Primarios, Junglas		Maquillaje tosco y hermoso	095
♥ PG	12	✱ PM	10	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	4	SALUD	6	4 / 2 / 6 / 4			d4+d6 / d4	0
DESCRIPCIÓN Hongos inteligentes y con la facultad de caminar. Parecen champiñones gigantes, de 1 m. de ancho. Viven en entornos húmedos, cerca de los árboles. En ocasiones comercian con los Viajeros y se comunican a base de telepatía.								
HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA								

Rosa Tiránica				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D	
				3	Praderas, Yermos, Bosques, Pedregales, Bosques Primarios	✿	Perfume hermoso	073	
♥ PG	22	✱ PM	11	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR /	DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	4	SALUD	8	8 / 6 / 2 / 4			d8+d6 / d8		0
DESCRIPCIÓN Un tipo de rosa que necesita sangre para florecer. La obtiene envolviendo a sus víctimas en zarzas espinosas, y se dice que si una rosa tiránica consiguiera absorber la sangre de cien animales, florecería hasta convertirse en la rosa más bella del mundo.									
HABILIDAD ESPECIAL VAMPIRISMO Cada vez que este monstruo ataca con éxito a un personaje, gana 3 PG.									

<i>Berenjena Parásita</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				3	Bosques, Bosques Primarios, Junglas	☼	Comida x 1	088
♥ PG	14	✱ PM	19	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	4	SALUD	8	4 / 4 / 4 / 8			d4+d10 / d10	0

DESCRIPCIÓN La Berenjena Parásita obtiene sus nutrientes del animal en el que vive. A cambio, este monstruo mejora las capacidades de su huésped, por lo que hay muchos que buscan ser infectados voluntariamente. La semilla de esta planta es extremadamente rara y alcanza un alto precio.

HABILIDAD ESPECIAL PARÁSITO

Mientras la berenjena permanezca unida a su huésped, éste aumenta en +10 sus PG y PM máximos y en +1 su Iniciativa, Salud y Defensa.

<i>Lafresia Encantadora</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				4	Praderas, Yermos, Bosques	☼	Raciones apestosas x 4	081
♥ PG	28	✱ PM	16	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	3	SALUD	10	10 / 4 / 2 / 6			d10+d4 / d10	0

DESCRIPCIÓN Una enorme planta de la que brotan flores gigantescas, que vive en lugares cálidos y húmedos. Segrega un olor que atrae a sus presas hacia su flor, que se cierra sobre ellas y las digiere lentamente. Como no puede digerir metales, los expulsa al terminar de devorar a su víctima.

HABILIDAD ESPECIAL AROMA ENCANTADOR

Al comienzo del combate, todos los participantes excepto la Lafresia Encantadora deben realizar una tirada de ESP+ESP con un número objetivo de 7, y en caso de fallar sufrirán [Mareado: 6].

<i>Hierba Mortal</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	Praderas, Pantanos	☼	Hoja (300 Oro)	075
♥ PG	34	✱ PM	17	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	3	SALUD	11	12 / 4 / 2 / 6			d12+d4 / d12	0

DESCRIPCIÓN La planta más peligrosa que se puede encontrar en una pradera. A primera vista parece hierba normal y corriente, pero esta planta está compuesta de un cogollo rodeado de una masa de hojas de 20 m. de diámetro. Cuando una presa entra en esta zona, la Hierba Mortal utiliza sus hojas, afiladas como cuchillas, para matarla y alimentarse de su cadáver. El único modo de matar a la hierba mortal es destruir su cogollo central.

HABILIDAD ESPECIAL TRAMPA DE FILOS

La Hierba Mortal ataca a todo el que esté a su alcance (normalmente todas las áreas). Este ataque no necesita una tirada para Impactar y es imposible de esquivar. Hace d6 de Daño.

<i>Plantanimal</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	Todos	☼	Raíz (400 Oro)	086
♥ PG	30	✱ PM	13	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	6	SALUD	9	10 / 8 / 4 / 4			d10+d8 / d10	1

DESCRIPCIÓN Una extraña planta que puede desplazarse utilizando sus raíces con forma de tentáculos. Cuanto más tiempo vive, más grande se hace, hasta alcanzar los 10 m. de grosor. Reacciona a la humedad del aire y absorbe los fluidos de las víctimas que atrapa. Los estudiosos opinan que es un híbrido entre planta y animal.

HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA

<i>Tigre de Tierra</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	Yermos, Montañas, Desiertos		-	091
PG	25	PM	8	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	8	SALUD	7	10 / 10 / 2 / 4		d10+d10 / d10		0

DESCRIPCIÓN Un tipo de moho que vive en terrenos áridos. Reacciona de forma violenta a la humedad y crece de forma exponencial al entrar en contacto con el agua. Si se seca, permanecerá inactivo hasta que vuelva a quedar expuesto al líquido. Es más que probable que cerca de los restos momificados de un Viajero se encuentre un Tigre de Tierra en estado durmiente.

HABILIDAD ESPECIAL VAMPIRISMO DE AGUA

Todo personaje impactado por un Tigre de Tierra perderá d6 raciones de agua que lleve encima o estén en la misma área, ya sea en cantimploras o barriles.

<i>Pseudoparasol</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				6	Bosques Primarios, Montañas, Junglas		Paraguas resistente y toско	072
PG	36	PM	22	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	4	SALUD	12	12 / 4 / 4 / 8		d12+d4 / d12		2

DESCRIPCIÓN Una planta odre de enormes dimensiones. Al contrario que otras plantas de este tipo, la mayoría de su cuerpo se encuentra bajo tierra. Se mantiene cerrada hasta que llueve, momento en que se abre con el fin de engañar a sus presas para busquen refugio en su interior. Sus poderosos jugos digestivos pueden disolver la mayoría de los materiales. Con todo, existe una especie de insecto, que vive en el interior de esta planta, capaz de segregar una sustancia que neutraliza dichos jugos. Se rumorea que ciertas tribus han aprendido a utilizar esta sustancia para vivir en el interior de los Pseudoparasoles.

HABILIDAD ESPECIAL PRISIÓN INTERNA

Todo personaje impactado por un Pseudoparasol es absorbido al interior de su cuerpo. Mientras permanezca dentro del Pseudoparasol, no podrá ser objetivo de ningún Conjuro o Encantamiento.

<i>Tallo de Luz</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				7	Bosques Primarios, Montañas, Alta Montaña		Antorcha brillante de oricalco	099
PG	34	PM	31	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	5	SALUD	13	10 / 4 / 6 / 12		d6+d12 / d12		2

DESCRIPCIÓN Un árbol que puede alcanzar los 60 m. de altura. Almacena luz en sus hojas y la emite en días nublados. Se defiende concentrando su luz en forma de rayos, similares a láseres. Cuenta la leyenda que la ciudad de Zeperion llegó a dominar la energía de estas plantas con el fin de protegerse de unos monstruos, pero que acabó siendo destruida al perder el control de este poder.

HABILIDAD ESPECIAL RAYO LÁSER

El Tallo de Luz puede atacar utilizando su rayo láser, tirando d10+d10 para Impactar y d12 para Daño. Este ataque ignora la Defensa de su objetivo.

<i>Bambú Valiente</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				9	Bosques Primarios, Montañas, Junglas, Alta Montaña		Lanza anticuada más uno	077
PG	42	PM	25	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	8	SALUD	12	12 / 12 / 4 / 8		d12+d12 / d12		3

DESCRIPCIÓN En los grandes bosques de bambú, uno de cada 10.000 tallos de bambú se convierte en un Bambú Valiente. Estas plantas pueden moverse por sí mismas, y se cuenta que en su interior contienen una recompensa que hará feliz a quienes lo derroten. Una pareja que intentaba concebir un niño sin éxito encontró dentro de un Bambú Valiente un tesoro muy especial: un bebé que creció hasta convertirse en un héroe de leyenda.

HABILIDAD ESPECIAL IRA DEL BAMBÚ

Los Bambúes Valientes pueden lanzar el Conjuro Lanza Mística de Kaguya (magia de Primavera) dos veces durante un combate, además de llevar a cabo su ataque normal.

Nekogoblins

Los Nekogoblins (también conocidos como “Gatogoblins”) son criaturas tribales de apariencia felina, capaces de hablar y caminar erguidos. Hay muchas razas de Nekogoblins que, dependiendo de su región de origen, difieren en su pelaje, tamaño u otros pequeños rasgos. Las razas de Nekogoblins más comunes son los Manx, los Calicó y los Manchados. Corre el rumor de que antes existía otro tipo de criaturas conocidas simplemente como “Goblins”, pero que los Nekogoblins los exterminaron hace muchos años...

Konekogoblin				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				2	Todos		Olla hermosa	-
 PG	8	 PM	8	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	5	SALUD	6	4 / 4 / 4 / 4		d4+d4 / d4		0
DESCRIPCIÓN Los Konekogoblins son los subordinados de los Nekogoblins. Son pequeños y débiles, y las especies más grandes abusan de ellos. Suelen llegar a crecer hasta alcanzar 1 m. de altura. Son mucho más dóciles que sus primos más grandes y a veces incluso viven con los humanos. Siempre llevan una pequeña olla encima de la cabeza, para transportar objetos. Su grito de guerra es “¡Gobumiau!”.								
HABILIDAD ESPECIAL PUEBLO GATUNO Son cazadores natos, con ojos que pueden ver en la oscuridad y narices que nunca olvidan un olor. Saben usar objetos y equipo.								

Nekogoblin				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				3	Todos		Olla	-
♥ PG	8	★ PM	8	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	6	SALUD	6	4 / 6 / 4 / 4			d4+d6 / d4	1
DESCRIPCIÓN Aunque su nombre contiene la palabra “goblin”, los Nekogoblin no tienen nada que ver con los Goblins de otros universos. Se asemejan a gatos que andan erguidos, y tienen personalidades similares a estos felinos. Pueden llegar a medir 1,3 m. de altura. Siempre llevan una olla en la cabeza, que llenan de objetos importantes, mientras viajan por el mundo. En ocasiones comercian con los humanos y/o se entrometen en sus asuntos. En algunas zonas los Nekogoblins llevan en la cabeza objetos distintos a ollas. Su grito de guerra es “¡Gobumiau!”.								
HABILIDAD ESPECIAL PUEBLO GATUNO Son cazadores natos, con ojos que pueden ver en la oscuridad y narices que nunca olvidan un olor. Saben usar objetos y equipo.								

Hobnekogoblin				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	Todos		Olla	-
 PG	16	 PM	8	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	8	SALUD	8	8 / 8 / 4 / 4		d8+d8+1 / d8+1		2
DESCRIPCIÓN Los Hobnekogoblins son parientes cercanos de los Nekogoblins. Aunque son más grandes que éstos, conservan su actitud juguetona y despreocupada. Tienen fama de grandes cazadores, por lo que las naciones en guerra suelen contratarlos como mercenarios. Es habitual que lleven armas dentro de sus ollas.								
HABILIDAD ESPECIAL PUEBLO GATUNO Son cazadores natos, con ojos que pueden ver en la oscuridad y narices que nunca olvidan un olor. Saben usar objetos y equipo.								

Piedremonios

Los piedremonios son extrañas criaturas hechas de tierra, piedra y joyas, que desarrollaron consciencia y la capacidad para desplazarse, tras pasar incontables años inmóviles. Sus cuerpos suelen estar formados por minerales valiosos y gemas, por lo que a veces son cazados por el hombre. Los piedremonios son inmunes a todas las Condiciones físicas, es decir [Herido], [Envenenado] y [Enfermo].

Hierro Meteorico				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				3	Todos		Hierro (8.000 Oro)	120
♥ PG	7	☀ PM	16	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	6	SALUD	7	2 / 2 / 8 / 8			d8+d8 / d8	2
DESCRIPCIÓN Un trozo de roca que cayó desde un lugar más allá de la Luna y las estrellas. A primera vista parece un trozo de hierro cualquiera, pero en realidad es un ser muy inteligente, que puede comunicarse con los humanos usando la telepatía. Se utiliza para crear armas y armaduras increíbles, y todas las armas fabricadas con este material acaban en manos de grandes héroes.								
HABILIDAD ESPECIAL BENDICIÓN DE LAS ESTRELLAS El Hierro Meteorico proporciona un +1 a la Iniciativa y la Salud de quién lo lleve. Cualquier objeto creado con este material recibe los mismos beneficios. Además, las armas y armaduras de hierro meteorico son siempre "más uno".								

Cristal Sinfónico				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				3	Todos		Cristal (750 Oro)	116
♥ PG	19	★ PM	12	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	4	SALUD	9	8 / 2 / 4 / 6		d4+d6 / d6		2
DESCRIPCIÓN Este cristal se encuentra en las cavernas más profundas, a decenas de metros bajo la superficie. Una vez cada cierto número de años, el Cristal Sinfónico se agita, generando una melodía increíblemente bella. Se dice que este sonido es la acumulación de todos los sonidos emitidos en la superficie desde que el cristal se agitó por última vez. Aquellos que escuchan la melodía sienten cómo resuena en su interior y se saben parte de un todo mucho más grande.								
HABILIDAD ESPECIAL MÚSICA DE LA TIERRA Todos los que escuchan la melodía creada por el Cristal Sinfónico ganan un +1 a la Salud hasta que acabe el día.								

Comerrocas				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				4	Yermos, Pedregales, Montañas, Desiertos		Raciones x 2 (algo duras)	123
PG	24	PM	8	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	5	SALUD	9	10 / 6 / 2 / 4			d10+d6 / d10	2
DESCRIPCIÓN Un gran gigante devorador de rocas. Al no comer carne, no resulta una amenaza directa para los seres humanos, pero los violentos movimientos que lleva a cabo mientras se alimenta pueden poner en peligro a los Viajeros. Se rumorea que a los comerrocas les gusta el hierro del que están hechos ciertos objetos de los Viajeros.								
HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA								

<i>Moai</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	Todos		Escudo Pesado resistente y tosco	114
PG	12	PM	16	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	5	SALUD	9	6 / 4 / 6 / 8		d6+d8 / d6		3

DESCRIPCIÓN Una cara humana que parece estar hecha de arena o roca. Debido a su cobardía, casi nunca se muestran ante los seres humanos, pero se sabe que en ocasiones han ayudado a los Viajeros moviendo rocas o arena. También suelen enfrentarse a quienes destruyen rocas. En los pueblos con muchos edificios de piedra son venerados como dioses guardianes.

HABILIDAD ESPECIAL CORAZÓN DE PIEDRA

Un Moai pueden crear 3 nuevos Objetos durante un combate, pero deben estar hechos de arena o piedra.

<i>Estatua Helada</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				6	Montañas, Alta Montaña		-	117
PG	26	PM	16	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	6	SALUD	11	10 / 6 / 4 / 8		d10+d8 / d10		3

DESCRIPCIÓN En algunas ocasiones, cuando un ser vivo muere congelado, un viento helado de naturaleza mágica lo convierte en una estatua helada. Parecen seres vivos durmiendo en un sarcófago de hielo. Aunque mantienen la inteligencia y las habilidades que poseían en vida, han perdido la razón y son increíblemente peligrosos.

HABILIDAD ESPECIAL TORMENTA DE HIELO MÁGICA

Cualquier personaje muerto por este ataque queda atrapado en hielo. Esta ataque afecta a todas las áreas, tirando d8+d8 para Impactar y d8 para Daño.

<i>Fósil Petrificado</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				7	Yermos, Pedregales, Montañas, Desiertos, Alta Montaña		Fósil (3.000 Oro)	111
PG	24	PM	16	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	6	SALUD	11	12 / 8 / 2 / 8		d12+d8 / d12		2

DESCRIPCIÓN Un antiguo ser que, durante el proceso de fosilización, se petrificó de forma mágica. Dado que su forma no ha cambiado desde su "muerte", hay Fósiles Petrificados de seres que hace mucho que se extinguieron. Son aún más duros de lo que parecen.

HABILIDAD ESPECIAL ATAQUE DOBLE

Este monstruo puede atacar 2 veces en cada turno.

<i>Déeejametranquiilo</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				8	Montañas, Desiertos, Alta Montaña		Oro (20.000 Oro)	128
PG	24	PM	20	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	12	12 / 6 / 6 / 10		d12+d6 / d12		5

DESCRIPCIÓN Un gigante hecho por completo de oro. Aunque es una criatura bondadosa, dispuesta a ayudar a los Viajeros en problemas, a lo largo de los años ha sufrido persecuciones por parte de aventureros ávidos de tesoros, que le han acosado para hacerse con su oro. El gigante sólo desea vivir una vida solitaria y tranquila.

HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA

No Muertos

Los No Muertos nacen del poder de un gran resentimiento, odio u otra emoción negativa. Estas poderosas emociones tienen la facultad de reanimar el cadáver, dotándolo de una especie de no-vida y controlando las acciones del difunto como si de una marioneta se tratara.

Los No Muertos son inmunes a todas las Condiciones. Las armas hechas de mythril y oricalco ignoran la Defensa de estas criaturas.

Zombi				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				1	Todos		-	134
♥ PG	8	✱ PM	2	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	4	SALUD	5	6 / 4 / 2 / 2		d6+d4 / d6		0
DESCRIPCIÓN El cadáver animado de una criatura muerta, devuelto a la vida mediante una maldición, magia negra u otra energía de origen nigromántica. Son cuerpos tambaleantes que aún conservan la mayoría de su carne. Los Zombis son más torpes que los esqueletos, pero su capacidad para ignorar el dolor y el daño les hace muy peligrosos.								
HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA								

Calacassa				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				2	Todos		Paraguas tosco y mono	137
♥ PG	4	☼ PM	10	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	4	SALUD	6	4 / 4 / 2 / 6			d4+d4 / d4	2
DESCRIPCIÓN Se debe tener cuidado al tirar algún objeto que ya no se va a usar, pues a veces estos objetos despiertan, poseídos por una misteriosa voluntad. No hay objeto que no pueda verse afectado de este modo, pero el más conocido es la Calacassa, un paraguas reanimado. Un total de 919 dioses pueden habitar dentro de objetos despreciados, dotándoles de vida.								
HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA								

Esqueleto				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				3	Todos		-	133
♥ PG	8	✱ PM	6	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	5	SALUD	6	6 / 6 / 2 / 4		d6+d6 / d6		1
DESCRIPCIÓN El cadáver animado de una criatura muerta, devuelto a la vida mediante una maldición, magia negra u otra energía de origen nigromántica. De los esqueletos sólo quedan los huesos, y son más capaces que los Zombis.								
HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA								

Zorrósforo				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				4	Todos		Pelaje (600 Oro)	143
♥ PG	8	✱ PM	12	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	6	4 / 6 / 6 / 6		d6+d6 / d6		0

DESCRIPCIÓN Una criatura que sentía una gran envidia justo antes de morir. Parece una enorme llama púrpura con la forma de un zorro. Aunque es vulnerable al agua, es capaz de explotar en una nube de humo y reformase de nuevo casi instantáneamente. El único modo de extinguirlo de forma permanente es con lluvia o arrojándolo a un río.

HABILIDAD ESPECIAL LLAMAS DE ENVIDIA

Si un Zorrósforo impacta a un personaje, éste deberá realizar una tirada de ESP+ESP con un número objetivo de 7. Si falla, deberá dedicar su siguiente turno a atacar a un aliado en su misma área. Este efecto acaba cuando el personaje ataca a un compañero.

Momia				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	Todos		Momia (800 Oro)	142
♥ PG	35	✱ PM	27	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	6	SALUD	11	10 / 4 / 4 / 6		d10+d4 / d10		2

DESCRIPCIÓN No Muertos creados por el ser humano, normalmente enterrados cerca de ruinas antiguas. El cadáver de una Momia ha sido tratado con una mezcla olvidada de hierbas y ungüentos, otorgándole la vida eterna a cambio de la obediencia absoluta a su creador. Al contrario que los zombies y esqueletos, mantienen su inteligencia intacta. En la antigüedad se las usaba como esclavas y guardianas, pero los secretos de su creación se han perdido.

HABILIDAD ESPECIAL MANO MALDITA

El Daño causado por una momia afecta tanto a los PG como a los PM.

Milhuesos				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				6	Todos		-	149
♥ PG	36	✱ PM	32	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	12	10 / 8 / 2 / 8		d10+d8 / d10		2

DESCRIPCIÓN Estos monstruos surgen en los campos de batalla o en lugares donde se han enterrado incontables cuerpos. Están compuestos de miles de huesos, que se han unido para dar forma a una bestia cuadrúpeda. Este ser caza y destruye todo aquello que encuentra.

HABILIDAD ESPECIAL ATAQUE DOBLE

Este monstruo puede atacar 2 veces en cada turno.

Vampiro				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				7	Todos		-	131
♥ PG	33	✱ PM	33	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	10	SALUD	11	8 / 8 / 8 / 8		d8+d8 / d8		3

DESCRIPCIÓN Un cadáver reanimado usando magia horrible y arcana. Los Vampiros conservan la forma e inteligencia que poseían en vida, pero están dotados de una fuerza tremenda y ansían la sangre de los vivos. Los Vampiros temen a la luz del sol, no pueden cruzar corrientes de agua y se consumen en días si no pueden beber sangre. Como no se reflejan en los espejos, muchos Vampiros prefieren adoptar la forma de un lobo antes que vivir en sociedad. Con todo, existen historias sobre Vampiros que habitan en las ciudades que transitaban en vida, ocultando su naturaleza.

HABILIDAD ESPECIAL ARISTOCRACIA NO MUERTA

Cuando un Vampiro daña a un personaje, recupera tantos PG como el Daño causado. Además, un personaje que muera a manos de un Vampiro se convertirá a su vez en un Vampiro leal al que le mató.

<i>Dama de los Platillos</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				9	Todos		Cubiertos bellos y rotos	138
♥ PG	25	✱ PM	20	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	12	SALUD	9	8 / 10 / 10 / 10			d12+d20 / d12	3

DESCRIPCIÓN Una amalgama de almas de personas que fueron ejecutadas por un crimen que no habían cometido. Parecen fantasmas femeninos pálidos y de larga cabellera negra. Tienen el poder de controlar nueve platillos a voluntad. Estos platillos poseen cierta forma de inteligencia, ya que se arrojan contra sus enemigos.

HABILIDAD ESPECIAL NUEVE PLATILLOS

La dama de los platillos puede atacar 9 veces en una sola acción. Estos ataques tiran d6+d6 para Impactar y d6 para Daño. Si un personaje es impactado por uno de estos ataques, sufrirá un -1 a su Salud. Este efecto es acumulativo.

<i>Dulahan</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				9	Todos		Armadura Pesada maldita	147
♥ PG	29	✱ PM	20	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	9	SALUD	11	10 / 10 / 6 / 10			d10+d10 / d10	5

DESCRIPCIÓN Almas de guerreros que habitan dentro de sus armaduras. La mayoría de los Dulahan no tienen cabeza. La mayoría (aunque no todos) no se han dado cuenta de que murieron en combate, por lo que seguirán luchando para siempre.

HABILIDAD ESPECIAL MANO MALDITA

Un Dulahan puede atacar a 3 oponentes a la vez con una única tirada para Impactar. Además, cualquier persona que reciba Daño de un Dulahan sufrirá [Enfermo: 8], Condición que no puede curarse hasta que el Dulahan es derrotado.

<i>Caminata de Halloween</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				10	Todos		Instrumento musical maldito	150
♥ PG	50	✱ PM	16	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	15	20 / 8 / 4 / 8			d20+d8 / d20	2

DESCRIPCIÓN Aunque se considera un único monstruo, la Caminata de Halloween es en realidad un nutrido grupo de Zombis, Esqueletos y otros No Muertos que se mueven a la vez, al son de una música. Se dice que quien vea este desfile a la pálida luz de la Luna se verá obligado a unirse a él. Esta procesión sigue su camino hasta llegar al lugar donde se encuentran los recuerdos de los No Muertos. Es especialmente temida en el Este, donde se la conoce como la "noche de los 100 demonios".

HABILIDAD ESPECIAL NOCHE DE LOS 100 DEMONIOS

La Caminata de Halloween puede utilizar, una vez por turno, una Habilidad Especial de cualquier otro monstruo No Muerto.

<i>Liche</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				11	Todos		-	139
♥ PG	23	✱ PM	24	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	14	SALUD	11	6 / 6 / 20 / 12			d20+d12 / d12	3

DESCRIPCIÓN Un hechicero que decidió alcanzar la inmortalidad convirtiéndose en un mago No Muerto. El ritual que ata el alma al cuerpo es imperfecto, por lo que el alma queda dañada en el proceso; el Liche pierde la mayor parte de su personalidad y se convierte en un ser egoísta. Cuenta la leyenda que un Liche llamado "Seleb" es el rey de los No Muertos.

HABILIDAD ESPECIAL MAGO DEL HADES

Los Liches tiene acceso a todos los conjuros de Magia Estacional de Verano.

Gobrarachas

Las Gobrarachas son una tribu de insectos inteligentes que buscan hacer del mundo un lugar lo más sucio posible. Los seres humanos las odian, y a veces se refieren a ellas como “Goblins Oscuros”. Aunque éste no es el único apodo que reciben, ya que su temible apariencia hace que en algunas poblaciones se las conozca como “Insectos Infernales”. Con todo, existen asentamientos en los que está mal visto o incluso prohibido utilizar estos términos despectivos para referirse a las Gobrarachas.

Gobraracha				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				4	Todos		-	-
♥ PG	20	✱ PM	8	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	8	8 / 6 / 4 / 4		d6+d8+1 / d8+1		1
DESCRIPCIÓN Les gustan las cosas sucias, y se encuentran cómodas en entornos insalubres. Normalmente viven bajo tierra, pero en ocasiones visitan la superficie para atacar asentamientos humanos y ensuciarlos. Aunque tienen la apariencia del cruce entre un repugnante insecto y un goblinoide negro, se dice que las Gobrarachas más poderosas pueden cambiar su aspecto para hacerse pasar por seres humanos, infiltrándose así en las ciudades para contaminarlas.								
HABILIDAD ESPECIAL ATAQUE DOBLE Este monstruo puede atacar 2 veces en cada turno.								

Gobraracha Voladora				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	Todos		-	-
♥ PG	17	✱ PM	16	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	9	SALUD	9	6 / 8 / 6 / 8			d6+d8+1 / d6+1	1
DESCRIPCIÓN Algunas Gobrarachas alcanzan el tamaño necesario para desarrollar alas. La porquería que sale despedida cuando agitan sus alas tiende a meterse en los ojos de sus oponentes, que quedan paralizados del asco. Al igual que el resto de Gobrarachas, viven para hacer del mundo un lugar más sucio, pero están más dispuestas a utilizar tácticas sutiles.								
HABILIDAD ESPECIAL GOLPE DE ALA La Gobraracha Voladora agita sus alas, de tal forma que cualquier personaje que no lleve protección ocular tendrá que hacer una tirada de ESP+ESP con número objetivo 8. Aquellos que la fallen sólo podrán Defenderse en su siguiente acción.								

Gobraracha Radioactiva				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				8	Todos		-	-
♥ PG	28	✱ PM	24	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	11	SALUD	12	10 / 10 / 6 / 8		d10+d10+2/ d10+2		3
DESCRIPCIÓN Las Gobrarachas más poderosas alcanzan tal grado de suciedad que se vuelven radiactivas, lo que produce un súbito cambio en sus cuerpos y las llena de energía. Estas Gobrarachas ocultan al resto el origen de su condición, que les permite erigirse en gobernantes de toda la Gobrarachidad.								
HABILIDAD ESPECIAL VERANO NUCLEAR Las Gobrarachas Radioactivas pueden usar todos los Conjuros de Magia Estacional de Verano.								

Demonios

Una horrible familia de monstruos, que encarnan el veneno y la enfermedad. Estas características los hacen enemigos de la humanidad, así que son temidos y odiados por igual.

Alma Maligna				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				1	Todos		-	170
 PG	5	 PM	8	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	4	SALUD	6	2 / 2 / 4 / 4		d4+d4 / d4		0
DESCRIPCIÓN Es el Demonio más débil de todos, y le gusta gastar bromas pesadas. Las Almas Malignas tienen el aspecto de personas diminutas unidas mediante cuerdas. A veces, cuando sopla un viento fuerte, acaban siendo arrastrados hasta las ciudades. Aunque no son especialmente peligrosos, a largo plazo pueden tener un efecto muy negativo en las personas.								
HABILIDAD ESPECIAL SUSURROS MALIGNOS Cualquier personaje impactado por un Alma Maligna sufrirá [Cansado:6].								

Sapo Venenoso				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				2	Todos		-	159
♥ PG	10	☀ PM	8	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	5	SALUD	7	4 / 4 / 4 / 4			d4+d4 / d4	0
DESCRIPCIÓN Un Demonio con la apariencia de una pequeña rana negra. Normalmente miden unos 20 cm., pero pueden llegar a crecer hasta el doble de su tamaño durante su estación favorita. No son especialmente fuertes, pero saben convertir objetos, especialmente comida, en veneno. Se rumorea que surgen del interior de un sapo gigante conocido como el Rey Sapo Venenoso.								
HABILIDAD ESPECIAL CONVERTIR EN VENENO Si un personaje es impactado por un Sapo Venenoso, o bien come o sostiene un objeto envenenado por este monstruo, sufrirá [Envenenado: 6].								

<i>Pudridor</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D	
				3	Todos		-	153	
♥ PG	8	☀ PM	8	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR	/	DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	5	4 / 8 / 4 / 4		d4+d8 / d4		0	
DESCRIPCIÓN Un Demonio de bajo nivel que parece una bola de pelo verde de unos 20 cm. de diámetro. Su toque es capaz de pudrir la materia viva. Gusta de vivir en ciudades y otros lugares igualmente poblados, para poder pudrir cuantas más cosas mejor. Es especialmente odiado por quienes se dedican a la restauración, que para exterminar a este Demonio organizan partidas de caza durante el verano.									
HABILIDAD ESPECIAL PUDRIR Los personajes impactados por un Pudridor sufrirán [Herido: 6].									

<i>Meta Noul</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				4	Todos		-	158
PG	12	PM	6	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	6	SALUD	7	8 / 8 / 2 / 4		d8+d8 / d8		0

DESCRIPCIÓN Un Demonio que toma la forma de una hiena pero cuyo cuerpo es en realidad un fluido con la misma textura y color que el sake. Este Demonio echa a perder las bebidas alcohólicas, haciendo que todos los que prueben la bebida estropeada se vuelvan violentos y destructivos. Les gusta vivir en tabernas, en las que transforman a los parroquianos en alcohólicos desagradables e irascibles.

HABILIDAD ESPECIAL LICOR DEMONÍACO

Los personajes que beban alcohol contaminado por un Meta Noul sufrirán [Mareado: 10]. Además, el Meta Noul posee un aura intoxicante que hace perder 1 PM por asalto a los personajes en todas las áreas.

<i>Enloquecedor de Dragones</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	Todos		-	161
PG	8	PM	16	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	11	SALUD	10	4 / 6 / 8 / 8		d8+d8 / d8		1

DESCRIPCIÓN Un peligroso Demonio de alto nivel que vive en el interior de la boca de los dragones. Miden unos 50 cm. y su aspecto es el de pequeños payasos de mirada lasciva. Atacan a dragones débiles o doloridos, volviéndolos locos de dolor, incrementando su dolor poco a poco, hasta que las pobres víctimas estallan en arranques de ira destructora. La única forma de destruir a uno de estos Demonios es penetrar en la boca del dragón para atacarle.

HABILIDAD ESPECIAL MAGIA DE NIVEL MEDIO

Este monstruo puede utilizar todos los Encantamientos de nivel medio y 1 Conjuro de Magia Estacional de Verano, a elección del DJ.

<i>Cráneo de la Muerte Negra</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				8	Todos		-	154
PG	16	PM	20	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	12	SALUD	13	8 / 6 / 10 / 10		d10+d10 / d10		1

DESCRIPCIÓN Uno de los Demonios más poderosos. Es un gigantesco cráneo negro con el poder de controlar a los roedores portadores de la plaga, aumentando su número para que así puedan contagiar a grandes poblaciones humanas. Quienes contraen la plaga ennegrecen y mueren en una semana, y se dice que el único modo de curarles es derrotar a este monstruo. Aunque quizá existan magos o sanadores de alto nivel que puedan curar a estos enfermos...

HABILIDAD ESPECIAL PORTADOR DE MUERTE

Las ratas infestan el campo de batalla; los personajes en todas las áreas sufren [Enfermo:12].

<i>Demonio Rojo</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				11	Todos		Samurái del Inframundo (15.000 Oro)	166
PG	24	PM	24	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	13	SALUD	16	12 / 10 / 8 / 12		d12+d10 / d12		2

DESCRIPCIÓN Un Demonio de muy alto nivel, con la piel roja como la sangre. Su apariencia es la de un humanoide de 4 m. de altura, con grandes alas rojas y enormes garras. Odia a todo aquello que esté vivo y tiene el poder de aumentar los sentimientos negativos y el odio de los que le rodean. Los Demonios Rojos viajan acompañados de la guerra y la violencia; su objetivo es hacer que el mundo entero entre en guerra.

HABILIDAD ESPECIAL ESPÍRITU BERSERKER

Todo personaje que se encuentre con un Demonio Rojo sufrirá [Conmocionado:10].

Criaturas Mágicas

Criaturas creadas mediante experimentos mágicos. La mayoría de estos monstruos no poseen conciencia alguna, limitándose a seguir las órdenes de aquellos que los invocan. Sin embargo, existen criaturas mágicas que poseen inteligencia, voluntad y anhelos propios.

Las criaturas mágicas son inmunes a todas las Condiciones mentales.

Soldado de Jugnete				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D		
				1	Todos			Espada rota	171	
♥ PG	9	✱ PM	4	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR	/	DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	5	SALUD	6	4 / 6 / 2 / 2			d4+d6 /		d4	1
DESCRIPCIÓN Un pequeño soldado de latón de 50 cm. de alto. Obedece las órdenes de su amo al pie de la letra, por lo que suelen emplearse como guardianes de niños. Son más duros de lo que parece.										
HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA										

Limo				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				3	Todos		Manzana Hime	175
♥ PG	23	☀ PM	4	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	4	SALUD	9	10 / 4 / 2 / 2			d4+d10 / d10	0
DESCRIPCIÓN También conocidos como “Cienos”, son criaturas mágicas hechas de una especie de gelatina. Aunque muchos son informes, hay especies con una característica forma redondeada bastante mona. La mayoría de los Limos son de color verde o azul y gustan de vivir a la sombra. El Limo más grande conocido medía 10 m. Hay que tener cuidado con estas criaturas, ya que pueden volver a formarse a partir de trozos muy pequeños.								
HABILIDAD ESPECIAL CUERPO LEGAMOSO Cada vez que un personaje sea impactado por un Limo, la durabilidad de su armadura se reducirá en 1 punto.								

Mano Mágica				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				3	Todos		Guante (200 Oro)	179
♥ PG	15	✱ PM	8	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	6	SALUD	8	6 / 4 / 6 / 4			d4+d6 / d6	0
DESCRIPCIÓN Las Manos Mágicas son obra de magos perturbados. Su forma es la de una mano cubierta con un guante blanco. Son seres inteligentes, que se comunican utilizando lengua de signos. Se cuentan historias sobre ojos, pies y otras partes del cuerpo mágicas, por lo que algunos creen que son partes de un antiguo gigante. Si alguien reuniera todas las partes quizá pudiera devolver dicho gigante a la vida...								
HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA								

<i>Coppelia</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	Todos		Engranaje (2.000 Oro)	172
PG	17	PM	12	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	8	6 / 6 / 6 / 6		d6+d6 / d6		1

DESCRIPCIÓN Aunque primera vista parecen seres humanos, en realidad estas criaturas no son más que muñecos animados mediante magia, que obedecen las órdenes de sus creadores. Corren rumores de que existen Coppelias indistinguibles de un ser humano, que incluso respiran y emiten calor corporal. Quizá incluso posean voluntad propia.

HABILIDAD ESPECIAL MANIQUÍ

Un personaje que se encuentre con un Coppelia deberá tener éxito en una tirada de INT+ESP con número objetivo 13 o creará que se encuentra ante un ser humano.

<i>Golem Haniwa</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	Todos		Cerámica (1.200 Oro)	182
PG	21	PM	16	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	6	SALUD	11	8 / 8 / 2 / 8		d8+d8 / d8		1

DESCRIPCIÓN Los Golems Haniwa son animales mágicos creados a partir de barro cocido. Aunque son débiles y suelen romperse cuando se les golpea con un arma, son muy fáciles de reparar. No fueron diseñados para el combate, sino para realizar tareas cotidianas.

HABILIDAD ESPECIAL ATAQUE DOBLE

Este monstruo puede atacar 2 veces en cada turno.

<i>Cabaña Mimica</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				6	Todos		Cabaña	183
PG	30	PM	12	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	6	SALUD	12	12 / 8 / 2 / 6		d8+d12 / d12		2

DESCRIPCIÓN Cabañas construidas por los magos más crueles. Aunque parecen acogedoras cabañas de una sola puerta situadas a la vera del camino, se trata de horribles depredadores. En cuanto alguien entra en ellas, sus puertas se cierran rápidamente, un fluido pegajoso atrapa a sus víctimas y la Cabaña Mímica procede a devorarlas. Si sus presas se niegan a entrar, la Cabaña Mímica pasará a la acción, asaltándolas de forma más directa.

HABILIDAD ESPECIAL HUMANOS DESCUIDADOS

Si un personaje es impactado por una Cabaña Mímica, o entra en ella sin percatarse de su naturaleza, deberá superar una tirada de INT+INT con número objetivo 10 o perderá su siguiente acción.

<i>Fábrica</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				9	Todos		Castillo de 5 m.	188
PG	33	PM	20	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	8	SALUD	14	12 / 6 / 8 / 10		d6+d12 / d12		2

DESCRIPCIÓN Animales mágicos con la forma de un pequeño castillo. Son obra de los más poderosos hechiceros de la antigüedad, pues la magia necesaria para crearlos se ha perdido. No son combatientes especialmente competentes, pero pueden comer armas y escupir Criaturas Mágicas, que crean en su interior. Se sabe de Fábricas que han firmado pactos con pueblos necesitados de protección.

HABILIDAD ESPECIAL FÁBRICA MÁGICA

En su turno, la Fábrica puede gastar 5 PG para crear cualquier otra Criatura Mágica, además de poder realizar su acción normal. Puede usar esta habilidad 3 veces al día.

PNJ

A veces serán los propios habitantes del mundo de Ryuutama los que se enfrenten a los Viajeros. Si se da el caso, aquí tienes la información necesaria para utilizar a PNJs en combate.

Matón				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				3	-		-	-
♥ PG	12	✱ PM	12	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	5	SALUD	7	6 / 4 / 4 / 6		d6+d4 / d6		2
DESCRIPCIÓN								
Bribones que viven exiliados fuera de las ciudades y se dedican a hostigar a los Viajeros.								
HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA								

Bandido de bajo nivel				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	-		-	-
♥ PG	12	✱ PM	12	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	8	SALUD	7	6 / 8 / 4 / 6		d6+d8 / d6		1
DESCRIPCIÓN Estos seres despreciables merodean en praderas, eriales y otros terrenos fáciles de recorrer, emboscando a caravanas y llevando a cabo otros delitos. Suelen ser vagos, zafios y zoquetes. A los Bandidos que habitan en yermos se les denomina “Bandoleros”, y a los que viven en tierras altas “Montañeses”.								
HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA								

Bandido de alto nivel				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				7	-		-	-
♥ PG	20	✱ PM	12	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	11	SALUD	8	8 / 10 / 6 / 6		d8+d10+1 / d8+1		1
DESCRIPCIÓN Tipos aún peores que los Bandidos de bajo nivel. Suelen ser sus jefes o vivir en lugares más inhóspitos, como bosques espesos o desiertos. Estos Bandidos están preparados para hacer largos viajes y sus objetivos son mercancías valiosas o incluso poblaciones enteras. Son astutos y seductores. Aquellos que viven en junglas reciben el nombre de “Selváticos”, y los que viven en desiertos se llaman “Vikings Desérticos”.								
HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA								

Miliciano				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				4	-		-	-
♥ PG	16	✱ PM	8	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	6	SALUD	7	8 / 6 / 4 / 4			d8+d6 / d8	1
DESCRIPCIÓN Estos amables chicos patrullan y mantienen la paz en los asentamientos.								
HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA								

Caballero				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				7	-		-	-
♥ PG	28	✱ PM	12	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	9	SALUD	9	10 / 8 / 6 / 6			d10+d8+2 / d10+2	2
DESCRIPCIÓN Las tropas de élite de una nación, entrenadas en el arte de la guerra. Son viajeros experimentados.								
HABILIDAD ESPECIAL NINGUNA								

<i>Mago de nivel medio</i>				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	-		-	-
♥ PG	8	✱ PM	20	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	8	SALUD	7	4 / 6 / 8 / 8		d8+d8 / d8		0
DESCRIPCIÓN Magos lo bastante poderosos como para hacer de tutores o maestros de jóvenes aprendices. Suelen embarcarse en viajes cuyo objeto es entender las diferencias entre las estaciones.								
HABILIDAD ESPECIAL Conocen todos los Conjuros de nivel medio de Magia Estacional de una estación, 6 Encantamientos de nivel bajo y 4 Encantamientos de nivel medio, a elección del DJ.								

Mago de nivel alto				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				7	-		-	-
♥ PG	12	✱ PM	28	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	8	SALUD	9	6 / 6 / 8 / 10		d8+d10 / d10		0
DESCRIPCIÓN Magos tremendamente competentes, que se encuentran cómodos con muchos tipos de magia. Han alcanzado este grado de maestría gracias a su estudio tanto de la magia como del mundo natural.								
HABILIDAD ESPECIAL Conocen todos los Conjuros de Magia Estacional de dos estaciones, todos los Encantamientos de nivel bajo, 5 Encantamientos de nivel medio, y 4 Encantamientos de nivel alto, a elección del DJ.								

Animales

Animales mundanos, como los que se pueden encontrar en el mundo real. Aunque no se trate de monstruos per se, podrían tener razones para cazar o atacar a Viajeros desprevenidos.

Nivel 2				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				2	-	-	Pelaje (100 Oro) Comida	-
♥ PG	14	✱ PM	4	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	6	SALUD	8	6 / 6 / 2 / 2		d6+d6 / d6		1
DESCRIPCIÓN Perros de tamaño medio, lobos jóvenes, etc.								

Nivel 3				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				3	-	-	Pelaje (200 Oro) Comida x2	-
♥ PG	15	✱ PM	4	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	8	6 / 8 / 2 / 2		d6+d8 / d6		1
DESCRIPCIÓN Perros grandes, lobos adultos, grandes rapaces, etc.								

Nivel 4				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				4	-	-	Pelaje (500 Oro) Comida x2	-
♥ PG	20	✱ PM	8	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	7	SALUD	10	8 / 8 / 2 / 4		d8+d8 / d8		1
DESCRIPCIÓN Lobos alfa, osos pequeños, etc.								

Nivel 5				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				5	-	-	Pelaje (1.000 Oro) Comida x4	-
♥ PG	21	✱ PM	8	FUE / DES / INT / ESP		IMPACTAR / DAÑO		DEFENSA
INICIATIVA	8	SALUD	10	8 / 10 / 2 / 4		d8+d10 / d8		1
DESCRIPCIÓN Leones, osos grandes, etc.								

Dragones Salvajes

Los Dragones Salvajes, o “Nora-Ryuu”, son dragones que han perdido su hogar o hábitat natural, y que por tanto deambulan perdidos por el mundo. Son criaturas feroces, y prácticamente ningún otro ser vivo se atreve a acercarse a ellos. Como la tierra a la que llamaban hogar les fue arrebatada, los otrora bellos y nobles dragones se ha convertido en monstruos corruptos y deformes.

Los habitantes de las grandes ciudades, donde el progreso y la ciencia han hecho que la cultura avance, fueron capaces de poner coto a los poderes de la naturaleza. Viajaron a los bosques y montañas cercanos y mataron o expulsaron a los dragones que allí encontraron. Aquellos dragones que sobrevivieron se convirtieron en Dragones Salvajes, que aún guardan rencor por lo sucedido. Esto les convierte en una amenaza muy peligrosa para el porvenir de las ciudades.

Dragón de nivel bajo				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				4	Todos	☘	-	-
♥ PG	40	✧ PM	12	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	5	SALUD	11	8 / 4 / 4 / 6			d8+d4 / d8	3
HABILIDAD ESPECIAL FURIA DE LA MADRE NATURALEZA								
El Dragón Salvaje puede, 1 vez por combate y además de poder realizar su acción normal, causar un Daño igual a su nivel a los personajes de todas las áreas. Este Daño no se ve reducido por la Defensa de los objetivos.								

Dragón de nivel medio				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				7	Todos	☘	-	-
♥ PG	47	✧ PM	12	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	8	SALUD	12	10 / 8 / 6 / 6			d10+d8 / d10	4
HABILIDAD ESPECIAL FURIA DE LA MADRE NATURALEZA								
El Dragón Salvaje puede, 2 veces por combate y además de poder realizar su acción normal, causar un Daño igual a su nivel a los personajes de todas las áreas. Este Daño no se ve reducido por la Defensa de los objetivos.								

Dragón de nivel alto				NIVEL	TERRENO HABITUAL	EST.	BOTÍN	N.D
				9	Todos	☘	-	-
♥ PG	54	✱ PM	20	FUE / DES / INT / ESP			IMPACTAR / DAÑO	DEFENSA
INICIATIVA	10	SALUD	15	12 / 10 / 8 / 10			d12+d10 / d12	5
HABILIDAD ESPECIAL FURIA DE LA MADRE NATURALEZA								
El Dragón Salvaje puede, 3 veces por combate y además de poder realizar su acción normal, causar un Daño igual a su nivel a los personajes de todas las áreas. Este Daño no se ve reducido por la Defensa de los objetivos.								

Preguntas Frecuentes

Sobre las Clases de personaje

P: ¿Puede un Artesano ser chef, y escoger Comida como su especialidad de la habilidad Artesanía?

R: Por supuesto que puede, aunque en este caso las reglas son un poco distintas al resto de categorías: el Artesano gana una Habilidad nueva, Cocina de Campaña.

Cocina de Campaña

Esta habilidad sólo está disponible para los personajes que han escogido Comida como su especialidad de Artesanía. Puedes utilizar los ingredientes que encuentras en el campo para preparar tu próxima comida. Cuanto más alto sea el resultado de la tirada, más delicioso y nutritivo será lo que prepares.

- **Efecto de la Habilidad:** Mejora el sabor de las raciones que van a comer tantas personas como (resultado de la tirada - número objetivo). El sabor mejora de la siguiente forma: raciones repugnantes > raciones > raciones sabrosas.
- **Crítico:** Todos los miembros del grupo que participen en la comida pueden repetir la tirada de Salud del día siguiente.
- **Pifia:** Todos los miembros del grupo que participen en la comida y que saquen menos de 6 en la tirada de Salud del día siguiente sufren la Condición [Cansado: 6].

Prerrequisitos	Justo antes de comer, las raciones se consumen
Características	FUE + DES
Número Objetivo	Topografía

P: ¿Puede un Artesano crear objetos con cualidades especiales, como “mono”, “resistente” o “tosco”?

R: Sí, pero ten en cuenta que las cualidades cambian el precio del objeto, por lo que el coste en materiales que el Artesano debe aportar también cambia. Además, para ciertas cualidades, como “mythril”, “oricalco”, o las mágicas; el DJ podrá exigir

que se cumplan ciertas condiciones adicionales, como acceso a materiales especiales o a una forja mágica.

Sobre el mundo

P: ¿Es correcto enfrentarse a un dragón?

R: Aunque los dragones son reverenciados y admirados, también son seres temibles y, en ocasiones, una amenaza para el progreso. Así que, a pesar de que por lo general los seres humanos no hacen daño a los dragones, en los lugares donde la civilización ha prosperado, ciertos tipos de dragones (de los ríos, de los bosques, etc.) pueden haber sido asesinados o expulsados.

P: ¿No existen ríos, lagos o mares en este mundo?

R: Por supuesto, y de hecho también existen dragones del mar y de los ríos. Sin embargo, como para viajar por estos lugares son necesarios vehículos y habilidades especializadas, si los PJs viajan por estos lugares es a expensas de otros. Además, como no se hacen tiradas de Marcha en estos Terrenos, un viajero no puede escogerlos como su especialidad.

Sobre los objetos

P: Cuando se combinan los costes de las cualidades de los objetos, ¿cuándo se añaden los costes de las cualidades mágicas?

R: Añade los costes de las cualidades mágicas después de que se hayan realizado los cálculos correspondientes a las no mágicas. Por ejemplo, un baúl de madera (10 monedas de oro) tosco, hermoso y andante costaría $10 \times 0,8 \times 2 + 5000 = 5016$ monedas de oro.

P: ¿Cuántos animales puedo tener?

R: Puedes tener 1 animal al que no hay que dar comida o agua durante los viajes. Los Mercaderes y los Granjeros pueden te-

ner hasta 3, gracias a su habilidad Adiestrar. Eso no quiere decir que no puedas tener más animales. Todo lo contrario, puedes poseer cuantos quieras, pero si viajas con ellos tendrás que deducir diariamente la comida (o comida para animales) y el agua que consumen del total de suministros del grupo.

P: ¿Qué representa la Capacidad de Carga?

R: La Capacidad de Carga se refiere a la cantidad de cosas que un PJ puede llevar consigo mientras viaja. Si un personaje lleva una mochila a su espalda, esto no quiere decir que de repente su capacidad de carga haya aumentado, sino que ha encontrado un modo de cargar objetos de modo más eficiente.

Es decir, que si un personaje lleva una mochila (tamaño 3 y capacidad 5), podrá meter dentro de ella objetos cuyo tamaño combinado sea 5 o menos, pero a la carga del personaje sólo se sumará el tamaño 3 de la mochila. Además, aunque dentro de la mochila vayan objetos cuyo tamaño total sea inferior a 5, como 1 o 4, la mochila siempre tendrá tamaño 3 en lo que al personaje respecta.

P: ¿Puedo poner un recipiente dentro de otro?

R: Si un recipiente con objetos dentro se guarda dentro de otro (por ejemplo, metiendo raciones en una mochila y después guardando dicha mochila dentro de una mochila grande), este segundo recipiente se rompe.

P: Si un objeto roto está hecho de oricalco, ¿qué sucede?

R: Dicho objeto es imposible de reparar, por lo que seguirá roto para siempre.

P: ¿Para qué sirve la bonificación de +1 en la ropa de viaje?

R: Siempre que hagas una tirada en un Terreno o Clima indicados en la tabla de ropa de viaje para un objeto que estés usando, ganas una bonificación de +1 a ella. Esta bonificación es acumulativa. Es decir, que se pueden acumular bonificaciones de

distintos objetos. Por ejemplo, unos zapatos y una capa que den cada uno una bonificación de +1 se suman, para dar una de +2. ¡Pero uno no puede equiparse con dos objetos de la misma categoría, no se pueden llevar dos pares de zapatos!

P: ¿Cuándo se consiguen las plantas medicinales?

R: La tirada de Forrajear, que se usa para saber si consigues o no encontrar plantas ese día, se realiza justo después de la tirada de Salud. Puedes tirar incluso si estás en una población, ya que se supone que forrajeas en las cercanías de ésta.



Sobre el combate

P: ¿Cuánto tiempo representa un asalto?

R: Cada asalto se corresponde con unos 10 segundos en el mundo de juego.

P: ¿Un personaje muere en cuanto sus PG bajan a 0?

R: No, cuando los PG caen a su Salud en números negativos. Por ejemplo, si en un día concreto la Salud del personaje es 5, éste perderá la consciencia al bajar a 0 PG y morirá al llegar a los -5 PG. El Artefacto Cristal de los Ryuujin celestes supone una excepción a esta regla, ya que hace que los PJs sólo mueran cuando sus PG bajan a -21.

P: ¿Que sucede con un personaje cuando muere?

R: Es posible hacer que un personaje evite morir usando la Bendición Relato del Héroe de los Ryuujin carmesíes o la Bendición común Pasado. Una vez un personaje ha muerto, sólo Beso de Resurrección, un Conjuro de alto nivel de Magia Estacional de Primavera, puede traerlo de vuelta al mundo de los vivos. Un jugador cuyo personaje haya muerto puede crear otro nuevo y jugar con él a partir de ese momento.

P: Cuando toca elegir Objetos para el campo de batalla, ¿podemos poner sólo 1 o 2?

R: Los combates normales deberían tener 5 Objetos, y las batallas contra un jefe final o enemigo importante 10, pero no pasa nada por poner menos Objetos de lo normal. Sin embargo, como los PJs ganan una bonificación de +1 a su tirada de Impactar cada vez que usan un Objeto, es buena idea pensar en cuántos más mejor.

P: ¿Pueden los PNJs y monstruos usar Objetos del campo de batalla?

R: Sí, pero el DJ debería limitar esto a momentos muy específicos. Es mejor dejar que los usen los Viajeros.

P: ¿Puedo bajar voluntariamente el valor de mi Iniciativa, para que así mi personaje actúe más tarde dentro del asalto?

R: Sí, por supuesto. Puedes bajar voluntariamente tu Iniciativa hasta un número inferior al que tenías, para poder actuar más tarde dentro del asalto. Pero ten cuidado, porque una vez hecho esto, tu Iniciativa permanecerá en ése nuevo valor a partir de este asalto, por lo que será más fácil que los enemigos te golpeen.

Sobre los viajes

P: Si el viaje para llegar a una población dura, por ejemplo, dos semanas, ¿no van a tener que hacer los jugadores demasiadas tiradas de Viaje?

R: Ryuutama está basado en las historias tradicionales japonesas sobre viajes, en las que un pueblo o lugar importante estaba separado del siguiente normalmente por uno o dos días de viaje, o a veces tres. Cuatro o más días representarían un viaje largo y épico, para los viajeros más expertos. Así que ten esto en cuenta al planear tus aventuras. Con todo, si en tu mundo las poblaciones están separadas por más de tres días de viaje, haz que los jugadores hagan tiradas de Viaje sólo uno de cada dos días. En casos extremos, como en partidas ambientadas en el salvaje oeste, con asentamientos separados por semanas de viaje, haz que cada conjunto de tiradas de Viaje representen una semana entera.

P: Nuestras sesiones de Ryuutama consisten en poco más que hacer tiradas de Viaje, ¿estamos haciendo algo mal?

R: Asegúrate de que una tirada de Viaje no sea simplemente hacer rodar los dados y anotar los resultados: debéis describir tanto los éxitos (¿por qué el viaje ha ido también?) como los fallos (¿qué sucedió? ¿por qué no estabais preparados? ¿qué acontecimiento inesperado hizo que perdieras la mitad de tus PG?), e interpretar los entre todos los jugadores. El DJ debería añadir sucesos inesperados que estén relacionados con los resultados de las tiradas.

Nunca olvides que las tiradas son simplemente herramientas para crear escenas interesantes y que podáis interpretar entre todos.

P: ¿Cuántos Climas se pueden aplicar a la vez a un Terreno?

R: La Topografía es la combinación de un Terreno y tantos Climas como sean aplicables. En la gran mayoría de los casos se aplicará un único Clima, pero en casos muy concretos se aplicarán dos. Por ejemplo, podría ser un día Nublado (+0) y Frío (+1), o con Lluvia (+3) y Oscuridad (+3). En estos casos la dificultad sumaría los modificadores de ambos climas. Hipotéticamente, podrían darse tres o más Climas a la vez, pero no es recomendable. Además, ten en cuenta que ciertos Climas “incluyen” ya otros. Por ejemplo, se asume que Tormenta ya incluye Lluvia, por lo que no tendría sentido aplicar esos dos Climas a la vez.

Condiciones

P: ¿Hay algún modo de tomar medidas preventivas (como vacunas, etc.) para protegerse de las Condiciones?

R: No, no existen medidas así en el juego. Las Condiciones tienen un montón de posibles causas, por lo que es imposible protegerse contra todas ellas.

P: Si ya sufría una Condición con cierta severidad, como [Herido:6], y mi Salud al empezar un día es de exactamente dicha severidad (6 en este caso).

¿Qué ocurre? ¿Me curo de la Condición o sufro sus efectos?

R: Aunque la Condición te afectaría, dado que tu Salud es igual o inferior (en este caso igual) a la severidad, dicha Condición se curaría en el momento de hacer la tirada de Salud, ya que es mayor o igual (en este caso igual) a la Condición. Por tanto, no te verías afectado por la Condición, pues ya no la estarías sufriendo (ha sido curada).

P: Si mi tirada de Salud es mayor o igual que la severidad de varias Condiciones que estuviera sufriendo. ¿De cuántas me curo?

R: De todas, aunque sean de varios tipos.



Otros

P: No llego a entender cuándo debo realizar las tiradas de Salud.

R: Básicamente, al principio de cada día. Con todo, siempre hay excepciones, y si en alguna aventura, escena o suceso tiene sentido saltarse la tirada de Salud (o alguna tirada de Viaje), hazlo sin miedo.

P: ¿Hay que hacer tiradas de Acampada cuando estemos en una población?

R: No, salvo que los Viajeros estén pasando la noche en sus tiendas, fuera de la población, o en algún otro lugar incómodo, como un granero.

Si pasan la noche en una posada, invitados en una casa, o en algún otro sitio similar, entonces no se estará llevando a cabo ningún “viaje”, por lo que las tiradas de Viaje son innecesarias, y se considera que la tirada de Acampada ha tenido éxito automáticamente. Eso sí, no olvides que hay que hacer una tirada de Salud todas las mañanas.

P: ¿Por qué los PJs que no son de Arquetipo Mágico tienen PM?

R: En Ryuutama, PM no quiere decir “Puntos Mágicos”, sino “Puntos de Mente”. Incluso los personajes que no usan magia pueden utilizar PM para mejorar sus tiradas, usando las reglas de Concentración.

P: ¿Tengo que tomar notas detalladas en el diario de viaje y la hoja de provisiones?

R: Al principio no será necesario, ya que probablemente utilicéis las reglas de picnic. Pero con el tiempo comprobarás que el diario de viaje puede ser muy útil para no olvidar nada importante, además de servir como un bonito recuerdo de lo que sucedió durante la aventura, para rememorarla en el futuro.

En lo que a la hoja de provisiones respecta... quizá llegue el momento en que tu supervivencia dependa de ella.

P: ¿Para qué sirve la casilla “Especialista Terreno/Clima” de la hoja de personaje?

R: Cuando un personaje alcanza el nivel 3, puede escoger uno de los 11 Terrenos o uno de los 13 Climas como su especialización. Cuando realice una tirada cuyo número objetivo implique dicho Terreno o Clima especializado, ganará una bonificación de +2.

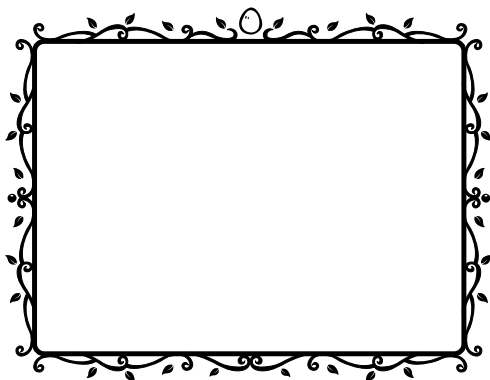
P: ¿Por qué necesito usar las Bendiciones de mi Ryuujin para hacer cosas que, como DJ, podría hacer cuando quisiera?

R: Las Bendiciones y otras facultades similares de los Ryuujin han sido diseñadas para enseñar a los Directores de Juego novatos que, de vez en cuando, está bien intervenir en las aventuras de los Personajes Jugadores o recurrir a trucos como avanzar el tiempo de forma rápida. Pero siempre con medida.

Como es lógico, tú eres el Director de Juego, y puedes adaptar Ryuutama a tu gusto y el del resto del jugadores, pero las Bendiciones son una buena medida de con qué frecuencia es apropiado utilizar los poderes especiales del Ryuujin.

P: ¿De verdad puedo cambiar las reglas del juego?

R: De verdad. Ryuutama es un juego de rol, y como tal es más abierto y personalizable que otros juegos. El reglamento nunca es la parte más importante. La diversión de todos los participantes siempre debe ser lo primero. ¡Haz el juego tuyo!



Ryuujin		Creado	
---------	--	--------	--

Nombre					Jugador		
Nivel		PE		Sexo		Edad	
Clase	/			Arquetipo	/		

Habilidad	Características	Efectos
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	

Arma Dominada		Especialista Terreno/Clima		Objeto favorito	
Color y apariencia					
Hogar y razón para viajar					
Notas					

Características	FUE d 	DES d 	INT d 	ESP d 																
PG	PG iniciales = FUE x 2  ⇒		PM	PM iniciales = ESP x 2  ⇒																
Salud	FUE + ESP Si ≥ 10, una Característica sube 1 grado			Puntos de Pifia																
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	★																			
Tiradas de Viaje																				
(1) Marcha (FUE+DES)			(2) Orientación (INT+INT)			(3) Acampada (DES+INT)			Iniciativa (DES + INT)											

Equipo



Los objetos equipados no cuentan como carga.

El tamaño máximo total de objetos equipados es igual a la Capacidad de Carga.

Armas	Nombre	Impactar		Daño	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
Escudo Armadura	Nombre	Defensa		Penalización	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
	Nombre	Defensa	Esquiva	Penalización	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
Ropa de viaje	Nombre	Efecto / Descripción / Otros			Nombre	Efecto / Descripción / Otros	

Terreno + Climas

Modificadores para Terrenos / Climas

Terrenos	Nivel 1 => 6		Nivel 2 => 8			Nivel 3 => 10			Nivel 4 => 12		Nivel 5 => 14
	Praderas	Yermos	Bosques	Colinas	Pedregales	Bosques Primarios	Pantanos	Montañas	Desiertos	Junglas	Alta Montaña
Modificador											
Climas	Climas +1					Climas +3				Climas +5	
	Llovizna	Viento	Neblina	Calor	Frío	Lluvia	Nieve	Niebla	Oscuridad	Tormenta	Ventisca
Modificador											

Condiciones

Se curan si la Salud del día siguiente es mayor o igual que la severidad.

Físicas	 Herido DES baja 1 grado		 Envenenado FUE baja 1 grado		 Enfermo Todas bajan 1 grado	
Mentales	 Cansado ESP baja 1 grado		 Mareado INT baja 1 grado		 Conmocionado Todas bajan 1 grado	

Dinero

Capacidad de Carga

Carga actual



Oro



FUE+3 +

=

Total:

Objeto	Precio	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción / Tipo / Otros			
Objeto	Precio	Tamaño	Durabilidad	Objeto	Precio	Tamaño	Durabilidad

Recipientes

Recipiente	Precio	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción / Tipo / Otros

Animales

Animal	Precio	Efecto / Descripción / Tipo / Otros

❖————❖————*Diario de Viaje*————❖————❖

Aventura:	Fecha:	Ryuujin:
-----------	--------	----------

Grupo			
Objetivo			
Destino			
Líder:	Guía:	Intendente:	Cronista:

Fecha y estación	Terreno	Climas	Incidentes

Gente conocida:	Información y objetos obtenidos:
-----------------	----------------------------------

[illegible]

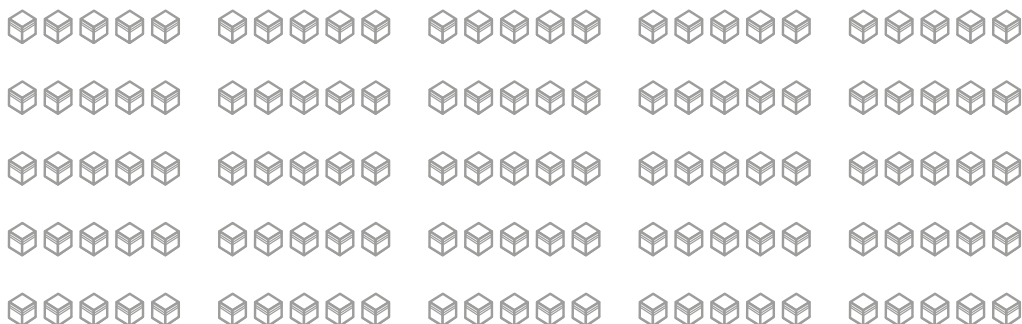


Hoja de Provisiones

Comida

Cada caja son raciones de 1 día = Tamaño 1

(Pan, frutos secos, nueces, cecina...)



Tamaño total:

Agua

Cada cantimplora son raciones de 1 día = Tamaño 1 (unos 2L de agua)

(En un barril caben 15 raciones de agua)



Tamaño total:

● Conseguir comida y agua mientras se viaja:

Un personaje tira FUE+INT, el resto pueden ayudar. El grupo recorre la mitad de la distancia.

El número objetivo es la Topografía (Terreno + Climas). Consigue tanta agua y comida como la diferencia entre el número objetivo y el resultado obtenido.

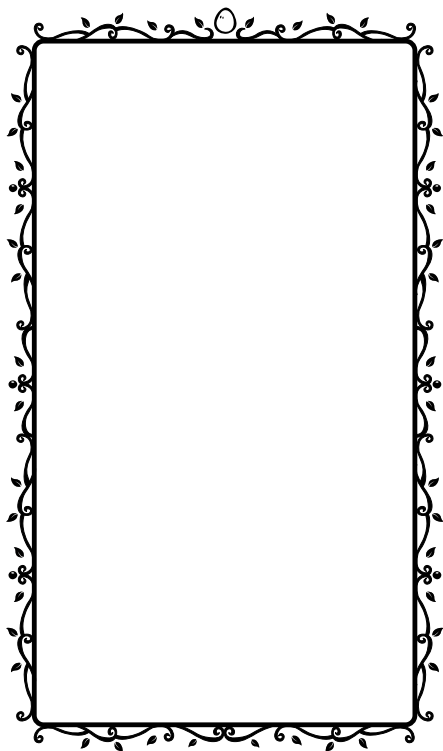
● Falta de agua y comida:

-1 a todas las tiradas por cada día sin comida o agua.

-2 a todas las tiradas por cada día sin comida y agua.

Cada personaje y animal no adiestrado consume 1 ración de comida y 1 ración de agua al día.

En Desiertos y Alta Montaña, todos los animales consumen 1 ración de comida y 1 ración de agua al día.



 RYUUTAMA
Juego de rol de fantasía natural

Hoja del Ryuninja

Director		Creado	
----------	--	--------	--

Nombre			
Color		Nivel	
Tercera forma			

Artefactos	
Nombres	

PV Máximos:	PV Actuales:
-------------	--------------

Bendiciones	Espacios disponibles:

Revelaciones	

Apariencia y personalidad	
---------------------------	--

Objetivo

Hogar

Viajeros bajo su protección

Mundos bajo su protección

--	--	--

Diario de aventuras

Nombre	Fecha	Nombre	Fecha
Firmas de Viajeros		Firmas de Viajeros	
Firmas de Viajeros		Firmas de Viajeros	
Firmas de Viajeros		Firmas de Viajeros	
Firmas de Viajeros		Firmas de Viajeros	
Firmas de Viajeros		Firmas de Viajeros	



Mapa

Cartógrafo:

Número de mapa:

Nombre de la región:



*1 casilla = 30 km. = 1 día de viaje = 8 horas a pie





Hoja de Población

Nombre	
Número de habitantes	
Gobernante o representante	
Entorno	
Edificios representativos	
Productos típicos	
Vistas, sonidos y olores	
Amenazas	



Hoja de Mundo

Nombre	
Forma	
Historia	
Países representativos	
Amenaza mundial	
Enigma	



Hoja de Objetivo



Aventura de Viaje

Destino	Aventura:	Creada:
● Nombre:		
● Aspecto:		
● Características:		

● Razones para viajar:	
● Origen y caminos a recorrer:	● Días de viaje:
● Encuentro más difícil:	



Hoja de Objetivo



Aventura de Búsqueda

Objetivo

Aventura:

Creada:

● Nombre:

● Aspecto:

● Capacidades:

● Ubicación:

● Ubicación de una pista que lleve al objetivo:

● Razones para obtener el objetivo:

● Origen y caminos a recorrer:

● Encuentro más difícil (que no sea el objetivo):



Hoja de Objetivo



Aventura de Combate

Enemigo	Aventura:	Creada:
● Nombre:		
● Aspecto:		
● Habilidades especiales y forma de vida:		
● Ubicación:		

● Razones para combatir:
● Origen y caminos a recorrer:
● Encuentro más difícil (que no sea el objetivo):



Hoja de Aventura



Nombre:	Ryuujin:
---------	----------

Tipo:	Viaje · Búsqueda · Combate	Est.:	Duración: Unas horas
-------	----------------------------	-------	-------------------------------

Escena		Escena secundaria / PNJ
Presentación		
Acto 1		
Punto de inflexión		
Acto 2		
Punto de inflexión		
Acto 3		
Clímax		
Desenlace		

Hoja de Escena

Aventura:	Ryuujin:
-----------	----------

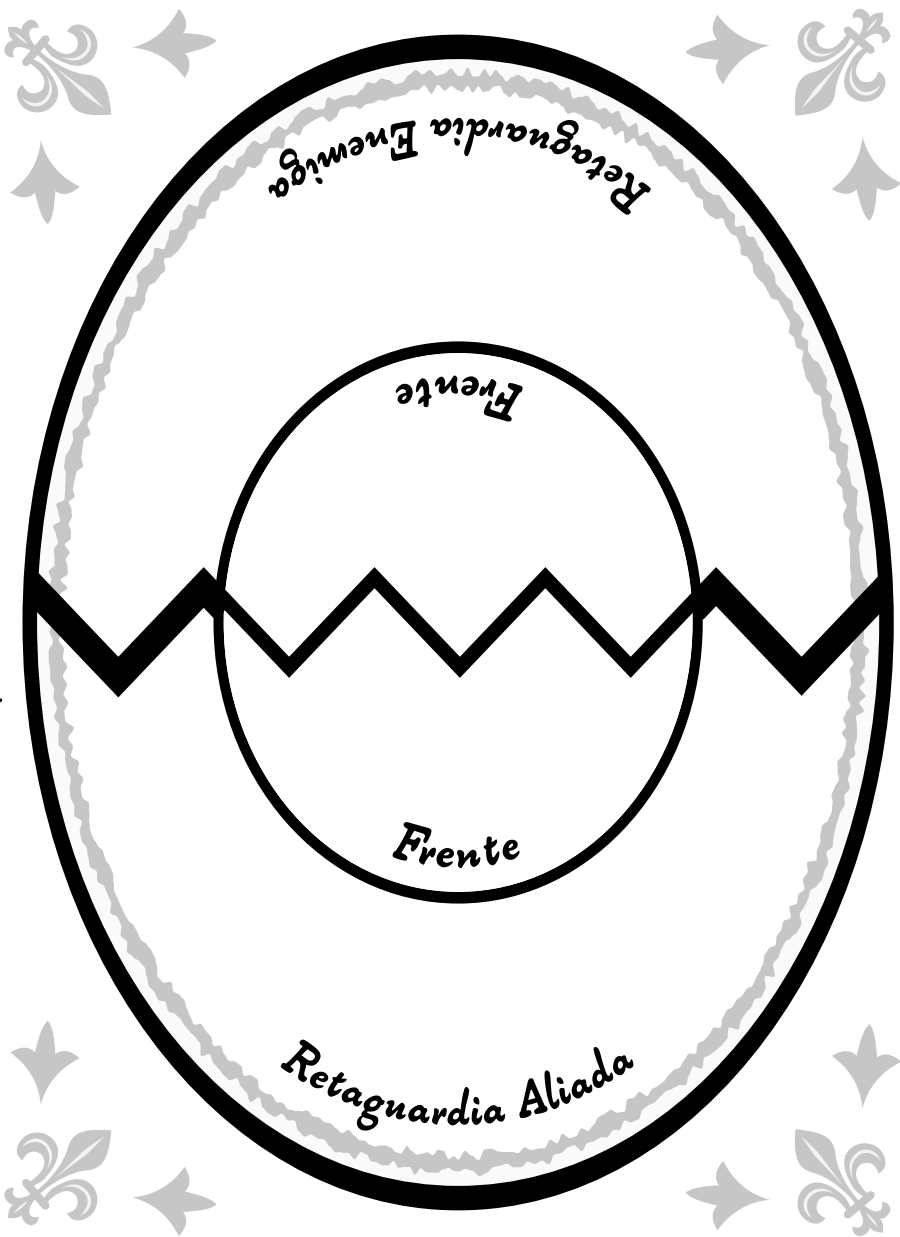
No.	Nombre de la escena:
-----	----------------------

Hora		Clima		Terreno / Ubicación	
● Propósito:				Topografía	
● Cinco sentidos:					
● Descripción:					

No. Nombre de la escena:

Hora		Clima		Terreno / Ubicación	
● Propósito:				Topografía	
● Cinco sentidos:					
● Descripción:					

Campos de Batalla



Objetos	1	2	3	4	5

Objetos	1	2	3	4	5

Iniciativa									

Glosario

Accesorios	56	Dragón Celeste	121	Número objetivo	81
Acción	100	Dragón de la tierra	90	Objetivo	64
Adiestrar	37	Dragón del clima	90	Objeto	52
Agua	87	Dragón estacional	129	Objeto favorito	30
Alcance	64	Dragón Esmeralda	119	Objetos (combate)	101
Anillo	121	Dragón Negro	125	Oficio	43
Animal	57	Dragónica	150	PE	50
Antorcha	119	Durabilidad	52	PG	29
Arco Largo	123	Duración	64	Picnic	31
Arcos	30	Elocuencia	37	Pifia	80
Arma Dominada	30	Encantamiento	62	PJ	24
Arma	55	Enciclopedia	119	Plantas medicinales	60
Armadura	55	Enfermo	85	PM	29
Armas de asta	30	Envenenado	85	PNJ	24
Arquetipo	48	Equipado	52	Población	106
Arquetipo Mágico	48	Equipo de acampada	58	Primeros Auxilios	41
Arquetipo Ofensivo	48	Escena	131	PV	114
Arquetipo Técnico	48	Escudo	55	Puntos de Pifia	80
Artefacto	115	Espejo	125	Raciones	58
Artesanía	45	Espíritu (ESP)	29	Rastrear	39
Artesano	45	Esquiva	102	Raza	114
Asalto	100	Estación	62	Recipientes	59
Atacar	102	Etiqueta	47	Recipientes Grandes	59
Ataque sorpresa	104	Finta	103	Relato de la Amabilidad	121
Aventura	25	Forma alternativa	114	Relato del Amor	121
Bastones	56	Forrajear	41	Relato del Apoyo	125
Bendición	126	Frente	101	Relato del Corazón	121
Bendiciones Comunes	126	Fuerza (FUE)	29	Relato del Desafío	123
Bendiciones Rituales	129	Granjero	43	Relato del Diario	119
Bestia de carga	57	Grupo	24	Relato del Héroe	123
Botín	150	Guía	49	Relato de la Masacre	125
Buscar	103	Habilidad	33	Relato de la Nostalgia	119
Cáliz	125	Habilidad Especial	150	Relato del Renacimiento	123
Campaña	24	Hachas	30	Relato de la Venganza	125
Campo de batalla	101	Herido	85	Relato del Viaje	119
Cansado	85	Hoja de aventura	133	Reparar	45
Capas	56	Hoja de escena	134	Retaguardia	101
Capacidad de Carga	52	Hoja de objetivo	132	Revelación	127
Cargado	52	Hojas	30	Robusto	43
Característica	28	Hojas cortas	30	Ropa de viaje	56
Cazador	39	Huir	104	Ryuujin	114
Cazar	39	Inconsciencia	104	Ryuuzoh	18
Clase	33	Iniciativa	100	Salud	84
Clima	86	Inteligencia (INT)	29	Sanador	41
Combate	100	Intendente	49	Servicios	54
Comerciar	37	Jugador	24	Sesión	24
Comida	87	Kits de objetos	59	Sextante	119
Concentración	83	Lanza Larga	123	Sombreros	56
Condiciones	85	Líder	49	Tamaño	52
Conjuro	62	Magia	62	Terreno	86
Conmocionado	85	Magia de Encantamientos	62	Tiempo de lanzamiento	64
Cristal	121	Magia de Invierno	74	Tipo de arma	30
Crítico	80	Magia de Otoño	72	Tirada	25
Cronista	49	Magia de Primavera	68	Tirada de Acampada	87
Cualidad especial	53	Magia de Verano	70	Tirada de Daño	102
Cultura	47	Magia Estacional	62	Tirada de Magia	63
Curar	41	Mandoble	123	Tirada de Marcha	87
Dados	25	Mareado	85	Tirada de Orientación	87
Daga	125	Matarife	39	Tirada de Salud	87
Daño no letal	105	Mascota	121	Tirada enfrentada	82
Defenderse	102	Mercader	37	Tirada para Impactar	102
Defensa	102	Militar	47	Tiradas de Viaje	87
Desarmado	30	Miscelánea	58	Tirada simple	81
Destreza (DES)	29	Monstruo	150	Topografía	86
Dificultad	81	Montura	57	Tradiciones	35
DJ	24	Moverse	102	Trotamundos	35
Dragón	19	Muerte	104	Trovador	35
Dragón Carmesí	123	Mundo	108	Valorar la situación	103
		Música	35	Viaje legendario	51
		Noble	47	Viajero	28
		Nivel	50	Zapatos	56



● Atsuhiko Okada

Soy el autor de Ryuutama, Atsuhiko Okada, ¡encantado de conocerte! Gracias por adquirir esta copia de Ryuutama.

Quiero comenzar este epílogo dando las gracias a las cinco personas que fueron los verdaderos responsables de la creación de Ryuutama: Nagamori-san, Kobayashi-san, Nekozuki-san, Matsugawa-san y Nakashiro-san. ¡Muchas gracias! Cuando comenzamos a trabajar en este juego, hubo muchos momentos duros, pero gracias al trabajo y la ilusión de todos, día tras día, conseguimos terminarlo. Me gustaría destacar especialmente el hecho de que la atmósfera “dulce y bonita” del juego se debe sobre todo a las tres maravillosas autoras femeninas (nombre en clave: las Tres Hermanas Ryuutama). Cuando echo la vista atrás, a cuando comenzó el trabajo de Ryuutama, me doy cuenta de que mi primer objetivo fue conseguir el mejor equipo posible, y creo que lo conseguí. ¡Y puedo utilizar este libro como prueba de ello! De nuevo, muchas gracias. Por supuesto, muchas gracias también a todas las personas que ayudaron con las correcciones, las pruebas de juego y con el diseño en general.

Bueno, creo que ahora debería contar algo sobre mí a las personas que acaban de adquirir el juego. Me considero un diseñador de juegos, pero también dirijo una compañía y escribo para revistas. Sin embargo, mi auténtico trabajo es ser Director de Juego. Seguro que estáis pensando: “¿dirigir un juego es un trabajo? ¿cómo es eso posible?” Mi respuesta es que “sí, es posible”. Hay una cafetería en Tokio, llamada Tabletalk Cafe Daydream, en la que el personal hace de Director de Juego para los clientes que vienen a jugar a rol. Trabajo en este lugar desde hace 5 años, haciendo de DJ para mis maravillosos clientes.

Lo que me hizo lanzarme a escribir Ryuutama fueron mis mayores preocupaciones mientras trabajo: ¿cómo puedo hacer que dirigir juegos sea más divertido? ¿Cómo puedo hacer que escribir aventuras sea más sencillo? ¿Cómo puedo crear un mundo en el que tanto el Director de Juego como los jugadores puedan divertirse? ¿Se puede crear un reglamento que sea fácil de leer? Si fastidio una aventura, ¿qué puedo hacer para arreglar la situación? ¿Cómo puedo hacer que más gente experimente lo divertido que es ser DJ? Con estas preguntas en mi cabeza nacieron los Ryuujin y el tema de los dragones y las estaciones. La idea de un mundo centrado en la creación surgió del huevo de Ryuutama.

Con este origen de Ryuutama en la mente, espero que muchos nuevos jugadores se animen a hacer de DJ, y que muchos más prueben y se enamoren del concepto de los juegos de rol. Espero que todos vosotros tengáis espectaculares aventuras junto a los dragones.

¡Ah! Y una cosa más: me encantan los dragones.

● Ayako Nagamori

Mi nombre es Ayako Nagamori, y soy la responsable de las ilustraciones. Me gustan los juegos de rol desde hace mucho tiempo, así que fue muy divertido participar en un proyecto tan cercano a mis intereses. Con todo, Ryuutama no está terminado. El mundo de Ryuutama no puede estar completo hasta que tanto los Viajeros como el Ryuujin vivan en él. Me hace muy feliz que la gente se interese por Ryuutama. ¡Felices viajes a todo el mundo!

● Mariko Kobayashi

Hola, encantada de conoceros. Soy Mariko Kobayashi, y me encargué del logo y del diseño del libro. Dragones, naturaleza y un montón de lugares verdes... ¡me encanta el mundo de Ryuutama! Tiene un sentido del humor y un estilo afectuoso muy particular, ¿no creéis?

Ah, una cosa más: en el libro hay escondido un trébol de cuatro hojas, ¡tratad de encontrarlo! ^__^ ¡La persona que lo encuentre se verá afectada por el Conjuro de Primavera Suerte Suerte Suerte!

● Mia Nekozuki

Soy Mia Nekozuki, y ayudé en tareas de relaciones públicas, escritura y diseño. Sólo tengo un año de experiencia en juegos de rol, pero me he divertido mucho colaborando en este proyecto. Como jugadora, mi personaje era una Artesana (cocinera de plantahuevos) / Cazadora (para encontrar plantahuevos en varios terrenos) de Arquetipo Mágico (Otoño). Voy a intentar hacer de DJ por primera vez, y estoy deseando usar como monstruo un plantahuevo parásito... ¡jajaja!

● Ryutaro Matsukawa

Encantado de conoceros, soy Ryutaro Matsukawa. Mi tarea fue crear algunas criaturas que espero que encontréis en vuestros viajes, además de monstruos contra los que sinceramente espero que no tengáis que luchar. Seré feliz si los jugadores de Ryuutama llegan a decir, "¡Este monstruo es realmente interesante!" Feliz viaje a todos.

● Takuya Nakashiro

Soy Takuya Nakashiro, corrector y editor. Aunque mi trabajo consistía en motivar al líder del proyecto, soy un novato en los juegos de rol, por lo que me aseguré de que este juego fuera fácil de leer para los principiantes. Estuve involucrado en la creación de Ryuutama desde antes de las etapas de planificación, por lo que me conmueve ver cómo el libro ha terminado cobrando forma. Espero que todos juguéis y os divirtáis en este mundo. m(____)m



● **Carlos de la Cruz**

Yo no había oído hablar de Ryuutama antes de que comenzara la campaña de Kickstarter para financiar su versión en inglés. Rodrigo, sin embargo, es un amante de la cultura japonesa desde hace años y lo conocía muy bien. Tanto como para tenerlo en su versión original, y como para ser su juego de rol japonés favorito.

Estuvimos charlando sobre lo que hacía especial a Ryuutama y al final terminé diciéndole que, si era tan genial, ¿por qué no lo traducía al español y lo publicaba con su editorial? Rodrigo aceptó el reto, pero como no quería emprender este viaje en solitario, al final acordamos que yo me encargaría de gran parte de la traducción, apoyándonos en la versión en inglés que estaban realizando Andy y Matt, de Kotodama Heavy Industries.

¡Y vaya camino que hemos recorrido desde entonces! Durante el proceso de traducción y edición nos hemos encontrado con unos cuantos dragones y algunas situaciones complicadas, y hemos salido adelante gracias a la perseverancia y a la confianza. Creo que hemos tenido un Ryuujin esmeralda guiándonos en el proceso, y espero que nuestra historia le haya parecido interesante.

Ryuutama es un juego de rol sobre viajes, aunque no sólo sobre paseos bonitos y placenteros, sino también sobre recorridos peligrosos y difíciles. Lo importante que se puede aprender jugando a Ryuutama es que, tan pronto como pones el pie en el camino comienzan a suceder cosas extraordinarias, cosas que nunca creías que podían pasar.

Espero que vuestras propias aventuras jugando a Ryuutama sean tan interesantes como la que vivimos nosotros para traeros este juego.

● **Diego Menéndez**

Como ávido lector de manga y acostumbrado a ver juegos de rol “occidentales”, Ryuutama me llamó la atención desde un primer momento, mucho más cuando Rodrigo me enseñó su edición original. Me gustó mucho su estructura en forma de manga y la maquetación me pareció sublime, así que decidí hacerla lo más fiel posible al original, cosa que me ha dado muchos dolores de cabeza. Espero que el resultado os parezca satisfactorio, y que este libro que tenéis entre las manos (¡o en la pantalla!) os guste tanto como a mí. ¡Muchas gracias!

● **Atsuhiko Okada**

Hola, jugadores de rol de fuera de Japón. Aunque pueda parecer que el juego está ambientado en la Europa de la edad media, tened en cuenta que la magia y las criaturas de Ryuutama tienen una poderosa influencia de la cultura (¡y las bromas!) japonesa. Por favor, ¡dadle una oportunidad al juego!

¿En qué tipo de Viajero te convertirás, qué tipo de pueblos visitarás y a través de qué tipo de mundo vas a viajar? Estoy deseando ver qué tipo de historias de Ryuutama vais a crear tú y tus amigos. Hasta la próxima, y espero encontraros de nuevo cuando termine mi próximo juego de rol.

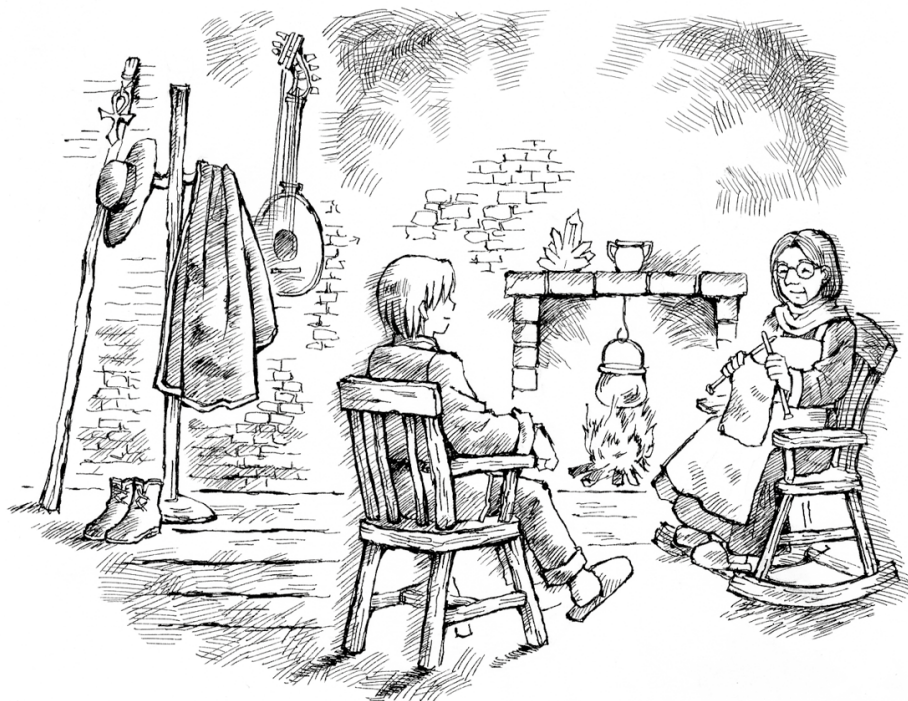
● Rodrigo García Carmona

Japón siempre me ha fascinado. Su cultura, sus costumbres, sus excentricidades... Además, me encantan los juegos de rol, pues me parecen una forma de ocio sin igual, una confluencia perfecta de muchas cosas que no deberían funcionar juntas, pero que sin embargo lo hacen. Por último, soy muy pesado, y si alguien es lo bastante loco como para escucharme, puedo soltarle un rollo considerable.

La confluencia de estas tres circunstancias hizo que me encontrara, un fatídico día, hablándole a Carlos de las bondades de los juegos de rol japoneses, y en particular de uno llamado Ryuutama. Enfrentado a tal situación, Carlos hizo lo que cualquiera haría en su lugar; dijo lo primero que se le pasó por la cabeza para intentar cortar mi hilo de conversación y conseguir así callarme. El problema es que lo primero que se le pasó por la cabeza fue: "¿Y si es tan bueno ese juego, por qué no lo editas?"

El resto, como se suele decir, es historia. Una historia emocionante, con traspiés y situaciones tensas, pero también grandes alegrías, que ha desembocado en este libro. Pero tranquilos, que no os aburriré con nuestras peripecias. Será mejor que, en vez de eso, viváis aventuras mucho más interesantes vosotros mismos, en el mundo de Ryuutama.

ありがとうございました *^_^*





Mecenaz



Viajeros



Aaron Puigbo
 Ana Roig Hernández
 Apatxe
 Arturo Losada
 Carla Manchado Martín
 Carlos Burón Castelló
 Chapel
 Curino
 Dani Lorente
 Daniel Castillo
 David Tenor
 Dennettlander
 Efrén Álvarez Salvado
 El artesano del Rey
 Erland Hakon
 Euge “Four Fingers” De Mort
 Galdhor Thivar
 Gatocazador
 J. A. Villarroya
 Jhebo
 Jose Manuel Real (piedrapapeld20)
 Josem
 Juan Adolfo Lucha García
 Juan Manuel Escribano Loza

Karuka G
 Leo Arnuz
 Mano Izquierda
 Mar & David
 Miquel Camps Segarra
 Mirella Machancoses
 Mizashi
 Nitensan
 NotTheDiceMaster
 Óscar M. Dóniz Hernández
 Pedro Gil “Steinkel”
 Pher
 Raúl “Ramsey” Gorbea
 Raúl García Luis
 Rem Ookami
 Riukyu Elbagabundo
 Roberto Alhambra
 Roberto González García
 Rolero
 Scullywen
 Sergio “Maesu” Minguet Velo
 Sergio Gutierrez Santos “Sergut”
 Xara Croft



Trotamundos



“Amia” Michelle Macías Arranz
 Admeto Greekman
 Adriá Poy Estrada
 Adrian Gallego
 Adrián Gorostizu
 Ainu No Oni
 Aitziber Conesa Madinabeitia (Duxiet)
 Akathos
 Alarion, el amor de Sywen
 Alba Delgado Planas
 Albert Ruiz Martí
 Alberto Casado Gómez
 Alberto Corral “Brackder”
 Alberto Nogueira Alférez
 Albertorius
 Alcanor-sama
 Alejandra “Argénteá” González
 Alejandro Gómez de la Muñoza

Alfonso J. Barceló (Funs Athal)
 Alfredo Prieto “Meroka”
 Aitor Poza
 Alvaro Bautista
 Ana Roncero
 Andrés Francisco Mateu
 Ángel Luis Jarillo (Aljo)
 Angel Perez Ortega
 Antonio Llopis
 Antonio Ruiz Chamizo
 Aoren
 Arturo Purroy
 Asociación Cultural FENRIR
 Assessyn
 Azahara Carreras
 Bernardino Casas
 Berni
 Borja Contreras

Borja Khaine Salcines
 Brais RP
 Carla y Sandra Renau
 Carlos Borreguero
 Carlos Daniel Muñoz Diaz
 Carlos García "Phlegm"
 Carlos Gómez Quiles
 Cascabel
 César Ruiz Romero
 Claudio Pita
 Cristina López Jiménez
 Cuarto del Rol GDSO
 Dalta
 Dani Alcaide Salvadó
 Daniel Sanchez Lopez
 Darkored
 David Carvajal Garrido
 David el Joven
 David García Segura
 David Gracia
 David Miguel Rivas Ascaso
 David Peñas
 David Sánchez
 David Torre
 Deimar y Aletta
 Deld
 Deliath
 Diodoro Alegre Ontavilla
 Domingo Guzmán Vélez
 DontForget3oct
 DragonFox
 Eduard Garcia Plaza
 Efrem Rubio
 El Coleccionista de Dados
 Eler
 Eliseo Romero Carbelo
 Erekipeon
 Erick Zanussem
 Erik (El bebé Chosen One)
 Esther Posada Montes
 Etria
 Eugeniojuan
 Eusebi Vázquez
 Fernando Coronado - Silabus
 Fionn
 Fito García
 Foly-sama
 Fran Bejarano
 Fran y Sonia
 Francesc Hernández i Gras
 Francisco Blanca

Francisco Castillo
 Francisco David Guillen Perez (Ronin)
 Francisco J. Cabrero
 Francisco José Barros Bayona
 Francisco Jose ben Ramirez
 Francisco José Medina Gómez
 Francisco Mayol Baños
 Frank Guerra (Servobot)
 Gabriel Arias Arrebola
 Gabriel Barcia
 Gabriel García-Soto
 Gabriel Latorre Díaz
 Gaizka "Akerraren Adarrak"
 Gamusinu Tennosuke
 Gerard Pasarrius
 Gerardo Tejedor Nieto
 Germán G. (Hajime Saito)
 Gilya Arquen
 Gonzalo Dafonte Garcia "Aikanar"
 Guillermo Canino Blanco
 Guillermo Ortega
 Hermanos Bruno & Mauro
 Hikari ArpiaInfernal
 Iban
 Ignacio de Orueta
 Ignacio Muñiz
 Ignacio Roussel
 Ignacio Sánchez Aranda
 Ignasi Sureda
 Iohannan Schiller
 Irene Archer
 Ismael Algaba
 Ismael D. Sacaluga
 Israel Vallejo
 Itus
 J.A. Sanchez "Cromjose"
 J.L. Maciá
 Jaime Gruas
 JakuZK
 Jaume Albertí
 Jaume Fonte
 Javier "Intkhilladi" Escajedo
 Javier Andi6n
 Javier Fernández Valls (Nirkhuz) y Tsukko
 Javier Garcia Contreras
 Javier Herrero (Fanpi)
 Javier iglesias Gonzalez
 Javier Jaraba García
 Javier Zero
 Jesús Calero Fernández
 Jesús Hernández

Jesús Miguel Quesada "Korhill"
 Joan Manuel y Andrea Sofia Rovira Galvez
 Joaquíndice Torrecilla
 Jon Lebrero Catalina
 Jordi Allué
 Jordi Rabionet
 Jorge "George1516" González Robles
 José Agustín Izquierdo (mimotaku)
 Jose Angel "Togul"
 José David Díaz
 Jose Luis Aguilar Egido "Musrha"
 José Manuel Guirado
 José Maria Romero
 Jose Miguel G.
 José Ramón Suberviola
 Josema "Yrdin" Romeo
 Josemasaga
 Josep David Poquet Victoria
 Josep Maria Serres Borràs
 Juan Carlos Carrasco Pablo
 Juan Cruz Balda Berrotarán
 Juan J Ortega Fernández
 Juan Ocaña
 Julio "Morgan Blackhand" Escajedo
 Karu
 Kelemvor Freshbane
 Keljdra
 Kenzo Oosaki
 Kevin Amores Martin
 Khanach
 Kieran Mitsukai
 Kike Andrada
 Klint-psk
 Kyuzo Ayala
 Laia
 Laia Pérez i Noguer
 Lalitha
 LBR
 Leva Design (Eva Tripiñana Montes)
 Llubí Casas
 López-Mántaras Sánchez
 Los Enes
 Lucas y Nieves
 Lucía Rodríguez López (Geotucci/Hornblenda)
 Luis Fernández
 Luis Maestre Verdú
 Luis Montejano
 Luis Recatalá
 M.C. Caballero Abajo y Vícto Ch.Al.
 Madao

Maet Windy
 Malfark
 Manue Martinez
 Manuel Arjona Climent
 Manuel Pinta (Thruik)
 Marc i Gener Sintes
 Marc Mundet
 Marc Sánchez Mirambell
 Marc Santanach
 Marco A. Toledo
 Marcos R. Rodríguez Camacho
 Mario Gómez Ortega
 Marius Demariusland
 Markirian
 Matías Gran Septon LEA
 McAllus
 Mheila
 Michel Foisy
 Miguel A. Castro
 Miguel Ángel López Cabana
 Miguel Angel Madero Ortas
 Miguel Antonio Castilla Cañestro
 Miguel de la Cruz
 Miguel Mir Caballero
 Miguel Morcillo Moreno (Morci)
 Miguel Palomino Servando
 Nacho Pascual Sánchez
 Nekmo (<http://nekmo.com>)
 Nel García Rivas
 Neria y Darkos
 Néstor Villarrubia García-Parra
 Nieves Morón Cambero
 Núria Giralt
 Octavio "Jon Nieve"
 Oliver "Verio" González
 Oscar Estévez
 Osk
 Pablo "Hersho" Domínguez
 Pablo Claudio "Crom" Ganter
 Pablo de Santiago
 Pako Navarro
 Para Alfredo Costa, el
 hombre más rápido del mundo
 Patricia Sobrino (Raisah)
 Pau Quirós
 Pedro Antonio Jiménez Pérez
 Pepin Bermúdez
 Pesado
 Polwho
 Rafa de Matos "yorik"
 Rafa Falopowel

Rafael Ortega Nacarino-Brabo
 Rafel Torrens Crespi
 Ramón Ayala Sánchez
 Ramón González
 Raohmaru
 Raquel Cano Navas
 Raúl Fernández Rielves
 Raul Molina
 Raúl Perea
 Raúl Tirado Romero "RAT"
 Rebeca Omaña
 Rebep
 Roberto Gutiérrez "Gevaudan"
 Roberto Pisonero Trapote
 Roger Mañés
 Rubén Caparrós Pérez
 Ruben L.P.
 Rubén López Talaván
 Rubén Martín Sáez
 Ruben Navarro
 Ruben Roncero
 Ruben Saldaña "Ezkardan"
 Ryuujin Elul
 Sakura Courses Terrassa
 Samuelvimes
 Sara García Paz

Senshi Shiroi
 Sergio Chamon Saiz
 Sergio Coteló
 Sergio Fernández Gutiérrez
 Sergio Ros
 Sesenra
 Shiruf/Ferran
 Sr. Rojo
 Straysayu
 Tatiana Alejandra de Castro Pérez
 Toni y el rol
 Tonijor
 Totoro
 Turpi
 Tziliar & Liryum
 Van Damme Sama
 Vero Pérez Rodríguez
 Viajero Oscuro
 Victor "Enrad" Martin
 Victoria Suárez Mascareño
 Xavi Puntés Esmatges
 Xavier Ballart Torres
 Zarya Raita
 Zenryoku
 Zoe Peña



Peregrinos



Angel Delacroix
 Dario Canalejas Mirón
 Draco de Sycari
 Edanna
 Katharina y Heidi Wilhelmi
 Marina Lizama

Miguel de Luis
 Oscar Mínguez
 Pedro Rivera
 Shionec Elena y Shanaia Luna
 Valverde



Crías de Ryuujin



Drakkar Llibrería

Hobbyton Cabanillas



Ryuujin



Check! Aribau
 Comics-Stop
 Dracotienda.com
 El Reino De Fiore
 Generacion X
 Gotham Còmics Mallorca
 Juegos de la Mesa Redonda
 Landròmina

Mathom
 Mazinger Gijón
 Mesa291
 Milenium
 Pegasus Oviedo
 RolSolidario.es
 Tesoros de la Marca



Tienes permiso para fotocopiar **cualquier parte** de este libro (incluso entero, si así lo quieres) para tu uso personal. Quizá quieras dar a cada jugador la hoja resumen de su clase y sus conjuros, o sacar una copia de las aventuras incluidas en el libro. También, como es lógico, necesitarás sacar copias de las hojas de personaje y registro (aunque puedes descargarlas de www.other-selves.com). Sólo te pedimos una cosa, que no te lucrees vendiendo fotocopias de Ryuutama.

RYUUTAMA: JUEGO DE ROL DE FANTASÍA NATURAL
Copyright 2007, Atsuhiro Okada (originalmente JIVE, Inc.)

Autor:	Atsuhiro Okada
Traducción y edición:	Carlos de la Cruz Rodrigo García Carmona Matt Sanchez Andy Kitkowski
Corrección:	Rodrigo García Carmona Carlos de la Cruz Eva M. Yáñez Los mecenas
Maqueta y diseño gráfico:	Diego Menéndez Mariko Kobayashi
Portada:	Ayako Nagamori
Ilustraciones:	Ayako Nagamori Toyuki Mizusaka
Ideas de monstruos:	Ryutaro Matsukawa
Otras contribuciones:	Christian Granero Mia Nekozuki Takuya Nakashiro Hiroko Ueno Toyuki Mizusaka Jerome Larre Lukas Myhan Jason Miller Kage
Agradecimientos especiales:	Kotodama Heavy Industries Anime Rakuen La SGRI



ISBN: 978-84-940537-3-3

Depósito Legal: M-28604-2015

Impreso en España en Imprenta Taravilla S.L.

*Cuando viajamos, los Ryuujin registran nuestra historia
y alimentan con ella a los dragones estacionales,
que llenan el mundo de vida y color.
Sentimientos, aventura, conflictos y misterio.
Cada dragón necesita una historia distinta para crecer.*

Un juego de rol diferente

Ryuutama es un juego de rol japonés de fantasía del género *honobono*, un término que se podría traducir como “sentimiento agradable”. En este juego acompañarás a un grupo de viajeros, y tiene como temas la naturaleza, el asombro, y el proceso de maduración y crecimiento que implica un viaje largo y difícil.

En *Ryuutama* los jugadores interpretarán a estos viajeros: trovadores, mercaderes, nobles, granjeros, cazadores, sanadores y artesanos, que han partido con el fin de aprender sobre el mundo y sobre sí mismos.

Sencillo y fácil de aprender

Ryuutama es ideal para los aficionados al manga o el anime que quieren iniciarse en los juegos de rol, para los que buscan un juego que poder disfrutar con niños, o para quienes quieren vivir una fantasía diferente, donde la violencia no es la protagonista.

Este libro contiene todo lo necesario para jugar a *Ryuutama*, incluyendo reglas para crear personajes, aventuras, poblaciones e incluso mundos. En su interior también encontrarás numerosos consejos y ayudas para quienes hacen de Director de Juego por primera vez.

Cuatro tipos de historias

La palabra *Ryuutama* significa “huevo de dragón” y hace referencia al personaje del Director de Juego, un jugador con un rol especial. Este personaje es un miembro de los Ryuujin; el “pueblo dragón”, que se dedicará a registrar las aventuras del resto de personajes para, con ellas, alimentar a un huevo de dragón.

Los Ryuujin pueden ser de cuatro colores: esmeralda, celeste, carmesí y negro, y cada uno de ellos alimenta a su huevo con cierto tipo de historias, dictando así el ambiente del juego. Además, los Ryuujin poseen poderes mágicos, con los que ayudan a los viajeros.



PVP: 24€

ISBN 978-84-940537-3-3



9 788494 053733



www.other-selves.com