## Escenas en regiones y viajes

Las regiones, que puedes ver enumeradas a la derecha, representan grandes zonas del mapa que vuestro grupo tendrá que atravesar cuando viaje. Si abandonáis una región, vuestro DJ tachará un día en el calendario espiral (atravesar algunas regiones requiere más tiempo, como se indica en la propia escena). Viajar dentro de una región no requiere un día, a menos que se especifique lo contrario.

## Curación

Una vez al día, cuando hagáis un descanso de algunas horas, podéis tratar las heridas de una criatura (Curación 5). Este proceso solo se puede hacer una vez al día por criatura.

Si tiene éxito, el personaje recupera su dado de criatura original (D6 para un gelfling). La prueba queda obstaculizada si intentas curar tus propias heridas.

### Regiones Oscurecidas

Durante la partida, las regiones pueden quedar Oscurecidas. Cuando un PJ use un rasgo vliyaya en una región Oscurecida (o en una localización de la región Oscurecida), está renunciando a una pequeña parte de su propia esencia, por lo que tiene una posibilidad entre seis de recibir un daño.

## Regiones


Mar de Plata 52
Costa Sifan 66
Tierras Pantanosas 76
Tierras Salvajes 84
Espinazo de Raunip 86
Montañas de Ha'rar 92
Tierras de Fiordos 98
Montañas Garra 106
Desierto de Cristal 114
Paso Cambiante 128
Arenales 134
Campiña Spriton 140
Praderas Spriton 150
Los Humedales 156
Pantano de Sog 162
Llanuras del Castillo 178
Bosque Quemado 184
Bosque Lóbrego 190
Paloalto 196
Bosque Interminable 202
Estepas Vacías 218
Montañas de los Confines 212


## Lugares de interés


Cera-Na 74
Ha'rar 100
El Manantial 118
Soto Sami 146
Gran Smerth 174
Castillo del Cristal 180
Piedra-en-el-bosque 208
Vliste-Staba 216
Río Negro 222